

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA MELALUI METODE *DRILL* DI
KELAS V SD 157619 KECAMATAN LUMUT
KABUPATEN TAPANULI TENGAH**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**FADHILAH NUR AFIQAH
NIM. 2020500060**

**PENDIDIKAN GURU MADRASA IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA MELALUI METODE *DRILL* DI
KELAS V SD 157619 KECAMATAN LUMUT
KABUPATEN TAPANULI TENGAH**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**FADHILAH NUR AFIQAH
NIM. 2020500060**

PENDIDIKAN GURU MADRASA IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA MELALUI METODE *DRILL* DI
KELAS V SD 157619 KECAMATAN LUMUT
KABUPATEN TAPANULI TENGAH**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

FADHILAH NUR AFIQAH
NIM. 2020500060



Pembimbing I

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Pembimbing II

Asriana Harahap, M. Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Fadhilah Nur Afiqah

Padangsidempuan, **22** Juli 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Fadhilah Nur Afiqah yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

PEMBIMBING II



Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
NIM : 2020500060
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 22 Juli 2024
Saya yang menyatakan,



Fadhilah Nur Afiqah
NIM. 2020500060

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
NIM : 2020500060
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) Padangsidimpun atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpun, 22 Juli 2024
Yang menyatakan



STAMP: 3000
METERAL TEMPEL
99BF9ALX155654200

Fadhilah Nur Afiqah
NIM. 2020500060



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : FADHILAH NURAFIQAH
NIM : 2020500060
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah

Ketua

Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota

Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Misah Fadarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.
NIP. 19930731 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 17 Juli 2024
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/84,25 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,74
Predikat : Pujian/Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Melalui Metode *Drill* Di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah

Nama : Fadhilah Nur Afiqah

NIM : 2020500060

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebahagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 12 Juli 2024

Dekan



Dr. Lela Huda, M.Si

NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
NIM : 2020500060
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode Drill di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas. Hal ini disebabkan masih banyaknya siswa yang kurang berkembangnya kreativitas dan pengalaman siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Rumusan masalah dalam penelitian ini, Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan menggunakan metode *drill* di kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah. Penelitian ini bertujuan bahwa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menerapkan metode *drill* siswa kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari siswa kelas V SD 157619 bahwa hasil kreativitas belajar siswa dikatakan meningkat dilihat dari tahap kelancaran, kelenturan, keaslian, keuletan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dari siklus I ke siklus II. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan kreatif dengan hasil kreativitas belajar yang meningkat pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya menggunakan metode *drill* bila dilihat pada hasil data persiklusnya.

Kata Kunci: *Kreativitas Belajar Siswa; Metode Drill.*

ABSTRACT

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
Reg. Number : 2020500060
Judul Skripsi : *Efforts to Increase Student Learning Creativity in Cultural Arts and Crafts Subjects through the Drill Method in Grade V SD 157619 Lumut District, Central Tapanuli Regency*

This research is motivated by the lack of student learning creativity in learning Cultural Arts and Crafts in the classroom. This is due to the fact that there are still many students who lack the development of creativity and student experience during the learning process. The formulation of the problem in this study, How to improve student learning creativity in Cultural Arts and Crafts subjects by using the drill method in class V SD 157619 Lumut District, Central Tapanuli Regency. This study aims to improve students' learning creativity by applying the drill method for fifth grade students of SD 157619 Lumut District, Central Tapanuli Regency. This research uses class action research. Based on the results of research obtained from fifth grade students of SD 157619 that the results of student learning creativity are said to have increased seen from the stages of fluency, flexibility, originality, tenacity of students in Cultural Arts and Crafts subjects from cycle I to cycle II. So with that it can be concluded that students are said to be creative with the results of increased learning creativity in cultural arts and crafts subjects using the drill method when viewed on the results of the persiclus data.

Keywords: *Student Learning Creativity; Drill Method.*

الخلاصة

الاسم : فضيلة نور أفيقة

رقم القيد : ٢٠٢٠٥٠٠٠٦٠

عنوان الأطروحة : الجهود المبذولة لتحسين الإبداع في تعلم الطلاب في مواد الفنون الثقافية والحرف اليدوية من خلال أسلوب الحفر في الصف الخامس من منطقة لوموت الفرعية SD ١٥٧٦١٩ ، محافظة تابانولي الوسطى.

الدافع وراء هذا البحث هو افتقار الطلاب للإبداع في تعلم الفنون الثقافية والحرف اليدوية في الفصول الدراسية. ويرجع ذلك إلى حقيقة أنه لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين يفتقرون إلى تنمية الإبداع والخبرة الطلابية أثناء عملية التعلم. صياغة المشكلة في هذه الدراسة، كيفية تحسين الإبداع في تعلم الطلاب في مواد الفنون الثقافية والحرف اليدوية باستخدام طريقة الحفر في الصف الخامس SD 157619 منطقة لوموت، محافظة تابانولي الوسطى. تهدف هذه الدراسة إلى تحسين إبداع التعلّم لدى الطلاب من خلال تطبيق طريقة الحفر في الصف الخامس في منطقة SD 157619 في مقاطعة لوموت ١٥٧٦١٩، محافظة تابانولي الوسطى. يستخدم هذا البحث بحث العمل الصفي. استنادًا إلى نتائج البحث التي تم الحصول عليها من طلاب الصف الخامس في SD 157619 أن نتائج الإبداع في تعلم الطلاب قد ازدادت من مراحل الطلاقة والمرونة والأصالة والمثابرة لدى الطلاب في مواد الفنون الثقافية والحرف اليدوية من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية. وبذلك يمكن استنتاج أن الطلاب مبدعون بنتائج زيادة الإبداع التعليمي في مواد الفنون الثقافية والحرف اليدوية باستخدام أسلوب الحفر عند النظر إلى نتائج البيانات في كل دورة.

الكلمات المفتاحية: إبداع الطالب في التعلم؛ طريقة الحفر .

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Serta tidak lupa pula sholawat dan salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, seorang pemimpin umat yang patut dicontoh dan diteladani kepribadiannya yang senantiasa dinantikan syafaatnya di hari akhir kelak.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”**, disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan juga harapan bermanfaat buat kita semua.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa berkat bimbingan dan do'a dari orangtua dan arahan dosen pembimbing, dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Bapak Dr. H. Mhd. Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Dr. Erwandi, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anwar, M.A., selaku selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Kerjasama, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, dan seluruh Civitas Akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida, S.Psi, M.A, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Bidang Kelembagaan, Bapak Ali Asrun, S.Ag, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan

Hasibuan, S.Pd, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

3. Ibu Nursyaidah, M. Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Serta Bapak/Ibu Dosen dan juga *Staff* di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak dan Ibu Dosen, *Staff* dan Pegawai serta seluruh civitas akademik, yang telah memberi pengetahuan, dorongan dan masukan kepada peneliti selama proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Ramadani, M.Pd, selaku pembimbing I dan Ibu Asriana Harahap, M.Pd, selaku pembimbing II, yang baik hati lagi bijaksana yang telah menyediakan waktu untuk memberikan pengarahan, bimbingan, masukan, dan juga dorongan dengan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teristimewa dan terkhusus kepada Ayahanda tercinta (Sofyan Helmi), dan Ibunda tercinta (Sri Nawati), yang paling berjasa dalam hidup peneliti. Doa serta kerja keras, usaha dan jasa mereka yang tidak mengenal lelah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga peneliti dapat menjadi anak yang sholehah, yang membanggakan keluarga serta selalu berbakti kepada Ayah dan Ibu. Semoga Allah SWT selalu melindungi mereka dan selalu memberi kemudahan dalam setiap langkahnya. Semoga Allah SWT kelak memberikan surga firdaus kepada Ayah dan Ibu.
6. Seluruh Saudara/I yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan Studi S-1 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Kakak tercinta (Delila Sari, S.E), Adik Laki-laki (Hapiz Alfani Suri), Adik Perempuan (Nur Rahma Sari), dan seluruh keluarga besar Sumarno yang selalu mendukung dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima Kasih kepada Edy Syaputra yang selalu memberi dukungan, kekuatan, dan semangat setelah keluarga tercinta peneliti, dan sahabat terbaik peneliti, Mutiara Lubis, Estu Rahima Lubis, Suci Ayu Lannovita, Septiani Fatimah Putri, Fitra Tulilmi, Putri Ayuni, Silpia Putri Panggabean, dan rekan-rekan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan-2020 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah berjuang bersama-sama melaihi gelar S.Pd dan semoga kita sukses dalam meraih cita-cita.
8. Teman-teman peneliti yang berada dalam lingkungan kos Wisma Gajah Sihitangg yang selalu memberi dukungan, tempat ternyaman, kerja sama terjalin dengan baik selama 3 Tahun ini.

9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesai skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan dan jauh lebih baik atas amaal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Rasa syukur yang tak terhingga selalu peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik, dan semoga ilmu yang penulis peroleh berkah dan dapat bermanfaat kedepannya.

Peneliti menyadari akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri peneliti dan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga tidak dapat menutup kemungkinan skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Wassalamu;alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Padangsidempuan, 22 Juli 2024

Peneliti



FADHILAH NUR AFIQAH

NIM. 2020500060

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Batasan Istilah	5
E. Rumusan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Indikator Tindakan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Kreativitas Belajar	8
a. Pengertian Kreativitas	8
b. Pengertian Belajar	12
c. Pengertian Kreativitas Belajar.....	12
d. Faktor-faktor Kreativitas Belajar	14
2. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	14
a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).....	14
b. Tujuan Pelajaran SBdP	17
c. Ruang Lingkup SBdP.....	18
d. Seni Rupa	18
3. Metode <i>Drill</i>	21
a. Metode <i>Drill</i>	21
b. Kelebihan Metode <i>Drill</i>	23
c. Kekurangan Metode <i>Drill</i>	24
d. Tujuan Penggunaan Metode <i>Drill</i>	24
e. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Drill</i>	25
B. Penelitian Terdahulu	25
C. Hipotesis Tindakan.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	32
C. Latar dan Subyek Penelitian	33
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	35
F. Teknik Analisis Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	41
A. Analisis Data Prasiklus	41
1. Analisis Data Profil Sekolah	41
2. Analisis Data Prasiklus.....	44
B. Pelaksanaan Siklus I	46
C. Pelaksanaan Siklus II	57
D. Analisis Data.....	67
E. Pembahasan Hasil Penelitian	69
F. Keterbatasan Peneliti	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi Hasil Penelitian	72
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Daftar Guru	43
Tabel 4.2 Data Daftar Siswa	43
Tabel 4.3 Perbandingan data pra siklus, siklus I, dan siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Seni Rupa	20
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kurt Lewin.....	35
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Data Pra siklus, Siklus I, Siklus II	69

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pada Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pada Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pada Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pada Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 5 Distribusi Hasil Pra Siklus
- Lampiran 6 Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 7 Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 8 Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 9 Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru
- Lampiran 11 Lembar Wawancara Siswa
- Lampiran 12 Lembar Observasi Guru
- Lampiran 13 Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 14 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus I
- Lampiran 15 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II
- Lampiran 16 Surat Validasi
- Lampiran 17 Lembar Validasi Wawancara
- Lampiran 18 Surat Validasi
- Lampiran 19 Dokumentasi
- Lampiran Balasan Rised

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam Masyarakat dan kebudayaan. Menurut KI. Hajar Dewantara pendidikan adalah tuntutan didalam hidup yang melahirkan pertumbuhan manusia dalam berfikir. ¹

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan dan kemajuan negara, karena dengan pendidikan maka generasi muda dapat menjadi generasi penerus bangsa dan mewujudkan cita-cita bangsa dan negaranya. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengenali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya serta memberikan informasi kepada setiap orang yang memerlukannya. ²

Di sisi lain, UU Sistem Pendidikan Nasional. 20 Pasal 1 Ayat 1 Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai pengaktifan secara sadar lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berkembang secara aktif. Sebagai keinginan, bukan usaha,

3. ¹ Hamdan Hasibuan, *Landasan Dasar Pendidikan*, (Padang: CV. Rumahkayu, 2020), hlm.

² Muhammad Divha, *Guru Sang Pejuang NKRI*, (Jakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 144.

Didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan tepat sasaran. Agama dan kerohanian, disiplin diri, karakter, kebijaksanaan, keluhuran akhlak, keterampilan yang dibutuhkan untuk diri, masyarakat, Negara, dan Bangsa.³

Maka dari itu tujuan pendidikan secara umum adalah untuk membekali manusia supaya memiliki kemampuan kualitas mandiri, moral, propesi, dan kreatifitas yang terpuji.⁴ Pendidikan juga bertujuan untuk mewujudkan tercapainya perubahan perilaku, berakhlak, berbudi pekerti, terampil secara intelektual, emosional, dan spiritual. guru sebagai pendidik harus memiliki keterampilan dalam mengajar, sedangkan siswa harus memiliki kemampuan menerima pengetahuan, pemahaman, dan mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari.⁵ Salah satu peranan penting dalam keberhasilan pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa dalam memasukkan informasi yang diajarkannya. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan informasi dengan cara mengajar dan melatih siswa dengan materi, dan diharapkan materi yang diajarkan atau disampaikan dapat dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. proses belajar mengajar merupakan hal yang mendasar di sekolah.⁶

³ Dwi Putri Novita, "Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi WhatsApp Terhadap Aktivitas Belajar Siswa MIN 5 Bandar Lampung" (diploma, UIN Raden Intan Lampung, 2022), hlm. 5.

⁴ Hamdan Hasibuan, *Landasan Dasar...*, hlm. 9.

⁵ Yenny Suzana dan Almira, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pendekatan Kontekstual", *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 2 No. 2 (27 Desember 2022), hlm. 2.

⁶ Endang Sri Wahyuni, *Model Pembelajaran Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 1.

Mengajar merupakan usaha guru untuk menciptakan dan merancang proses pembelajaran yang dapat menjadikan murid yang aktif dan menciptakan generasi unggul. Hal terpenting dalam proses pembelajaran tidak hanya memfokuskan hasil, namun juga pada prosesnya.⁷ Sebagai guru profesional, guru harus memiliki pengetahuan, strategi dan metode pengajaran. Guru yang ingin mengembangkan dan meningkatkan dirinya harus memiliki strategi, teknik dan metode pengajaran dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar sangat dibutuhkan. Kreativitas merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan saat ini. Kreativitas menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam kehidupan. Kreativitas biasanya dikaitkan dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang imajinatif.⁹

Proses pembelajaran di dunia pendidikan nyata masih banyak guru yang tidak menggunakan strategi, metode atau sumber daya dalam pembelajaran di kelas. Kita melihat faktanya guru kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran, serta kurang berkembangnya kreativitas dan pengalaman siswa saat proses pembelajaran. Sebelum melakukan penelitian ini peneliti melakukan observasi di SD 157619 dengan mewawancarai salah satu guru disana, dengan melakukan observasi peneliti dapat melihat langsung proses pembelajaran yang

⁷ Fauzan, *Microteaching di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1.

⁸ Putu Suka Arsa & I Putu, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 2.

⁹ Peny Husna, Apiek gandamana, Fariyah, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Keluarga” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. Vol. 15 (2) Desember 2017, hlm. 3.

dilakukan di tempat tersebut, yang mana masih dikatakan rendah baik berkaitan dengan proses pembelajaran berupa metode, media, dan lain-lain. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan teori saja dalam pengajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran SBdP.¹⁰

Oleh karena itu peneliti ingin menggunakan metode *drill* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya pada materi SBdP, karena pada saat observasi lapangan didalam kelas terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran SBdP, hanya penjelasan dan juga teori saja yang dilakukan, sedangkan prakteknya jarang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan metode *drill* sangat cocok untuk merangsang kegairahan dan minat belajar siswa, sehingga mendorong tumbuhnya kreativitas siswa dalam belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Pendidik belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik kurang kreatif saat proses pembelajaran di dalam kelas.

¹⁰ Observasi dengan ibu Regar yang dilakukan di SD 157619 Lumut 4, pada hari Jum'at, Tanggal 13 Oktober 2023, pukul, 09.00. WIB

2. Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya pada siswa kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah.
3. Minimnya sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas sehingga kreatif siswa terhambat dan kurang berkembang terutama pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, tenaga, pikiran, materi, dan lainnya, sehingga peneliti membatasi masalah yaitu upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui metode *Drill* di kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah.

D. Batasan Istilah

Peneliti membatasi permasalahan untuk menghindari perluasan cakupan peneliti di SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanul Tengah, sehingga peneliti membatasi permasalahan tentang rendahnya kreativitas belajar Seni Budaya dan Prakarya dan masih kurangnya guru dalam menggunakan metode yang tepat pada saat pelaksanaan pembelajaran.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan menggunakan metode *drill* di kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian sebagaimana telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan menggunakan metode *drill* di kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Manfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
2. Manfaat bagi guru, yaitu dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru agar semakin berkembang secara profesional.
3. Manfaat bagi sekolah, yaitu dapat memberikan hal yang berguna dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
4. Bagi Peneliti yaitu penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mencapai gelar S1 sebagai bekal profesionalnya kelak.

H. Indikator Tindakan

Kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) pada hakikatnya dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian tercapai atau tidak, maka indikator 1, 2, 3, 4, dan 5 adalah menjelaskan keberhasilan dari penelitian ini yaitu penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa telah mencapai

standar nilai kelas pada mata pelajaran SBdP yaitu dengan standar ketuntasan nilai 65 pada setiap siswa (individual) dengan perolehan siswa minimal 75% dari seluruh jumlah siswa dalam satu kelas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari Bahasa Latin yaitu “*create*” artinya “*to make* (membuat) dan *to produce* (menghasilkan)”. kreativitas itu sendiri adalah aktivitas dari seorang kreatif, dengan kata lain untuk mewujudkan ide dan gagasan maka diperlukan kreativitas untuk mewujudkannya.¹¹

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dapat melahirkan gagasan-gagasan atau konsep-konsep yang baru.¹² Sehingga dapat berpikir imajinatif melalui proses mental dengan keinginan dan komitmen yang besar untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, mandiri, dan bernilai yang dipadukan menjadi karya yang bernilai, yang hasilnya dapat dinikmati oleh masyarakat luas.¹³

Kreativitas adalah proses menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide atau gagasan sebagai bentuk yang baru dihasilkan atau sebagai suatu rangkaian. Kreativitas merupakan suatu proses yang dialami oleh

¹¹ Sulistyanyingsih, dkk., *Mengoptimalkan Kreativitas Guru Paud Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2023), hlm. 9.

¹² Ayu Nurul Amalia, dkk., *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Sosial, dan Adversitas Siswa Terhadap Kreativitas Videografi*, Jakarta: Penerbit NEM, 2023, hlm. 22.

¹³ Ibnu Hikam, “Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di MTs Negeri 12 Jakarta”, *Thesis*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017), hlm. 25.

individu di tengah pengalaman yang menjadikannya berkembang dan berkembang. Pada intinya kreativitas anak bersifat ekspresionistis. Hal ini dikarenakan keterbukaan (ekspresi) merupakan sifat yang muncul dan dapat dikembangkan melalui latihan.

Kreativitas adalah setiap ide, metode, wawasan/model baru yang dapat ditransfer dan kemudian digunakan dalam kehidupan. Maka dari itu dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yaitu kebutuhan pemenuhan diri dan merupakan kebutuhan tertinggi manusia. Pada dasarnya setiap orang di dunia dilahirkan dengan potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (dikenali) dan dipupuk melalui pelatihan yang tepat. Ketika seseorang kreatif, konsep diri maka dia akan tumbuh dan berkembang. Ini menegaskan sebagai individu, memperluas dan membuka pengalaman kreatif baru.¹⁴

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinasi, estetis, fleksibel, integrasi, diskontinuitas, dan diferensiasi, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.¹⁵

¹⁴ Evie Hermawati Juliana, "Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa di Kelas XI Jurusan TKJ di SMK Hosana Tebas", *Skripsi*, (Pontianak: IKIP PGRI Pontianak, 2022), hlm. 9.

¹⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 14.

Karakteristik kreativitas dapat di lihat dari indikator kreatif, indikator kreatifitas menurut beberapa ahli sebagai berikut ini:

- 1) Hellriegel dan Slocum berpendapat ada 4 indikator kreativitas diantaranya:
 - a) Ide-ide baru
 - b) Konsep baru
 - c) Menemukan sesuatu yang baru
 - d) Menghasilkan sesuatu yang baru
- 2) Shalley berpendapat ada 3 indikator kreativitas diantaranya:
 - a) Hasil kreatif yang unggul
 - b) Kemampuan berpikir integrasi
 - c) Hasil kreativitas dapat digunakan untuk menciptakan inovasi
- 3) Menurut AJ Starko berpendapat ada 4 indikator kreativitas diantaranya:
 - a) Kebaruan
 - b) Keaslian
 - c) Kelayakan
 - d) Kebudayaan ¹⁶

Dari beberapa pendapat ahli terkait indikator kreativitas maka dapat diambil kesimpulan ada 4 indikator kreativitas diantaranya adalah:

- 1) Kelancaran adalah anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal,

¹⁶ Nurlaila Muhammad, dkk., *Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Era Merdeka Belajar*; (Jawa Tengah: Historie Media, 2024), hlm. 24.

contohnya membuat kata-kata atau cerita fantastis, anak tertarik pada berbagai hal, serta memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.

- 2) Kelenturan adalah anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak menyukai untuk menggunakan imajinasi dalam bermain terutama bermain pura-pura, serta anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.
- 3) Keaslian adalah anak berkaitan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit, anak bersifat nonkonformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya. Elaborasi adalah anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi, untuk terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan, anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contohnya memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- 4) Keuletan dan kesabaran adalah anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas, anak berkeinginan untuk mengambil resiko untuk berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.¹⁷

¹⁷ Yuliani Nurani, dkk., *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT Bumi Askara, 2020), hlm. 6.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap masing-masing individu anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan pada anak beraktivitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreativitas pada anak.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri manusia, meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan dan bakat, daya tanggap dan penerimaan.¹⁸

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan tingkah laku manusia melalui interaksi antara individu dan lingkungan sebagai hasil pengalaman.¹⁹ Dalam hal ini, prosesnya bersifat berkesinambungan serta bertahap dengan rangkaian kegiatan yang bergantian, yang sekaligus mewarnai dan memberi ciri khas pada proses pembelajaran.

c. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar adalah merupakan proses berfikir dimana siswa berusaha menemukan hubungan-hubungan baru untuk mendapat jawaban, metode baru dan cara-cara baru untuk memecahkan suatu masalah dari hasil belajar yang dilakukan²⁰, dimana kreativitas belajar ini

¹⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2019), hlm. 11.

¹⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 15.

²⁰ Ahmad Sauqy, *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasi)*, (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), hlm. 129.

merupakan kegiatan subjektif, artinya kita sendiri yang menentukan apakah kita mau belajar atau tidak. Pembelajaran kreatif erat kaitannya dengan menghargai pembelajaran yang sangat menyenangkan. Kreativitas pembelajaran merupakan suatu proses yang menghasilkan ide atau produk baru yang bersifat imajinatif, estetis dan terpadu dalam memecahkan masalah di berbagai bidang. Kreativitas menunjang proses belajar sehingga membuat siswa lebih percaya diri.²¹

Rasa percaya diri yang dimiliki siswa membuat mereka tidak takut untuk mengembangkan bakatnya dan mempengaruhi lingkungannya. Mengembangkan kreativitas siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perkembangan kognitif antara lain terjadi melalui rangsangan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas berpikir. Pengembangan afektif dilakukan dengan meningkatkan sikap dan minat serta dorongan kreatif. Pengembangan psikomotorik dilaksanakan dengan memberikan kesempatan pendidikan dan sarana prasarana yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilannya dalam menciptakan karya yang produktif dan inovatif.²²

²¹ Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal*, Vol 3, no. 2, Juni 2017, hlm. 333.

²² Moh Alfaruki, "Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V di SDN Teja Timur 2 Pamekasan" (diploma, Institut Agama Islam Negeri Madura, 2022), hlm. 3.

d. Faktor-faktor kreativitas belajar

Kreativitas belajar dipengaruhi oleh dua yaitu:

- 1) Faktor internal faktor yang berasal dari dalam atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini yang mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan kreativitas seseorang. Agar potensi kreativitas dapat dimunculkan, namun diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari atas potensi dalam diri individu itu sendiri seperti dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik). Oleh karena itu daya kreatif dalam diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki dan harus dipupuk untuk perkembangannya.²³
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis kelengkapan sarana dan kebebasan psikologis. Seperti: Pergaulan dan pengalaman, lingkungan, teknologi, dan lainnya.

2. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa sansekerta yang berarti permintaan atau pencarian. Seni adalah suatu proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan Indera, kepekaan hati dan berfikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan sebagainya.

²³ Ayu Nurul Amalia, dkk., *Pengaruh Kecerdasan Emosional...*, hlm. 18.

Sebagaimana pendapat salah satu ahli, tokoh atau seniman yang bernama Plato, merupakan salah satu seniman filsuf dari Yunani, mengemukakan bahwa seni adalah hasil tiruan alam (*art imitator narutam*), yang mana beliau menganggap bahwa suatu karya seni dan seniman merupakan peniru objek/benda yang ada di alam atau karya yang sudah dibuat sebelumnya. Nilai keindahan pada suatu karya seni didasarkan pada kesan keindahan yang ada di alam.²⁴

Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada yang lain, yang di tata dalam susunan yang indah dan menarik dapat dirasakan oleh indera manusia, sehingga dapat menimbulkan kesan rasa senang dan puas bagi yang menghayatinya.

Budaya adalah masyarakat dalam suatu daerah yang meemiliki norma atau nilai-nilai yang dimiliki secara Bersama dan proses nilai-nilai tersebut terjadi secara turun temurun bisa berupa seperti nilai-nilai adat istiadat, nilai bertetangga, gotong royong sehingga dapat diwariskan untuk generasi selanjutnya.²⁵ dapat disimpulkan bahwa budaya itu adalah suatu hasil karya, pemikiran, kebiasaan, gaya hidup, perilaku, dan lain sebagainya dari setiap suku, maupun ras manusia disetiap daerah yang sudah ada dari nenek moyang yang diwariskan secara turun menurun sehingga dapat kita rasakan sampai saat ini.

²⁴ Farida Mayar, *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), hlm. 1.

²⁵ Mohammad Yusuf, Reza Nurul Ichsan, dan Ahmad Karim, *Komunikasi Bisnis*, (Medan: CV Manhaji, 2019), hlm. 69-71.

Prakarya sendiri terdiri dari dua kata yaitu pra dan karya. Pra memiliki arti belum, sedangkan karya adalah bekerja membuat suatu produk.²⁶ Jadi prakarya dapat disimpulkan sebagai suatu proses bekerja dalam membuat suatu karya dan hasil karya (produk), baik berupa desain, model, dekorasi, pernak-pernik, hiasan yang bernilai tinggi dan sebagainya.

Seni budaya sendiri dapat diartikan sebagai suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan Indera manusia.²⁷ Seni budaya dan prakarya (SBdP), merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetika, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, dan budaya bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni baik dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, serta perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan.²⁸

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan pendidikan seni yang meliputi seni rupa, musik, tari, dan seni rupa. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai tugas dan tujuan yaitu

²⁶ Akhmad Zaeni, dkk., *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Di Madrasah*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023), hlm 1.

²⁷ Ni Made Sri Widyastuti, I. Made Sujana, and Sidi Artajaya Gede, "Penerapan Metode *Drill* untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Tas Oleh Siswa Kelas IV SDN 18 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan," *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni* 1, no. 1 (April 17, 2021), hlm. 4.

²⁸ Ani Kadarwati & Vivi Rulviani, *Pembelajaran Terpadu*, (Jawa Barat: CV. AE Media Grafika, 2018), hlm. 81.

pengembangan sikap, keterampilan kerja dan semangat.²⁹ Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP), merupakan pendidikan yang mengenalkan banyak karya seni dan menjadikan peserta didik kreatif dalam melakukan banyak hal. Pendidikan seni dapat dijadikan landasan pembentukan jiwa dan kepribadian, budi pekerti yang luhur. Oleh karena itu pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah sangatlah penting.³⁰

b. Tujuan Pelajaran SBdP

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan
- 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- 3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- 4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan mempelajari SBdP adalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan juga budaya, serta mampu mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya, berimajinasi, dan berapresiasi.

²⁹ Serli Dwi Angreani, "Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Muhammadiyah Pringsewu", *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Lampung, 2020), hlm. 4.

³⁰ Ruja, Wahyu, "Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 7, No. 3 2020, hlm. 20.

c. Ruang Lingkup SBdP

Mata pelajaran SBdP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.³¹

d. Seni Rupa

Pada pembelajaran SBdP peneliti menggunakan materi seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa secara nyata dan dapat di apresiasikan melalui Indera penglihatan yang mengandung segi keindahan. Seni rupa adalah segala bentuk ekspresi pengalaman estetik yang dilakukan secara sadar oleh manusia melalui media titik, garis, bentuk, warna, tekstur, dan

³¹ Nia Afriyani, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Metode *Drill* Siswa Kelas V MIN 1 Metro", *Tesis*, (Metro: IAIN Metro, 2020), hlm. 5.

ruang.³² Karya seni rupa memberikan pengalaman langsung secara kreatif dengan menyeimbangkan otak kanan dan kiri, yang memiliki suatu ciptaan atau seni yang keindahannya hanya dapat dinikmati oleh indra penglihatan dan indra peraba saja.³³

Elemen atau unsur rupa meliputi, titik, garis, bentuk, proporsi, komposisi perspektif, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, cahaya (gelap terang) arsiran. Namun perwujudan dan cipta seni rupa tidak hanya berupa gambar, lukisan, patung, dan karya cetak saja, akan tetapi berupa benda terapan seperti perabotan rumah tangga, seni reklame visual, aksesoris, dan lain sebagainya.³⁴ Seni rupa menurut wujudnya dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- 1) Seni rupa 2 dimensi, yaitu hanya dapat dinikmati dari satu arah saja dan hanya memiliki dimensi berupa panjang dan lebar. Contoh karya 2 dimensi adalah lukisan, gambar, foto, tenunan, dan batik.
- 2) Seni rupa 3 dimensi, yaitu memiliki volume sehingga dapat dinikmati dari berbagai arah dan memiliki dimensi berupa panjang, lebar dan tinggi. Contohnya patung, bangunan, boneka, vas bunga, kotak pensil dan desain produk lainnya.³⁵

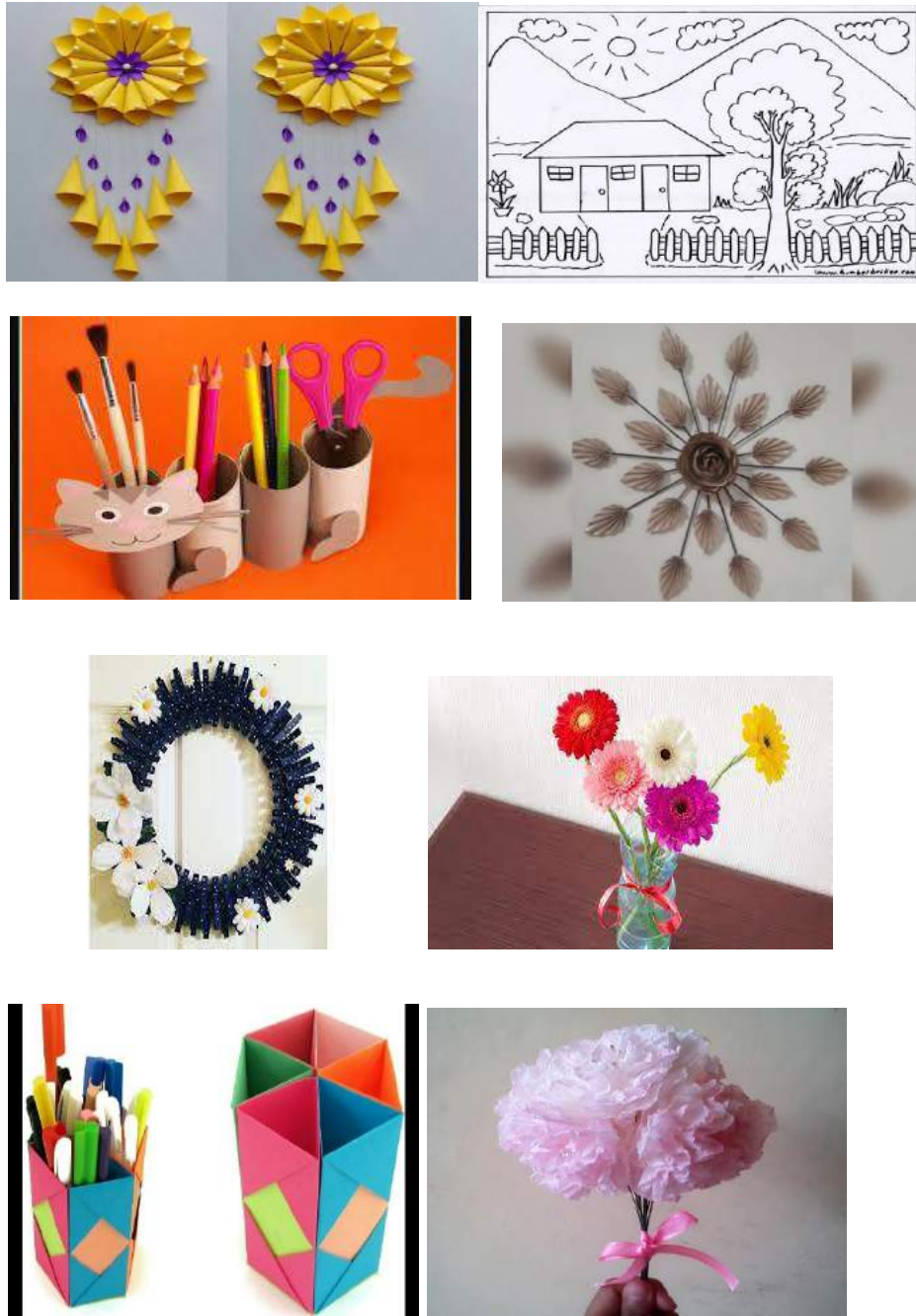
³² Panuwun Budi, *Jenis Karya Seni Rupa Serta Tips Menggambar dan Melukis*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2024), hlm. 1.

³³ Arina Restian, *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), hlm. 2.

³⁴ Farida Mayar, "*Seni Rupa untuk Anak...*", hlm. 5.

³⁵ Panuwun Budi, *Jenis Karya Seni Rupa...*, hlm. 2.

Berikut ini contoh seni rupa 2 dan 3 dimensi:



Gambar 2.1
Seni Rupa

3. Metode *Drill*

a. Metode *Drill*

Secara etimologi metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *Methodos*. Kata ini tersusun dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati, sedangkan *hodos* berarti jalan atau cara. Jadi, metode berarti suatu cara untuk mencapai suatu tujuan. Namun, bila ditinjau dari segi terminology (istilah), metode dapat diartikan sebagai jalan yang diikuti seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.³⁶ Metode adalah cara atau teknik yang dianggap efisien dalam menyampaikan bahan atau materi pembelajaran.³⁷ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu alat yang memudahkan dalam menemukan, menguji, menyusun dan mencapai hasil maksimal dari informasi yang diperlukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran.

Sedangkan *drill* adalah suatu cara mengajar menggunakan dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari peserta didik sehingga memperoleh suatu keahlian dan keterampilan tertentu. Kata latihan disini memiliki arti yaitu sesuatu yang harus diulang-ulangi. Berikut ini pendapat menurut ahli mengenai *drill*.

- 1) Menurut Sudjana, *drill* adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, secara sungguh-sungguh adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara bersungguh-sungguh dengan tujuan

³⁶ Amirudin, *Metode-metode Mempelajari Perspektif Al-qur'an Hadits dan Aplikasinya dalam Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2023), hlm. 119.

³⁷ Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 174.

untuk menyempurnakan suatu keterampilan untuk mencapai keberhasilan. Ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama.

- 2) Menurut Roestiyah, *drill* adalah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar peserta didik melakukan kegiatan Latihan, peserta didik memiliki ketangkasan, dan keterampilan lebih tinggi dari apa yang dipelajari.
- 3) Menurut Sajana, *drill* adalah metode latihan yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *drill* adalah latihan dengan praktik yang dilakukan berulang kali secara kontinu untuk mendapatkan ketampilan, ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dalam berkarya dengan baik tentang pengetahuan yang dipelajari.³⁸

Metode *drill* (latihan) adalah tindakan melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan mempererat suatu ikatan atau mengembangkan suatu keterampilan sehingga menjadi permanen. Metode latihan adalah suatu metode yang memungkinkan siswa mempraktikkan suatu keterampilan tertentu berdasarkan penjelasan atau petunjuk guru. Metode *drill* adalah metode pengajaran di mana siswa

³⁸ Telaumbanua Eben Haezarni, *Pengembangan Model WICDIE dalam Pembelajaran Paduan Suara*, (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022), hlm. 8.

ditawari latihan untuk memperoleh keterampilan. Metode pelatihan biasanya digunakan untuk mempelajari suatu keterampilan atau ketangkasan.³⁹ Ciri khas dari metode ini adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali supaya asosiasi stimulus dan respons menjadi sangat kuat dan tidak mudah untuk dilupakan. Dengan demikian terbentuklah sebuah keterampilan (pengetahuan) yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan.⁴⁰

b. Kelebihan Metode *Drill*

- 1) Dalam waktu yang relatif singkat, cepat dapat memperoleh penguasaan dan ketrampilan yang di harapkan.
- 2) Murid akan memiliki pengetahuan siap.
- 3) Menanamkan pada anak anak kebiasaan belajar secara rutin dan disiplin.⁴¹
- 4) Peserta didik memperoleh kecakapan motoris. peserta didik memperoleh kecakapan mental.
- 5) Guru lebih mudah mengontrol dan membedakan mana peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dan mana yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran.⁴²

³⁹ “Jurnal Skripsi.Pdf,” 5, accessed September 26, 2023, http://eprints.unm.ac.id/19920/1/Jurnal_Skripsi.pdf.

⁴⁰ “Metode *Drill* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*,” 3, accessed July 9, 2023, hlm. 5.

⁴¹ Hamzah, *Kurikulum Pembelajaran Panduan Lengkap bagi Guru Profesional*, (Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara, 2020), hlm. 221.

⁴² Syahraini Tambak, “Metode *Drill* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 13, no. 2 (October 15, 2016), hlm. 7.

c. Kekurangan Metode *Drill*

- 1) Menghambat perkembangan daya inisiatif anak.
- 2) Kurang memperhatikan penyesuaian dengan lingkungan.
- 3) Membentuk kebiasaan kebiasaan yang kaku udah otomatis.
- 4) Membentuk pengetahuan yang serba list dan mekanis.
- 5) Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang dapat menimbulkan kebosanan dan hal yang monoton.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, metode *drill* dapat membiasakan peserta didik untuk berfikir cepat dan singkat dalam memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan, namun di samping itu ada juga kekurangan yang terjadi saat menggunakan metode *drill* ini, yaitu kekhawatiran akan peserta didik yang merasa bosan apabila saat proses pembelajaran dengan menggunakan latihan yang berulang-ulang akan menghambat imajinasi dan juga kreatif siswa.

d. Tujuan Penggunaan Metode *Drill*.

Metode *drill* biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa:

- 1) Memiliki kemampuan motoris/gerak, seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat.
- 2) Mengembangkan kecakapan intelektual, seperti mengalikan, membagi, serta menjumlahkan.

- 3) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan yang lain.⁴³

e. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Drill*

- 1) Asosiasi.
- 2) Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Memotivasi peserta didik.
- 4) Melakukan latihan dengan pengulangan secara bertahap
- 5) Pengaplikasian.
- 6) Evaluasi.
- 7) Tindak lanjut.⁴⁴

B. Penelitian Terdahulu

1. Dalam skripsi Ibnu Hikam yang berjudul “Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di MTs Negeri 12 Jakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan sejauh mana peran guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di MTs Negeri 12 Jakarta. Hasil penelitian ini baik karena dalam proses belajar guru memberikan bimbingan dan pengajaran yang baik dengan mengeksplorasi bakat dan ide siswa didalam proses pembelajaran, dan Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa terlihat sudah baik dilihat dari pemilihan metode dan juga media yang tepat.⁴⁵

Persamaan:

⁴³ Umi Latifah, *Metode Drill dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jawa Tengah: NEM, 2022), hlm. 10.

⁴⁴ Syahraini Tambak, “Metode *Drill* dalam Pembelajaran...”, hlm. 9.

⁴⁵ “Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di MTs Negeri 12 Jakarta”, *Skripsi* (Jakarta: UIN Jakarta, 2017), hlm. 1.

Penelitian ini dengan penelitian Ibnu Hikam sama-sama meningkatkan kreativitas belajar siswa

Perbedaan:

- a. Penelitian Ibnu Hikam di laksanakan pada jenjang pendidikan MTS, sedangkan penelitian ini di laksanakan pada jenjang pendidikan SD.
 - b. Lokasi penelitian Ibnu Hikam di laksanakan di Jakarta, sedangkan penelitian ini di laksanakan di Lumut
 - c. Penelitian Ibnu Hikam tidak menggunakan metode *drill*.
 - d. Pada penelitian Ibnu Hikam menggunakan seluruh kelas, sedangkan penelitian ini hanya pada kelas V sama.
 - e. Penelitian Ibnu Hikam menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK.
2. Dalam jurnal yang berjudul Ni Made Sri Windyastuti “Penerapan Metode *Drill* untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Tas Oleh Siswa Kelas IV SD N 18 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan” Tujuan penelitian siswa kelas IV SD N 18 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan mampu meningkatkan kemampuan menggambar tas dengan menerapkan metode *drill*. Hasil penelitian ini terjadi kenaikan prestasi siswa dengan menunjukkan hasil menggambar tas yang baik didalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Yaitu siswa dapat lebih disiplin dan bisa bertanggung jawab akan tugas yang diberikan oleh guru, suasana kelas menjadi menyenangkan.⁴⁶

⁴⁶ Widyastuti, Sujana, and Gede, “Penerapan Motode *Drill* untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Tas Oleh Siswa Kelas IV SDN 18 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan”, *Batarirupa, Jurnal Pendidikan Seni*, Volume 1, No. 1 (April 2021), hlm. 1.

Persamaan:

- a. Penelitian ini dengan penelitian Ni Made Sri Windyastuti sama-sama menggunakan metode *Drill*.
- b. Penelitian ini dengan penelitian Ni Made Sri Windyastuti menggunakan mata Pelajaran yang sama yaitu SBdP.

Perbedaan:

- a. Lokasi penelitian Ni Made Sri Windyastuti dilaksanakan di Sesetan, sedangkan peneliti ini dilaksanakan di Lumut.
 - b. Penelitian Ni Made Sri Windyastuti dilaksanakan dikelas IV, sedangkan peneliti ini dilaksanakan di kelas V.
 - c. Penelitian Ni Made Sri Windyastuti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.
 - d. Penelitian Ni Made Sri Windyastuti berfokus pada meningkatkan kemampuan menggambar tas. sedangkan peneliti ini berfokus pada meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata Pelajaran SBdP materi seni rupa 2 dan 3 dimensi.
3. Dalam skripsi Nia Afriani yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar SBdP Melalui Metode *Drill* Siswa kelas V MIN 1 Metro”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar SBdP melalui metode *drill* siswa kelas V MIN 1 Metro. Hasil penelitian kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* telah

dikatakan meningkat dengan mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dan telah memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh MIN 1 Metro yaitu 70.⁴⁷

Pesamaan:

- a. Penelitian ini dengan penelitian Nia Afriani sama-sama menggunakan metode *drill*.
- b. Penelitian ini dengan penelitian Nia Afriani menggunakan mata pelajaran yang sama yaitu SBdP.
- c. Penelitian ini dengan penelitian Nia Afriani menggunakan penelitian di kelas V.
- e. Penelitian ini dengan penelitian Nia Afriani sama-sama melakukan penelitian di sekolah dasar (SD).
- d. Penelitian ini dengan penelitian Nia Afriani sama-sama meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- e. Penelitian ini dengan penelitian Nia Afriani menggunakan penelitian tindakan kelas, dan menggunakan 2 siklus.

Perbedaan:

- a. Lokasi penelitian Nia Afriani dilaksanakan di Metro, sedangkan penelitian ini di Lumut.
- b. Peneliti Nia Afriani membuat anyaman keset, sedangkan penelitian ini membuat karya seni rupa 2 dan 3 dimensi seperti membuat bunga dari tisu

⁴⁷ Afriyani, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Metode *Drill* Siswa Kelas V MIN 1 Metro", *Skripsi* (Metro: IAIN Metro, 2020), hlm. 1.

- c. Peneliti Nia Afriani menggunakan lembar tes, sedangkan peneliti ini menggunakan lembar observasi.
4. Dalam skripsi Dheka Fahriyan dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Membelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kreativitas guru dalam materi SBdP sub materi musik. Hasil dari penelitian ini adalah kreativitas guru melalui pembelajaran seni budaya sub materi musik di SD Negeri Sadeng 03 dilakukan dengan analisis pribadi, proses, press, dan produk dan faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam pembelajaran, media dan fasilitas, pemanfaatan lingkungan budaya dan alam, gerak dan lagu, dolanan, lagu dolanan untuk pembelajaran seni budaya sub seni musik.⁴⁸

Persamaan:

- a. Penelitian ini dengan penelitian Dheka Fahriyan menggunakan mata pelajaran yang sama yaitu SBdP.
- b. Penelitian ini dengan penelitian Dheka Fahriyan menggunakan target yang sama yaitu pada anak sekolah dasar (SD).

Perbedaan:

- a. Lokasi penelitian Dheka Fahriyan dilaksanakan di Sadeng Semarang, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di Lumut.
- b. Penelitian Dheka Fahriyan mengamati kreativitas guru, sedangkan penelitian ini mengamati kreativitas belajar siswa.

⁴⁸ Dheka Fahriyan, “Kreativitas Guru Dalam Membelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: UNNES, 2019), hlm. 1.

- c. Penelitian Dheka Fahriyan menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.
5. Dalam skripsi Mazlina Tri Utary dengan judul “Pengaruh Menggunakan Metode *Drill* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN Sei Agul Kec. Medan Denai”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode *drill* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN Sei Agul Kec. Medan Denai, apakah terdapat pengaruh menggunakan metode *drill* dan tanpa menggunakan metode *drill*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan metode *drill* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan konvensional, sehingga dapat dikatakan adanya pengaruh positif dari penguatuh penggunaan metode *drill* ini.⁴⁹

Persamaan

- a. Penelitian ini dengan penelitian Mazlina Tri Utary menggunakan metode yang sama yaitu metode *drill*.
- b. Penelitian ini dengan penelitian Mazlina Tri Utary menggunakan target yang sama yaitu pada anak sekolah dasar (SD).

⁴⁹ Mazlina Tri Utary, “Pengaruh Menggunakan Metode *Drill* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN Sei Agul Kec. Medan Denai”, *Skripsi* (Medan : UIN Sumatera Utara, 2018), hlm. 1

Perbedaan

- a. Penelitian Mazlina Tri Utary yang digunakan, menggunakan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.
- b. Lokasi penelitian Mazlina Tri Utary dilaksanakan di Sei Agul, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di Lumut.
- c. Penelitian Mazlina Tri Utary menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran SBdP.
- d. Penelitian Mazlina Tri Utary mengkaji tentang pengaruh menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *drill* pada mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah. Waktu penelitian ini akan di mulai dari Tanggal 6 Maret sampai dengan 31 Maret 2024.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru kelas melalui refleksi yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.⁵⁰ (PTK) didefinisikan sebagai sebuah proses investigasi terkendali dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk melakukan perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi pembelajaran.⁵¹

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di ruang kelas yang tidak disiapkan untuk tujuan penelitian tertentu, namun PTK berlangsung dalam situasi dan kondisi nyata tanpa rekayasa.⁵²

⁵⁰ Nida Wahyuni, "Penggunaan Metode *Drill* dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding* 2, No. 1, May 1, 2016, hlm. 1.

⁵¹ Fery Muhammad Firdaus, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), hlm. 6-7.

⁵² Sulhan Efendi Hasibuan, dkk., "Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Video di SD", *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol.1 No. 2, 2021 (<http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/index>, diakses pada Tahun 2021).

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas dan mencari jawaban secara ilmiah melalui tindakan yang akan dilakukan.⁵³ Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan terjadi perubahan perilaku belajar siswa dan solusi terhadap segala permasalahan pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah metode *drill*, metode *drill* relatif mudah dilakukan dan latihan dapat dirancang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,⁵⁴ metode pengajaran yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dan cara untuk memperoleh keterampilan, ketepatan, keterampilan dan kemampuan.⁵⁵ Metode latihan merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan yang berulang-ulang untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan tertentu.⁵⁶

C. Latar dan Subjek Penelitian

1. Latar

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah. Kelas yang dipakai sebagai latar penelitian ini yaitu kelas V dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

⁵³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 193.

⁵⁴ Muhammad Rohadi, dkk., *Latihan Metode Drill, Foot Position, Koordinasi Mata dan Tangan pada Atlet Tenis Pemula*, (Jawa Tengah: CV. ZT. Corpora, 2021), hlm. 64.

⁵⁵ Widyastuti, Sujana, and Gede, "Penerapan Metode *Drill* untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Tas Oleh Siswa Kelas IV SDN 18 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan," *Jurnal Pendidikan Seni*, Volume 1, No. 1, April 2021, hlm. 2.

⁵⁶ Hani Hanifah, Sumiyani Sumiyani, and Arry Patriasurya Azhar, "Analisis Metode *Drill* dalam Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas II SDN Perumnas 1," *Journal on Education* 5, no. 4, Maret 27, 2023, hlm. 2.

2. Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa di kelas V SD Negeri 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah dengan jumlah siswa sebanyak 23, yang mana terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis gejala yang terjadi pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh data perilaku guna memperoleh gambaran kehidupan sosial yang lebih jelas, yang sulit diperoleh dengan metode lain. Alasan peneliti menggunakan observasi adalah untuk menyajikan gambaran atau peristiwa, menjawab pertanyaan, dan mengevaluasi. orang seperti itu benar-benar terjadi.⁵⁷

2. Wawancara

Wawancara secara umum adalah suatu cara mengumpulkan bahan informasi, yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan, baik secara tatap muka maupun tidak, dengan arah tujuan yang telah ditentukan. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi, penjelasan, pendapat, fakta, bukti tentang suatu masalah atau peristiwa.⁵⁸

⁵⁷ S. Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hlm. 106.

⁵⁸ Atep Adya Barata, *Dasar-Dasar Pelayanan Prima*, (Medan: Elex Media Komputindo, 2002), hlm. 117-118.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis dan terstruktur penuh untuk mengumpulkan data. Wawancara yang digunakan hanyalah permasalahan yang akan dikembangkan.

3. Dokumentasi

Pengertian dokumen adalah proses pengumpulan bukti berdasarkan sumber tertulis, lisan, gambar, atau arkeologi. Alasan peneliti menggunakan metode dokumenter adalah untuk mendukung materi penelitian. Cara lain untuk mendapatkan informasi respon adalah melalui dokumentasi. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa gambar selama aktifitas pembelajaran berlangsung.⁵⁹

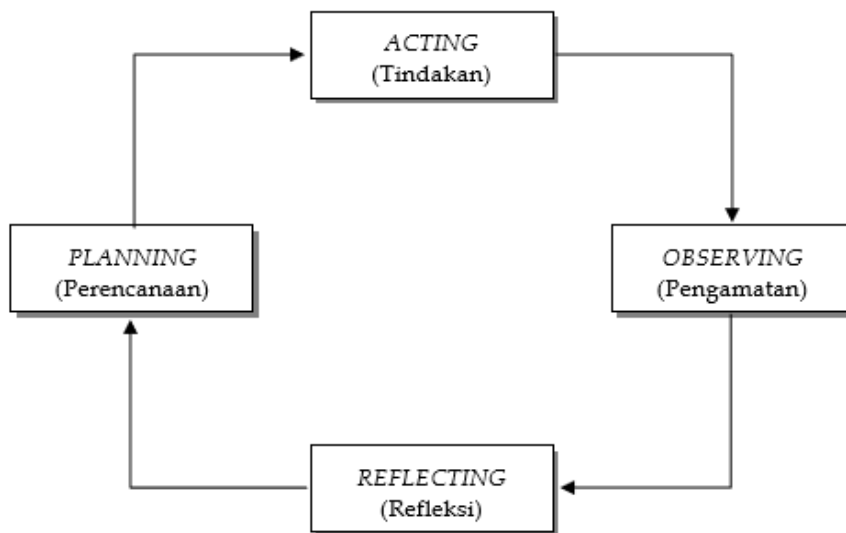
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Penelitian yang akan digunakan adalah PTK, yaitu jenis penelitian yang mengkaji masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata,⁶⁰ digunakan untuk mengembangkan dan menemukan tindakan baru, sehingga tindakan bila diterapkan maka proses pelaksanaan lebih mudah, lebih cepat dan hasilnya lebih berkualitas.⁶¹ Adapun model penelitian tindakan kelas yang di gunakan yaitu dari Kurt Lewin.

⁵⁹ Iskandar, *Metode Penelitian Dakwah*, (Jawa Timur, CV. Penerbit Qiara Media, 2022), hlm. 140.

⁶⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta Timur: Prenada Media, 2016), hlm. 22.

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2021), hlm. 44.



Gambar 3.1

Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kurt Lewin.

Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu pada kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dengan melakukan observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung dan wawancara dengan siswa-siswa kelas V SD Negeri 157619 Lumut. Dari kegiatan awal tersebut kemudian peneliti menetapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *drill*. Adapun lebih rincinya penelitian tindakan kelas akan di gambarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap pertama ini peneliti melakukan observasi di sekolah yang dijadikan tujuan penelitian untuk mengetahui kondisi peserta didik, permasalahan apa saja yang menjadi kendala peserta didik. Sedang menjalankan obeservasi, jika peneliti mengetahui dan memahami

permasalahan yang dihadapi peserta didik di kelas, maka peneliti dapat menentukan dan merancang prosedur pembelajaran. Adapun tahapan perencanaan dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

- 1) Peneliti mempersiapkan waktu serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Serta menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Peneliti membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), yang akan dijadikan pegangan dalam mengajar serta acuan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Agar materi yang hendak disampaikan tidak melenceng dari apa yang seharusnya disampaikan maka peneliti harus berpegangan kepada RPP tersebut. Dalam pembuatan RPP ini berpatokan kepada kurikulum dan silabus, serta dikonsultasikan kepada guru kelas agar sesuai dengan materi tentang pembelajaran SBdP.
- 3) Peneliti mempersiapkan media serta lembar kegiatan observasi kreativitas siswa yang akan dinilai meliputi, konsentrasi peserta didik dalam memperhatikan materi, fokus terhadap materi, paham terhadap materi yang disampaikan, menjawab pertanyaan, bertanya terhadap materi yang disampaikan, bekerja secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjalin kerjasama yang baik dalam kelompok, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat, serta mampu mempersentasikannya di depan kelas.

- 4) Pembentukan kelompok, pada setiap siklusnya, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dari 4 sampai 5 peserta didik setiap kelompoknya.

b. Tindakan (*acting*)

Pada tahapan ini peneliti merencanakan pembelajaran melalui media yang direncanakan dan mengajar menggunakan RPP yang telah disiapkan, sedangkan peneliti mengamati untuk memperoleh informasi. Adapun tahapan pada tahapan ini yaitu:

- 1) Kegiatan Awal (10 Menit).
- 2) Kegiatan Inti (50 Menit).
- 3) Kegiatan Penutup (10 Menit).

c. Pengamatan (*observing*), pada tahap pengamatan (observasi) ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *drill*. Kegiatan dan rencana yang telah disusun harus benar-benar dilaksanakan dan diikuti untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran SBdP. Observasi ini menekankan pembelajaran aktif, kreatif dalam aktivitas yang dilakukan siswa saat pembelajarannya.

d. Refleksi (*reflecting*), Pada tahap refleksi atau pantulan, kegiatan yang dilakukan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi pada tahap sebelumnya⁶² seperti:

- 1) Menganalisis temuan yang didapatkan pada saat melakukan observasi.

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2020), hlm. 140.

- 2) Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *drill*.
- 3) Melakukan refleksi terhadap kesesuaian metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Melakukan refleksi terhadap kreativitas belajar siswa.⁶³

2. Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, maka akan dilaksanakan serta dikembangkan siklus berikutnya yaitu siklus II. Dilaksanakan siklus II ini untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Dalam pelaksanaan siklus II ini prosedur yang dilaksanakan pun sama dengan siklus I yaitu meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi, dengan melanjutkan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar serta indikatornya.

F. Teknik Analisis Penelitian

Teknik analisis penelitian ini secara deskriptif kualitatif, yaitu dilakukannya analisis untuk menentukan keberhasilan kreativitas anak. Teknik analisis eksplorasi mencoba memilih, mengkategorikan dan mengorganisasikan data untuk mengklasifikasikan data yang digunakan dan apakah data yang diperoleh melalui tahap siklus yang diterapkan dapat dianalisis mencari nilai rata-rata yang mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan. langkah-langkah untuk menarik kesimpulan untuk langkah selanjutnya dan perbaikan untuk langkah selanjutnya, dengan memperhatikan masing-masing indikator secara

⁶³Sulhan Efendi hasibuan, dkk., “Upaya Meningkatkan Kualitas...”, hlm. 7.

terpisah. Adapun rumus untuk menetapkan keberhasilan anak digunakan beberapa penilaian sebagai berikut:

1. Penilaian rata-rata anak

Cara menentukan nilai rata-rata adalah dengan menjumlahkan semua nilai yang diperoleh seluruh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes, dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

\sum = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

2. Penilaian ketuntasan belajar

Cara menentukan nilai rata-rata adalah dengan menjumlahkan semua anak yang berhasil dalam belajar dengan ketentuan nilai KKM kemudian dikali 100, setelah dapat hasilnya maka dibagi dengan Jumlah seluruh anak,⁶⁴ dengan rumus:

$$\frac{P}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

⁶⁴ Komarudin, *Hasil Belajar PAI Materi Pokok AL Quran Surat AT Tiin Melalui Model Pembelajaran Make A Match*, (Tegal: GPAI Kankemenag, 2016), hlm, 29.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

1. Analisis Data Profil Sekolah

a. Profil Sekolah SD Negeri 157619

SD Negeri 157619 berdiri pada Tahun 1982, yang beralamat di, Jln. Simpang Pesantren, Lingk. III, Kel. Lumut, Kab. Tapanuli Tengah. Sekolah ini terletak di tengah-tengah penduduk masyarakat sekitar, yang mana mayoritas nya 100% muslim. Di sekitar sekolah ini penduduk paling banyak bersuku batak mandailing, dan rata-rata penduduknya ramah-ramah. Letak sekolah ini tidak terlalu jauh dari jalan lintas (jalan raya), karena posisi sekolah ini masuk kedalam simpang.

Sekolah SD Negeri 157619 ini, telah diakreditasi dengan menduduki akreditasi dengan nilai 73 peringkat B, dengan berdasarkan SK penetapan hasil akreditasi BAP-S/M Nomor 696/BAP-SM/PROVSU/LL/IX/2014. Pada saat ini sekolah SD Negeri 157619 Lumut 4 di bawah kepemimpinan ibu Hj. Linda Maulina Nasution, S.Pd sebagai kepala sekolah di SD tersebut.

b. Visi, Misi, Tujuan SD Negeri 157619

1) Visi SD Negeri 157619

“Membentuk Generasi Muda Penerus Bangsa Yang Berkemajuan, Cerdas, Berkarakter & Berprestasi”

2) Misi SD Negeri 157619

- a) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- b) Mengembangkan strategi pembelajaran aktif, inovatif, dan kreatif.
- c) Melaksanakan pembelajaran yang sistematis, terukur dan terferifikasi.
- d) Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk mengembangkan bakat, minat dan potensi.
- e) Memotivasi dan mendorong prestasi siswa.
- f) Meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan dan sesama.
- g) Mengembangkan pembelajaran berbasis IT dan keterampilan berbahasa asing.

3) Tujuan SD Negeri 157619

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah “Menghasilkan peserta didik yang cerdas, terampil, berakhlak mulia, percaya diri dan sikap membangun bangsa dan tanah air”.

c. Data Guru

Proses belajar mengajar di SD Negeri 157619 tidak lepas dari adanya tenaga pendidik serta dibantu oleh pengelola administrasi,

keadaan jumlah tenaga guru dan karyawan sebanyak 9 yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Selanjutnya tenaga guru dan karyawan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Daftar Guru

No	Nama Guru	Jabatan
1	Hj. Linda Maulina Nasution, S.Pd NIP. 196607291990032002	Kepala Sekolah
2	Apriani Siregar, S.Pd.sd NIP. 198401012009032006	Guru Kelas
3	Diana Mahami Haranap, S.Pd.I NIP. 198605202014092001	Guru PAI
4	Tuti Herlina, Sarumpaet, S.Pd NIP. 196711162009032001	Guru Kelas
5	Syofiani Noor Pohan NIP. 196710082008012001	Guru Kelas
6	Muhammad Abduh Lubis, S.Pd.I	Guru Bidang Studi
7	Ahmady Lubis, S.Pd.I	Guru PJOK
8	Debhi Susanti, S.Pd	Guru Kelas
9	Aflara Diyanti Harahap, S.Pd	Operator

d. Data Siswa

Jumlah keseluruhan siswa SD Negeri 157619 dari kelas 1 sampai 6 adalah 108. Adapun selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.2
Data Daftar Guru

No	Tingkat Kelas	Jumlah Murid
1	I	19
2	II	15
3	III	11
4	IV	20
5	V	23
6	VI	20
Jumlah keseluruhan		108

Dengan khusus data siswa kelas V sebanyak 23 orang dengan 8 laki-laki dan 15 perempuan, dan saya mengambil penelitian saya pada kelas V SD.⁶⁵

2. Analisis Data Prasiklus

a. Pra Siklus

Kondisi awal dibuat sebelum siklus pertama, yaitu. pada tanggal 6 Maret 2024 dilakukan penelitian terhadap siswa kelas V SD Negeri 157619. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi. Penelitian diawali dengan meminta izin kepada kepala sekolah dan guru untuk melakukan observasi terhadap pembelajaran kelas V di SD Negeri 157619. Pada hari itu peneliti menjumpai Guru Wali kelas V yaitu Ibu Sarumpaet, untuk meminta izin terkait kegiatan pra siklus sebelum siklus I dan II dilaksanakan. Pada kegiatan ini dilaksanakan prasiklus, peneliti mengobservasi kegiatan belajar siswa pada mata pelajaran SBdP, sebelum siklus I dan II pembelajaran melalui metode *drill*. Setelah meninjau kegiatan pembelajaran siswa, terlihat jelas bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang dibawan oleh peneliti. Hasilnya dapat kita lihat dalam lampiran.

Saat pra siklus dilaksanakan oleh peneliti maka dapat di jabarkan hasil observasi belajar SBdP berdasarkan jumlah siswa kelas V, diketahui sebanyak 23 siswa, berdasarkan hasil data tersebut,

⁶⁵ Observasi dengan ibu Sarumpaer dan ibu Pohan, di SD Negeri 157619 Lumut 4, pada hari Kamis, Tanggal 7 Maret 2024.

diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang ada dan mengakibatkan kreativitas siswa masih jauh dari kata kurang kreatif. Maka dapat dilihat dari data yang ada bahwa siswa sedang dalam proses (belum tuntas) pada mata pelajaran SBdP ada sebanyak 20 siswa, dan terdapat ada sebanyak 3 siswa yang lebih menonjol kreatifannya dari 20 siswa yang lain, dengan nilai yang terendah adalah 2 sedangkan yang tertinggi adalah 9, untuk lebih jelasnya data ini dapat dilihat pada lampiran 5.

Jika dilihat dari data tersebut masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran diakibatkan juga karena siswa belum mampu dalam menanggapi dan memahami penjelasan guru, dan juga kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran, maka diharapkan pada tahap selanjutnya terdapat peningkatan pada siklus I dan siklus II.

Adapun cara untuk menilai tuntas atau tidaknya kreativitas peserta didik dilihat dari keterangan pada lembar observasi kreativitas pada lampiran 12, siswa dengan 1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif), 2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif), 3 = 13 – 18 (Kreatif), 4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif), jadi jika siswa dengan nilai kurang dari 13 maka siswa belum dapat dikatakan kreatif, dan begitu pula dengan siswa dengan nilai di atas 13 maka siswa telah dikatakan kreatif.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Siklus I Pertemuan Pertama

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu contoh dari seni rupa atau alat dan bahan untuk membuat suaru karya yang bagus dan bernilai tinggi.
- 3) Persiapan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa, dan lembar observasi kreativitas siswa kelas V.

b. Tahap Tindakan (*Action*)

Pembelajaran siklus I pertemuan pertama pada hari Senin 17 Maret 2024 jam 08.00 WIB sampai dengan selesai. Pada pelaksanaan pembelajaran SBdP melalui metode *drill* pada siklus I peneliti mengadakan pertemuan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada penelitian ini peneliti sendiri bertindak sebagai guru. Kegiatan pembelajaran di bagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam
- b) Guru menanya kabar siswa,
- c) Guru mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru dan siswa melakukan doa secara bersama yang di pandu oleh ketua kelas.
- e) Melakukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- f) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang di setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 orang setiap kelompok (Asosiasi).
- g) Guru menyampaikan tentang kegiatan guru menjelaskan apa saja kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan membuat kesepakatan dengan peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan tertib, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai yang tertera dalam lampiran RPP, (Menyampaikan tujuan pembelajaran).

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberi motivasi belajar kepada siswa agar peserta didik memiliki motivasi saat mengikuti proses pembelajaran (Memotivasi)
- b) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar yang diberikan oleh guru. Disini guru mengajukan gambar yaitu berupa gambar seni rupa.

- c) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang kamu lihat dalam gambar tersebut, dan guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi.
- d) Para siswa berdiskusi dengan teman kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, kemudian perwakilan kelompok akan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru tersebut.
- e) Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan terkait gambar tadi agar siswa lebih paham.
- f) Guru mengenalkan kepada siswa dengan memberikan beberapa contoh terkait seni rupa agar lebih memahaminya.
- g) Guru memberi latihan kepada siswa dengan sistem pengerjaan secara perindividu namun dikumpul sesuai dengan kelompok, dengan terkait materi seni rupa yaitu menulis pengalaman setiap siswa dalam membuat karya seni rupa, serta apa nama karyanya, bahan serta alat apa saja yang digunakan, (Latihan).
- h) Guru memberi arahan kepada siswa dengan memilih salah satu siswa untuk menceritakan tentang pengalamannya dalam membuat seni rupa kepada teman-temannya di depan, (Mengaplikasikan).

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi proses pembelajaran pada hari ini dengan mengecek hasil latihan para

siswa dan meminta salah siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, dan menanyakan bagaimana perasaan siswa mengenai pembelajaran hari ini, setelah melakukan praktek SBdP seni rupa dengan menggunakan metode *drill*, setelah siswa menjawab pembelajaran hari ini menyenangkan, guru kemudian memberikan penguatan berupa apresiasi kepada siswa. (evaluasi)

Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik bahwa ada pertemuan selanjutnya akan dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama, dan pada pertemuan berikutnya, sehingga peserta didik diharapkan harus mempersiapkannya dengan baik serta mengigat dan mengulang-ulang materi yang sudah dipelajari sebelumnya di rumah, (Tindak lanjut). Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas dan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Tahap Observasi (*Observing*)

Setelah tahap tindakan (*action*) maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap observasi (*Observing*). Pada tahap ini peneliti dapat melihat bagaimana hasil pembelajaran SBdP sebelumnya, yang mana hasilnya berdasarkan jumlah siswa kelas V, diketahui sebanyak 23 siswa, berdasarkan hasil data tersebut pada tahap pra siklus rata-rata nilai siswa sebesar 4, 04 dengan nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 9. Maka pada tahap siklus I pertemuan pertama ini adanya terjadi peningkatan pada beberapa siswa saat proses pembelajaran SBdP

menggunakan metode *drill*. Maka dapat dilihat pada lampiran 6, bahwa siswa sedang dalam proses (belum tuntas) pada mata pelajaran SBdP ada sebanyak 17 siswa, dan yang tuntas sebanyak 6 siswa, dengan nilai yang terendah adalah 6 sedangkan yang tertinggi adalah 14. Dengan ini, dari hasil siklus I pertemuan pertama hasilnya dapat dikatakan meningkat dilihat dari ketuntasan klasikalnya sebanyak 13,04%.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi pada siklus I pertemuan pertama ini dapat dilihat dari data hasilnya masih kurangnya dari kata baik baik itu dilihat dari indikator kreativitas, sebagai berikut:

- 1) Ditahap kelancaran, siswa sudah dapat berfikir kreatif, baik itu dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas.
- 2) Ditahap kelenturan, ada 12 siswa yang telah mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dan sudah dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan baik.
- 3) Ditahap keaslian, siswa masih terhitung yang bisa pada tahap ini yaitu kemampuan untuk menentukan gagasan baru dengan cara yang asli.

- 4) Ditahap keuletan, siswa belum ada yang memiliki usaha secara giat dalam kemauan yang keras untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit.

Dari refleksi pada pertemuan ini dilihat dari data hasil kreativitas siswa pada lampiran 6, yang lebih menonjol adalah masih ditahap kelancaran saja, sehingga diharapkan untuk pertemuan selanjutnya diharapkan kreativitas siswa dapat lebih kreatif dan meningkat.

2. Siklus I Pertemuan II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu contoh dari seni rupa atau alat dan bahan untuk membuat suatu karya yang bagus dan bernilai tinggi.
- 3) Persiapan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa, dan lembar observasi kreativitas siswa kelas V.

b. Tahap Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan dalam pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada Hari Selasa, 18 Maret 2024. Pada pertemuan kedua ini waktu yang ditempuh sama seperti pertemuan pertama yaitu (2 x 35) Menit. Kegiatan pembelajaran di bagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam
- b) Guru menanya kabar siswa,
- c) Guru mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru dan siswa melakukan doa secara bersama yang di pandu oleh ketua kelas.
- e) Belalukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- f) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama siklus I, yang terdiri dari 5-6 orang setiap kelompoknya, (Asosiasi).
- g) Guru menyampaikan tentang kegiatan guru menjelaskan apa saja kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan membuat kesepakatan dengan peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan tertib, dan tujuan

pembelajaran yang akan dilakukan sesuai yang tertera dalam lampiran RPP, (Menyampaikan tujuan pembelajaran).

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberi motivasi belajar kepada siswa agar peserta didik memiliki motivasi saat mengikuti proses pembelajaran dan mengajak siswa untuk bernyanyi pelangi-pelangi secara bersama-sama (Memotivasi)
- b) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar yang diberikan oleh guru. Disini guru mengajukan gambar yaitu berupa gambar seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi, yaitu berupa lukisan dan vas bunga.
- c) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang kamu lihat dalam gambar tersebut, dan guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi.
- d) Para siswa berdiskusi dengan teman kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, kemudian perwakilan kelompok akan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru tersebut.
- e) Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan terkait gambar tadi agar siswa lebih paham.
- f) Guru mengenalkan kepada siswa dengan memberikan beberapa contoh terkait seni rupa agar lebih memahaminya.

- g) Guru memberi latihan kepada siswa dengan sistem pengerjaan secara perindividu namun dikumpul sesuai dengan kelompok, dengan terkait materi seni rupa yaitu untuk mencari dan mencatat di buku masing-masing terkait apa saja contoh dari jenis seni rupa, yaitu berupa 2 dimensi dan 3 dimensi, (Latihan).
- h) Guru memberi arahan kepada siswa dengan memilih salah satu siswa untuk menceritakan tentang apa saja contoh yang diketahui dari jenis seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi kepada teman-temannya di depan, (Mengaplikasian).

3) Penutup

Guru juga melakukan evaluasi terhadap siswa yaitu Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini, dan guru akan menyempurnakan dan melengkapi dari kesimpulan pembelajaran hari ini serta mengingatkan peserta didik bahwa ada pertemuan selanjutnya akan dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama, dan pada pertemuan berikutnya itu berupa siklus II. Sehingga peserta didik harus mempersiapkan kembali dengan pembelajaran yang telah lalu. Guru kemudian menutup kelas dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas dan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Setelah tahap tindakan (*action*) maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap observasi (*Observing*). Pada tahap ini peneliti dapat melihat bagaimana hasil pembelajaran SBdP sebelumnya, yang mana hasilnya berdasarkan jumlah siswa kelas V, diketahui sebanyak 23 siswa, berdasarkan pada tahap siklus I pertemuan kedua ini adanya terjadi peningkatan pada beberapa siswa saat proses pembelajaran SBdP menggunakan metode *drill*. Maka dapat dilihat bahwa, siswa sedang dalam proses (belum tuntas) pada mata pelajaran SBdP ada sebanyak 15 siswa, dan yang tuntas sebanyak 8 siswa, dengan nilai yang terendah adalah 7 sedangkan yang tertinggi adalah 16. Peneliti melihat para siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* dan dapat dikatakan adanya peningkatan dalam kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SBdP dengan nilai rata-rata 11,43. Hasil dari pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan kedua, dapat dilihat pada lampiran 7, dimana adanya peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 8,7% jika dilihat dari perbandingan siklus I pertemuan I, dan siklus I pertemuan II.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi pada siklus I pertemuan kedua ini dapat dilihat dari data kreativitas siswa pada lampiran 7, hasilnya sudah mulai

membalik yang mana sudah ada peningkatan pada pertemuan ini, itu dilihat dari indikator kreativitas, sebagai berikut:

- 1) Ditahap kelancaran dan kelenturan, siswa sudah dapat berfikir kreatif, baik itu dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas dan siswa telah mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dan sudah dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan baik.
- 2) Ditahap keaslian, ada 8 siswa yang bisa pada tahap ini yaitu kemampuan untuk menentukan gagasan baru dengan cara yang asli, dengan ini kreativitas siswa mulai terasah dan terlihat seiring dengan proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Ditahap keuletan, siswa belum menguasai pada tahap ini, yaitu dimana siswa harus memiliki usaha secara giat dalam kemauan yang keras untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit.

Pada refleksi disiklus I pertemuan kedua ini siswa telah mampu dalam dua tahap yaitu kelancaran dan kelenturan, yang mana terbukti dalam pembelajaran SBdP menggunakan metode *drill* ini cocok digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Sehingga peneliti berharap pada siklus II yang akan dilaksanakan nanti semua siswa dapat menguasai 4 tahap dari indikator kreativitas tersebut, dan mendapatkan hasil yang baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

C. Pelaksanaan Siklus II

Setelah siklus I pertemuan pertama dan kedua terlaksana dengan baik dan terarah, namun masih terdapat kekurangan-kekurangan saat proses pembelajaran berlangsung, maka dilaksanakan kembali siklus II. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus II Pertemuan Pertama

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu contoh dari seni rupa atau alat dan bahan untuk membuat suatu karya yang bagus dan bernilai tinggi.
- 3) Persiapan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa, dan lembar observasi kreativitas siswa kelas V.

b. Tahap Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 25 Maret 2024, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit).

1) Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam
- b) Guru menanya kabar siswa,
- c) Guru mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru dan siswa melakukan doa secara bersama yang di pandu oleh ketua kelas.
- e) Melakukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- f) Guru membagi siswa dengan beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang setiap kelompoknya, (Asosiasi).
- g) Guru menyampaikan tentang kegiatan guru menjelaskan apa saja kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan membuat kesepakatan dengan peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan tertib, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai yang tertera dalam lampiran RPP, (Menyampaikan tujuan pembelajaran).

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberi motivasi belajar kepada siswa agar peserta didik memiliki motivasi saat mengikuti proses pembelajaran (Memotivasi)
- b) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar yang diberikan oleh guru. Disini guru mengajukan gambar yaitu berupa gambar seni rupa 2 dimensi dan 3

dimensi, yaitu berupa lukisan, bunga tisu, dan hiasan dinding dari bungkus nasi.

- c) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang kamu lihat dalam gambar tersebut, dan guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi.
- d) Para siswa berdiskusi dengan teman kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, kemudian perwakilan kelompok akan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru tersebut.
- e) Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan terkait gambar tadi agar siswa lebih paham.
- f) Guru mengenalkan kembali kepada siswa dengan memberikan beberapa contoh terkait seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi agar lebih memahaminya.
- g) Guru memberi latihan kepada siswa dengan mewarnai gambar yang telah di persiapkan oleh guru sebelumnya kepada siswa, dengan syarat tidak boleh melewati garis yang ada saat mewarnai gambar tersebut, dan apa bila saat mewarnai ternyata warnanya keluar dari garis maka guru tidak menerima gambar tersebut. (Latihan).
- h) Guru memberi arahan kepada siswa dengan memilih salah satu siswa untuk menceritakan tentang gambar apa yang ia

warna tadi, dan gambar tersebut masuk kejenis seni rupa
berapa dimensi. (Mengaplikasian)

3) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengevaluasi proses pembelajaran pada hari ini dengan mengecek hasil latihan para siswa dan meminta salah siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, dan menanyakan bagaimana perasaan siswa mengenai pembelajaran hari ini, setelah melakukan praktek SBdP seni rupa dengan menggunakan metode *drill*, setelah siswa menjawab pembelajaran hari ini menyenangkan, guru kemudian memberikan penguatan berupa apresiasi kepada siswa. (evaluasi)

Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik bahwa ada pertemuan selanjutnya akan dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama, dan pada pertemuan berikutnya, sehingga peserta didik diharapkan harus mempersiapkannya dengan baik serta mengingat dan mengulang-ulang materi yang sudah dipelajari sebelumnya di rumah, (Tindak lanjut). Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas dan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Tahap Observasi (*Observing*)

Setelah tahap tindakan (*action*) maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap observasi (*Observing*). Pada siklus II pertemuan pertama tahap ini peneliti dapat melihat bagaimana hasil

pembelajaran SBdP siswa, yang mana hasilnya berdasarkan jumlah siswa kelas V, diketahui sebanyak 23 siswa, adanya terjadi peningkatan pada beberapa siswa saat proses pembelajaran SBdP menggunakan metode *drill* dengan nilai rata-rata 13, 74%. Maka dapat dilihat, bahwa siswa sedang dalam proses (belum tuntas) pada mata pelajaran SBdP ada sebanyak 10 siswa, dan yang tuntas sebanyak 13 siswa, dengan nilai yang terendah adalah 9 siswa sedangkan yang tertinggi adalah 19 siswa, hasil data dari pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan pertama, dapat dilihat pada lampiran 8, jika dilihat dari perbandingan siklus I pertemuan I, dan siklus II pertemuan I maka ada peningkatan sebesar 21, 74%, sehingga peneliti melihat para siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* dan dapat dikatakan adanya peningkatan dalam kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SBdP.

d) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi pada siklus II pertemuan pertama ini dapat dilihat dari data kreativitas siswa pada lampiran 8, di tahap observasi hasilnya sudah membaik yang mana sudah banyak siswa yang meningkat pada pertemuan ini, itu dilihat dari indikator kreativitas, sebagai berikut:

- 1) Ditahap kelancaran dan kelenturan, siswa sudah dapat berfikir kreatif, baik itu dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas dan siswa telah

mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dan sudah dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan baik. Namun masih terdapat 10 siswa lagi yang belum terlalu masih ditahap kelenturan, sehingga ini menjadi pertimbangan dan juga evaluasi bagi peneliti bagaimana agar siswa yang 10 ini bisa masir dalam tahap kelenturan.

- 2) Ditahap keaslian, ada 12 siswa yang bisa pada tahap ini yaitu kemampuan untuk menentukan gagasan baru dengan cara yang asli, dengan ini kreativitas siswa mulai terasah dan terlihat seiring dengan proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sebagai dorongan untuk peneliti dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SBdP.
- 3) Ditahap keuletan, masih terdapat 1 siswa yang mampu menguasai pada tahap ini, yaitu dimana siswa harus memiliki usaha secara giat dalam kemauan yang keras untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit.

Pada refleksi disiklus II pertemuan pertama ini siswa telah mampu dalam tiga tahap yaitu kelancaran dan kelenturan, dan keaslian yang mana terbukti dalam pembelajaran SBdP menggunakan metode *drill* ini cocok digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Sehingga peneliti berharap pada pertemuan kedua yang akan dilaksanakan nanti semua siswa dapat menguasai 4 tahap dari

indikator kreativitas tersebut, dan mendapatkan hasil yang baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

2. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua

a) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu contoh dari seni rupa atau alat dan bahan untuk membuat suatu karya yang bagus dan bernilai tinggi.
- 3) Persiapan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa, dan lembar observasi kreativitas siswa kelas V.

b) Tahap Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan dalam siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada Hari Selasa, 26 Maret 2024. Pada pertemuan kedua ini waktu yang ditempuh sama seperti pertemuan pertama yaitu (2 x 35) Menit. Kegiatan pembelajaran di bagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup

- 1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam
 - b) Guru menanyakan kabar siswa,
 - c) Guru mengecek kehadiran siswa.
 - d) Guru dan siswa melakukan doa secara bersama yang di pandu oleh ketua kelas.
 - e) Melakukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
 - f) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing sesuai dengan kelompok pada pertemuan kedua siklus II, yang terdiri dari 5-6 orang setiap kelompoknya, (Asosiasi).
 - g) Guru menyampaikan mengenai apa saja kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan membuat kesepakatan dengan peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan tertib, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai yang tertera dalam lampiran RPP, (Menyampaikan tujuan pembelajaran).
- 2) Kegiatan Inti
- a) Guru memberi motivasi belajar kepada siswa agar peserta didik memiliki motivasi saat mengikuti proses pembelajaran dan mengajak siswa untuk bernyanyi secara bersama-sama (Memotivasi)

- b) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menyiapkan bahan dan juga alat-alat yang dibutuhkan dalam membuat karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi disini guru menentukan karyanya yaitu membuat bunga dari tisu dan hiasan dinding menggunakan bungkus nasi.
- c) Guru mengenalkan kepada siswa dengan memberikan beberapa contoh terkait seni rupa yang akan di buat oleh setiap kelompok.
- d) Kemudian guru mempraktikkan secara berulang bagaimana cara membuat karya tersebut kepada setiap kelompok, dengan guru mendatangi setiap kelompoknya untuk mengajarkan dalam membuat karya seni rupa tersebut.
- e) Guru memberi latihan kepada siswa berupa membuat karya seni rupa sesuai dengan kelompoknya masing-masing dengan saling membantu dan bekerja sama secara kelompok. Guru kemudian memperhatikan setiap kegiatan siswa baik secara individu dan juga kelompok, (Latihan).
- f) Guru memberi arahan kepada siswa dengan memilih salah satu siswa dari perwakilan kelompok masing-masing untuk menceritakan tentang karya yang dibuat untuk hari ini, menceritakan tentang alat dan bahan apa yang digunakan, dan apa kendala dalam proses membuatnya, (Mengaplikasian).

3) Penutup

Guru juga melakukan evaluasi terhadap siswa yaitu dengan menilai bagaimana hasil dari karya setiap kelompok yang telah diselesaikan dan bagaimana cara siswa dalam mengerjakannya dalam setiap kelompoknya, kemudian guru memberi pertanyaan kepada siswa apakah siswa senang dan tertarik dalam membuat seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi ini. Guru kemudian menutup kelas dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas dan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Tahap Observasi (*Observing*)

Setelah tahap tindakan (*action*) maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap observasi (*Observing*). Pada siklus II pertemuan II tahap ini peneliti dapat melihat bagaimana hasil pembelajaran SBdP siswa, yang mana hasilnya berdasarkan jumlah siswa kelas V, diketahui sebanyak 23 siswa, adanya terjadi peningkatan pada beberapa siswa saat proses pembelajaran SBdP menggunakan metode *drill*. Maka dapat dilihat bahwa siswa sedang dalam proses (belum tuntas) pada mata pelajaran SBdP ada sebanyak 3 siswa, dan yang tuntas sebanyak 20 siswa, dengan nilai yang terendah adalah 12 sedangkan yang tertinggi adalah 24. Peneliti melihat para siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* dan dapat dikatakan adanya peningkatan dalam kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SBdP dengan nilai rata-rata 19, 08.

Hasil data ini dapat dilihat pada lampiran 9, adanya peningkatan yang terjadi jika dilihat dari perbandingan data siklus II pertemuan I, dengan siklus II pertemuan II, sebesar 30,43%.

d) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi pada siklus II pertemuan II ini dapat dilihat dari data kreativitas siswa di tahap observasi hasilnya sudah membaik yang mana sudah banyak siswa yang meningkat pada pertemuan ini, itu dilihat dari indikator kreativitas, sebagai berikut:

- 1) Ditahap kelancaran, siswa sudah dapat berfikir kreatif, baik itu dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas.
- 2) Ditahap kelenturan, ada 3 siswa yang belum mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dan belum terlalu dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan baik.
- 3) Ditahap keaslian dan keuletan, siswa telah mampu untuk menentukan gagasan baru dengan cara yang asli dan memiliki usaha secara giat dalam kemauan yang keras untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit.

D. Analisis Data

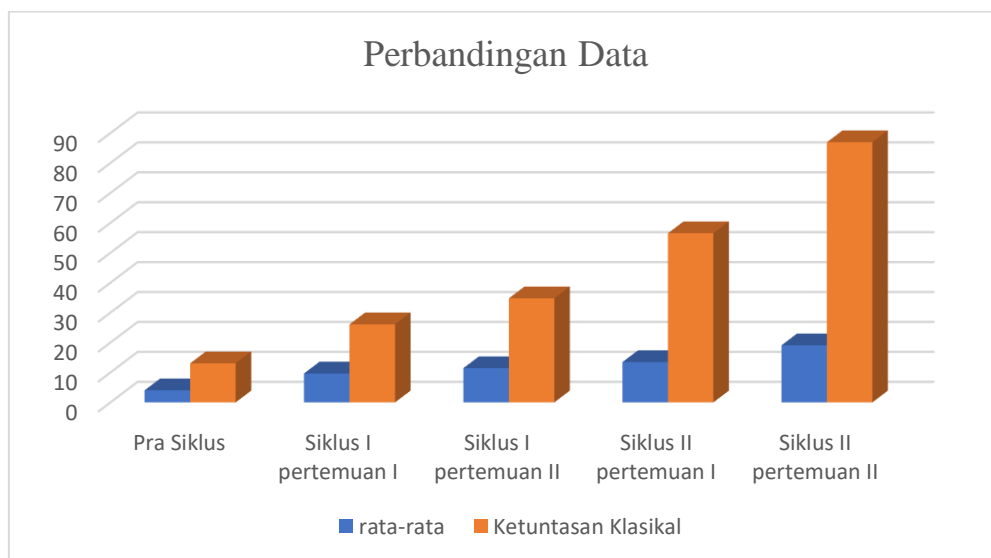
Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya, yaitu analisis data secara persiklus, maka dalam analisis data ini dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *drill* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya

(SBdP), dengan menggunakan metode *drill* atau praktek/latihan secara berulang-ulang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut, Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun ajaran 2023/2024. Berikut adalah perbandingan data pra siklus, siklus I, dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Perbandingan data pra siklus, siklus I, dan siklus II

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I pertemuan I	Siklus I pertemuan II	Siklus II pertemuan I	Siklus II pertemuan II
1	Jumlah	93	222	263	310	439
2	Rata-rata	4,04	9,65	11,43	13,47	19,08
3	Nilai Tertinggi	2	6	7	9	12
4	Nilai Terendah	9	14	16	19	24
5	Ketuntasan Klasikal	13,04	26,08	34,78	56,52	86,95

Dilihat dari perbandingan data dari pra siklus sampai dengan siklus II, adanya peningkatan yang terjadi pada kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode *drill* ini. Berdasarkan data di atas maka dapat dilihat grafik kreativitas belajar siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II berikut ini:



Gambar 4.1

Grafik Perbandingan Data pra siklus, siklus I, dan siklus II

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebelum menerapkan metode *drill* pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD 157619, diketahui bahwa pada data pra siklus ada sebanyak 3 siswa yang kreatif dan yang kurang kreatif sebanyak 20 siswa, dengan nilai rata-rata 4,04 dan dengan ketuntasan klasikal sebesar 13,04%. Kemudian setelah dilakukan tindakan berupa penerapan metode *drill* pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 9,65 dan dengan ketuntasan klasikal sebesar 26,08% dengan jumlah siswa yang kreatif sebanyak 6 siswa, dan kurang kreatif sebanyak 17 siswa. Kemudian pada pertemuan II kreativitas siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 11,43 dan dengan ketuntasan

klasikal sebesar 43, 78% dengan jumlah siswa yang kreatif sebanyak 8 siswa, dan kurang kreatif sebanyak 15 siswa.

Kemudian pada siklus II setelah dilakukan refleksi dari siklus sebelumnya, Adapun peningkatan kreativitas pada siklus II ini juga mengalami peningkatan kreatif pada siswa, yaitu pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 13, 47 dan dengan ketuntasan klasikal sebesar 56, 52% dengan jumlah siswa yang kreatif sebanyak 13 siswa, dan kurang kreatif sebanyak 10 siswa. Kemudian pada pertemuan II kreativitas siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 19, 08 dan dengan ketuntasan klasikal sebesar 86, 95% dengan jumlah siswa yang kreatif sebanyak 20 siswa, dan kurang kreatif sebanyak 3 siswa.

Metode *drill* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dikelas V SD 157619 Kabupaten Tapanuli Tengah. Hal ini dibuktikan dengan observasi kreativitas siswa, Dimana setiap pertemuan kreatifitas siswa terus mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian juga terbukti bahwa metode *drill* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas v SD 157619 Kabupaten Tapanuli Tengah.

F. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK), dan sesuai dengan Langkah-langkah indikator kreativitas. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin, namun untuk mendapatkan hasil yang

sempurna itu sulit, karena dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat keterbatasan. Keterbatasan ini meliputi:

1. Masih ada sekitar 3 siswa yang belum meningkat kreativitas belajarnya dalam pembelajaran SBdP, sehingga ini menjadi pertimbangan tersendiri bagi peneliti selanjutnya dalam menggunakan metode *drill* pada mata pelajaran SBdP.
2. Penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa kelas V saja, yang artinya data diperoleh tidak bersifat menyeluruh untuk mengetahui apakah kreativitas siswa meningkat.
3. Dalam menggunakan metode *drill* ini menjadi kekhawatiran akan peserta didik yang merasa bosan apabila saat proses pembelajaran dengan menggunakan latihan yang berulang-ulang akan menghambat imajinasi dan juga kreatif siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan terkait upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SBdP melalui metode *drill* di kelas V dapat disimpulkan bahwa, hasil kreativitas belajar siswa dapat dikatakan meningkatkan, yang pertama pada tahap kelancaran, siswa sudah dapat berfikir kreatif, baik itu dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Pada tahap kedua yaitu kelenturan, siswa dapat mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dan dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan baik. Ditahap ketiga yaitu keaslian, siswa telah mampu untuk menentukan gagasan baru dengan cara yang asli. Keempat pada tahap keuletan, siswa telah mampu untuk memiliki usaha secara giat dalam kemauan yang keras untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan kreatif dengan hasil kreativitas belajar yang meningkat pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya menggunakan metode *drill* bila dilihat pada hasil data persiklusnya.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dikemukakan implikasi secara teoristis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoristis

- a) Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian kreativitas belajar siswa. Untuk pembelajaran SBdP, terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran SBdP dengan menggunakan metode *drill* dengan tidak menggunakan metode *drill*.
- b) Memotivasi siswa saat belajar mempunyai pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran SBdP. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi tentu berbeda dengan siswa yang motivasi belajar yang sedang dan rendah, diharapkan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa dengan berbagai cara dalam menumbuhkan motivasi dalam belajar tersebut, sehingga siswa lebih tertarik saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan juga calon guru, agar dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat membenahi diri agar menjadi guru dan calon guru yang profesional dengan memperhatikan metode dan media yang sesuai dengan proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti akan mengajukan saran sebagai berikut:

1. Mengingat dengan menggunakan metode *drill* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, maka diharapkan kepada guru agar menerapkan metode *drill* pada mata pelajaran lainnya.
2. Diharapkan pada proses pembelajaran, agar guru mencoba beberapa media dan juga membuat praktik karya seni rupa saat pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan dan juga siswa dapat berpartisipasi aktif dan kreatif saat proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaruki Moh, (2022), Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V Di SDN Teja Timur 2 Pamekasan, diploma, Institut Agama Islam Negeri Madura, 2022), <https://doi.org/10/Moh.%20Alfaruki-20170701051041-bab%20IV-PGMI.pdf>.
- Afriyani Nia, (2020), Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Metode *Drill* Siswa Kelas V MIN 1 Metro, *Tesis*, Metro: IAIN Metro.
- Alhamdulillah, BAB III, (2018, Agustus09), <http://repository.unpas.ac.id/36070/4/BAB%20III%20alhamdulillah-acc.pdf>.
- Amalia Ayu Nurul, dkk., (2023), *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Sosial, dan Adversitas Siswa Terhadap Kreativitas Videografi*, Jakarta: Penerbit NEM.
- Amirudin, (2023), *Metode-metode Mempelajari Perspektif Al-qur'an Hadits dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran PAI*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Analisis Metode *Drill* Dalam Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas II SDN Perumnas 1, (2023, July 9), *Journal on Education*.
- Angreani Serli Dwi, (2020), Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Muhammadiyah Pringsewu, *Skripsi*, Lampung: UIN Raden Lampung.
- Arikunto Suharsimi, (2020), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsa Putu Suka & I Putu, (2015), *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.

BAB III” (2015, Agustus 24), <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/1856/2/BAB%20III.pdf>.

Barata Atep Adya, (2002), *Dasar-Dasar Pelayanan Prima*, Medan: Elex Media Komputindo.

Budi Panuwun, (2024), *Jenis Karya Seni Rupa Serta Tips Menggambar dan Melukis*, Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Divha Muhammad, (2022), *Guru Sang Pejuang NKRI*, Jakarta: Samudra Biru.

Fahriyan Dheka, (2019), *Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang, Skripsi*, Semarang: UNNES.

Fauzan, (2020), *Microteaching di SD/MI*, Jakarta: Kencana.

Firdaus Feri Muhammad, dkk., (2022), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Samudra Biru.

Haezarni Telaumbanua Eben, (2022), *Pengembangan Model WICDIE Dalam Pembelajaran Paduan Suara*, Jakarta: Publica Indonesia Utama.

Hanifah Hani Hanifah, Sumiyani Sumiyani, and Arry Patriasurya Azhar, “Analisis Metode Drill Dalam Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas II SDN Perumnas 1,” *Journal on Education* 5, no. 4 (March 27, 2023): 2.

Hasibuan Hamdan, (2020), *Landasan Dasar Pendidikan*, Padang: CV. Rumahkayu.

Hasibuan Sulhan Efendi, dkk., (2021), “Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Video di SD”, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol.1 No. 2, (<http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/index>).

- Hamzah, (2020), *Kurikulum Pembelajaran Panduan Lengkap bagi Guru Propesional*, Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara.
- Hikam Ibnu, (2017), Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di MTs Negeri 12 Jakarta, *Thesis*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Husna Peny, dkk., (2017, Desember 2), Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga, *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. Vol. 15.
- Iskandar, (2022), *Metode Penelitian Dakwah*, Jawa Timur, CV. Penerbit Qiara Media.
- Juliana Evie Hernawati, (2022), Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas, *Skripsi*, Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- “JURNALSKRIPSI.Pdf,” 5, accessed September 26, 2023, <http://eprints.unm.ac.id/19920/1/JURNALSKRIPSI.pdf>.
- Kadarwati Ani & Vivi Rulviani, (2018), *Pembelajaran Terpadu*, Jawa Barat: CV. AE Media Grafika.
- Kenedi, (2017, Juni), Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal*, Vol 3, no. 2.
- Komarudin, (2016), *Hasil Belajar PAI Materi Pokok AL Quran Surat AT Tiin Melalui Model Pembelajaran Make A Match*, Tegal: GPAI Kankemenag.
- Latifah Umi, (2022), *Metode Drill dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jawa Tengah: NEM.
- Mayar Farida, (2022), *Seni Rupa Untuk Anak Usia Din*, Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Muhammad Nurlaila, dkk., (2024), *Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Era Merdeka Belajar*, Jawa Tengah: Historie Media.
- Metode *Drill* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Al-Hikmah, (2023, July 9, *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*.
- Nasution. S., (2014), *Metode Research Penelitian Ilmiah*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nasution Toni dan Maulana Arafat Lubis, (2021), *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Novita Dwi Putri, (2022), Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi WhatsApp Terhadap Aktivitas Belajar Siswa MIN 5 Bandar Lampung, *diploma*, UIN Raden Intan Lampung.
- Nurani Yuliani, dkk., (2020), *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT Bumi Askara.
- Rangkuti Ahmad Nizar, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media.
- Rachmawati Yeni dan Euis Kurniati, (2011), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Restian Arina, (2020), *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rohadi Muhammad, dkk., *Latihan Metode Drill, Foot Possition, Koordinasi Mata dan Tangan pada Atlet Tenis Pemula*, Jawa Tengah: CV. ZT. Corpora, 2021.
- Ruja, Wahyu, (2020), Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 7, No. 3.

- Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, (2016), Jakarta Timur: Prenada Media.
- Sauqy Ahmad, (2019), *Inovasi Belajar & Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasi)*, Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Sey Teomorong, BAB III, (2015, Oktober 29), <http://repository.uinbanten.ac.id/2868/4/BAB%20III.pdf>.
- Sudjana Nana, (2010), *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana Nana, (2019), *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono, (2021), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulistyaningsih, dkk., (2023), *Mengoptimalkan Kreativitas Guru Paud Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*, Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Suzana Yenny dan Almira, (27 Desember 2022), “Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pendekatan Kontekstual”, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 2 No. 2.
- Tambak Syahraini, (2016, Oktober 15), Metode Drill Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 13, no. 2.
- Utary Mazlina Tri, (2018), *Pengaruh Menggunakan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN Sei Agul Kec. Medan Denai, Skripsi*, Medan: UIN Sumatera Utara.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (2023, Mei 10). Kreativitas.

<http://repository.uin.suska.ac.id/7405/3/BAB%20II.pdf>.

Wahyuni Endang Sri, (2020), *Model Pembelajaran Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish.

Wahyuni Nida, (2016, May 1), Penggunaan Metode *Drill* Dalam Pembelajaran Matematika, *Prosiding 2*, No. 1.

Widyastuti Ni Made Sri, I. Made Sujana, and Sidi Artajaya Gede, (2021, April 17), Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Tas Oleh Siswa Kelas IV SDN 18 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan, *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni 1*, no. 1.

Yusuf Mohammad, (2019), Reza Nurul Ichsan, dan Ahmad Karim, *Komunikasi Bisnis*, Medan: CV Manhaji.

Zaeni Akhmad, dkk., (2023), *Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Di Madrasah*, Jawa Rengah: PT. Nasya Expanding Management.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah : SD 157619
Kelas/Semester : V (Lima)/ II (Genap)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Tema : Seni Rupa
Subtema : Mengenal Seni Rupa
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca). serta bertanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui karya seni rupa
- 4.1 Membuat karya seni rupa.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menyebutkan pengertian karya seni rupa
- 3.1.2 Menjelaskan jenis-jenis seni rupa
- 4.1.1 Membuat karya seni rupa
- 4.1.2 Menerangkan bahan, alat, dan langkah-langkah pembuatan karya seni rupa

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan pengertian, jenis dari seni rupa.
2. Siswa dapat menghargai apa arti keindahan, melalui seni rupa.
3. Setelah melihat media yang di buat guru dalam menerangkan seni rupa, siswa dapat mengetahui bahan, alat, langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa.

4. Siswa lebih aktif dalam belajar dengan menggambarkannya contoh seni rupa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.
5. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran seni rupa.
6. Dengan bimbingan dan latihan secara berkelompok, siswa dapat membuat sebuah karya baik dari 2 dimensi dan 3 dimensi dari seni rupa.

E. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui dan memahami seni rupa.
2. Mengetahui, ciri, dan contoh seni rupa dengan berlatih memanfaatkan benda di sekitar kita.

F. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : ceramah, tanya jawab, kerja sama, dan metode *drill*.

Pendekatan : saintifik (mengamati, menanya, mengasosiasikan/menalar, dan mengkomunikasikan).

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : gambar, buku

Alat : papantulis, spidol, dll.

Sumber : buku guru, buku siswa, internet, jurnal, dan lingkungan.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, dan mengecek kehadiran siswa. 	(15 M) 4 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan doa bersama yang di pandu oleh ketua kelas. 	3 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 	5 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. (Asosiasi) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tentang kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. (Menyampaikan tujuan pembelajaran) 	

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi motivasi kepada siswa (Memotivasi) <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar yang diberikan oleh guru. <p>Ayo Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang kamu lihat dalam gambar tersebut. • Para siswa berdiskusi dengan teman kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan tadi agar siswa lebih paham. • Siswa dikenalkan dengan memberikan beberapa contoh kepada siswa mengenai seni rupa agar lebih memahaminya. • Guru memberi latihan kepada siswa terkait materi terkait hari ini seni rupa, menulis pengalaman setiap siswa dalam membuat karya seni rupa, serta apa nama karyanya, bahan serta alat apa saja yang digunakan, (Latihan) <p>Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi arahan kepada siswa dengan memilih salah satu siswa untuk menceritakan tentang pengalamannya dalam membuat seni rupa kepada teman-temannya di depan, (Mengaplikasikan). 	<p>(45 M)</p> <p>5 menit</p> <p>1 menit</p> <p>1 menit</p> <p>5 menit</p> <p>3 menit</p> <p>5 menit</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. (Evaluasi) • Guru akan menyempatkan dan melengkapi dari kesimpulan yang di sampaikan oleh salah satu siswa mengenai pembelajaran seni rupa. • Menutup pembelajaran dengan berdoa bersama, yang di pimpin oleh salah satu siswa. • Siswa penyalam guru dengan teratur dan bergiliran sebelum keluar dari kelas. 	<p>(10 M)</p> <p>3 menit</p> <p>2 menit</p> <p>5 menit</p>

Mengetahui
Wali Kelas

Lumut, 26 Maret 2024
Peneliti

Tuti Herlina Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19671116 200903 2 001

Fadhilah Nur Afiqah
NIM. 2020500060

Di sahkan
Kepala Sekolah

Hj. Linda Maulina Nasution, S.Pd
NIP. 19660729 199003 2 002

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan II

Nama Sekolah	: SD 157619
Kelas/Semester	: V (Lima)/ II (Genap)
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Prakarya
Tema	: Seni Rupa
Subtema	: Mengenal Seni Rupa
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca). serta bertanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui karya seni rupa
- 4.1 Membuat karya seni rupa.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menyebutkan pengertian karya seni rupa
- 3.1.2 Menjelaskan jenis-jenis seni rupa
- 4.1.1 Membuat karya seni rupa
- 4.1.2 Menerangkan bahan, alat, dan langkah-langkah pembuatan karya seni rupa

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan pengertian, jenis dari seni rupa.
2. Siswa dapat menghargai apa arti keindahan, melalui seni rupa.

3. Setelah melihat media yang di buat guru dalam menerangkan seni rupa, siswa dapat mengetahui bahan, alat, langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa.
4. Siswa lebih aktusias dalam belajar dengan menggambarkannya contoh seni rupa dalam pembelajaran seni budaya dan prakatya.
5. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran seni rupa.
6. Dengan bimbingan dan latihan secara berkelompok, siswa dapat membuat sebuah karya baik dari 2 dimensi dan 3 dimensi dari seni rupa.
7. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran membuat kerajinan dari barang dan bahan-bahan bekas yang ada di sekitar.

E. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui dan memahami jenis dan ciri-ciri seni rupa.
2. Memahami jenis, ciri, dan contoh seni rupa dengan berlatih memanfaatkan benda di sekitar kita.

F. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : ceramah, tanya jawab, kerja sama, dan metode *drill*.
 Pendekatan : saintifik (mengamati, menanya, mengasosiasikan/menalar, dan mengkomunikasikan).

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : gambar, buku, dan contoh barang seni rupa
 Alat : papantulis, spidol, dll.
 Sumber : buku guru, buku siswa, internet, jurnal, dan lingkungan.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, menanya kabar siswa, dan mengecek kehadiran siswa. • Melakukan doa bersama yang di pandu oleh ketua kelas. • Belalukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, (Asosiasi) • Guru menyampaikan tentang kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. (Menyampaikan tujuan pembelajaran) 	(15 M) 3 menit
Inti	<p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi motivasi belajar kepada siswa agar peserta didik memiliki motivasi saat mengikuti 	(45 M)

	<p>proses pembelajaran dan mengajak siswa untuk bernyanyi pelangi-pelangi secara bersama-sama (Memotivasi)</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar atau sebuah kerajinan yang diberikan oleh guru yaitu berupa gambar seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi, yaitu berupa lukisan dan vas bunga. <p>Ayo Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang kamu lihat dalam gambar dan kerajinan tersebut. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan tadi agar siswa lebih paham. Siswa dikenalkan dengan memberikan beberapa contoh kepada siswa mengenai jenis seni rupa agar lebih memahaminya. Guru memberi latihan kepada siswa untuk mencatat di buku masing-masing untuk membuat contoh dari jenis seni rupa, yaitu 2 dimensi atau 3 dimensi (Latihan) Guru dan siswa akan bersama-sama mengoreksi jawaban dari soal yang diberikan guru tersebut. <p>Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan kepada siswa untuk menceritakan kepada teman-temannya di depan mengenai apa saja contoh dari jenis seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. (Pengaplikasian) 	<p>5 menit</p> <p>3 menit</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. (Evaluasi) Guru akan menyempurnakan dan melengkapi dari kesimpulan yang di sampaikan oleh salah satu siswa mengenai pembelajaran seni rupa. Menutup pembelajaran dengan berdoa bersama, yang di pimpin oleh salah satu siswa. Siswa penyalam guru dengan teratur dan bergiliran sebelum keluar dari kelas. 	<p>(10 M)</p> <p>3 menit</p> <p>2 menit</p> <p>5 menit</p>

Mengetahui
Wali Kelas

Lumut, 26 Maret 2024
Peneliti

Tuti Herlina Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19671116 200903 2 001

Fadhilah Nur Afiqah
NIM. 2020500060

Di sahkan
Kepala Sekolah

Hj. Linda Maulina Nasution, S.Pd
NIP. 19660729 199003 2 002

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah : SD 157619
Kelas/Semester : V (Lima)/ II (Genap)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Tema : Seni Rupa
Subtema : Mengenal Seni Rupa
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca). serta bertanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui karya seni rupa
- 4.1 Membuat karya seni rupa.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menirukan jenis dan ciri-ciri seni rupa
- 3.1.2 Menggambarkan jenis dan ciri-ciri seni rupa
- 4.1.1 Menentukan sebuah karya terkait jenis dan ciri-ciri seni rupa.
- 4.1.2 Merancang sebuah karya terkait jenis dan ciri-ciri seni rupa.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan pengertian, jenis dari seni rupa.
2. Siwa dapat menghargai apa arti keindahan, melalui seni rupa.

3. Setelah melihat media yang di buat guru dalam menerangkan seni rupa, siswa dapat mengetahui bahan, alat, langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa.
4. Siswa lebih aktusias dalam belajar dengan menggambarkannya contoh seni rupa dalam pembelajaran seni budaya dan prakatya.
5. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran seni rupa.
6. Dengan bimbingan dan latihan secara berkelompok, siswa dapat membuat sebuah karya baik dari 2 dimensi dan 3 dimensi dari seni rupa.
7. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran membuat kerajinan dari barang dan bahan-bahan bekas yang ada di sekitar.

E. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui dan memahami jenis dan ciri-ciri seni rupa.
2. Memahami jenis, ciri, dan contoh seni rupa dengan berlatih memanfaatkan benda di sekitar kita.

F. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

- Metode : ceramah, tanya jawab, kerja sama, dan metode *drill*.
 Pendekatan : saintifik (mengamati, menanya, mengasosiasikan/menalar, dan mengkomunikasikan).

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

- Media : gambar, buku, dan contoh karya seni rupa
 Alat : papantulis, spidol, dll.
 Sumber : buku guru, buku siswa, internet, jurnal, dan lingkungan.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru mengucap salam, menanya kabar siswa, dan mengecek kehadiran siswa.	(15 M) 3 menit
	• Melakukan doa bersama yang di pandu oleh ketua kelas.	3 menit
	• Belalukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.	5 menit
	• Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, yang diantaranya 2 kelompok membuat 2 dimensi dan 2 kelompok membuat 3 dimensi. (Asosiasi)	1 menit
	• Guru menyampaikan tentang kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. (Menyampaikan tujuan pembelajaran)	3 menit
Inti	Ayo Mengamati	(40 M)
	• Guru memberikan arahan kepada siswa agar termotivasi dalam belajara, guru mengajak siswa untuk mengamati gambar atau sebuah kerajinan yang diberikan oleh guru. (Memotivasi siswa)	2 menit 1 menit

	<p>Ayo Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan gambar, disini guru mengajukan gambar yaitu berupa gambar seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi, yaitu berupa lukisan, bunga tisu, dan hiasan dinding dari bungkus nasi. 1 menit • Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang kamu lihat dalam gambar tersebut, dan guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi. 5 menit • Para siswa berdiskusi dengan teman kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, kemudian perwakilan kelompok akan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru tersebut. 2 menit • Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan terkait gambar tadi agar siswa lebih paham. 2 menit • Guru mengenalkan kembali kepada siswa dengan memberikan beberapa contoh terkait seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi secara berulang-ulang agar lebih memahaminya. 10 mnt <p>Ayo Berlatih 10 mnt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi latihan kepada siswa dengan mewarnai gambar yang telah di persiapkan oleh guru sebelumnya kepada siswa, dengan syarat tidak boleh melewati garis yang ada (Latihan) 7 menit <p>Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi arahan kepada siswa dengan memilih salah satu siswa untuk menceritakan tentang gambar apa yang ia warna tadi, dan gambar tersebut masuk kejenis seni rupa berapa dimensi. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. (Evaluasi) 4 menit • Guru akan menyempurnakan dan melengkapi dari kesimpulan yang di sampaikan oleh salah satu siswa mengenai pembelajaranhari ini. 3 menit • Guru mengingatkan kembali kepada semua siswa agar membawa alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat karya dari setiap kelompok pada pertemuan berikutnya. 3 menit • Menutup pembelajaran dengan berdoa bersama, yang di pimpin oleh salah satu siswa. 5 menit • Siswa penyalam guru dengan teratur dan bergiliran sebelum keluar dari kelas. 	<p>(15 M)</p>

Mengetahui
Wali Kelas

Lumut, 26 Maret 2024
Peneliti

Tuti Herlina Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19671116 200903 2 001

Fadhilah Nur Afiqah
NIM. 2020500060

Di sahkan
Kepala Sekolah

Hj. Linda Maulina Nasution, S.Pd
NIP. 19660729 199003 2 002

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan II

Nama Sekolah : SD 157619
Kelas/Semester : V (Lima)/ II (Genap)
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya
Tema : Seni Rupa
Subtema : Mengenal Seni Rupa
Pembelajaran : 2
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca). serta bertanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui karya seni rupa
- 4.1 Membuat karya seni rupa.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Merancang sebuah karya terkait seni rupa 2 dan 3 dimensi.
- 3.1.2 Menentukan sebuah karya terkait seni rupa 2 dan 3 dimensi.
- 3.1.1 Mencontohkan sebuah karya terkait seni rupa 2 dan 3 dimensi.
- 3.1.2 Membuat sebuah karya terkait seni rupa 2 dan 3 dimensi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan pengertian, jenis dari seni rupa.
2. Siwa dapat menghargai apa arti keindahan, melalui seni rupa.

3. Setelah melihat media yang di buat guru dalam menerangkan seni rupa, siswa dapat mengetahui bahan, alat, langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa.
4. Siswa lebih aktusias dalam belajar dengan menggambarkannya contoh seni rupa dalam pembelajaran seni budaya dan prakatya.
5. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran seni rupa.
6. Dengan bimbingan dan latihan secara berkelompok, siswa dapat membuat sebuah karya baik dari 2 dimensi dan 3 dimensi dari seni rupa.
7. Siswa mampu berkreasi dan berimajinasi dalam pembelajaran membuat kerajinan dari barang dan bahan-bahan bekas yang ada di sekitar.

E. Materi Pembelajaran

1. Membuat karya seni rupa 2 dan 3 dimensi.
2. Memanfaatkan barang bekas sebagai bahan dalam membuat sebuah karya yang bernilai tinggi dan memiliki keindahan.

F. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : ceramah, tanya jawab, kerja sama, dan metode *drill*.

Pendekatan : saintifik (mengamati, menanya, mengasosiasikan/menalar, dan mengkomunikasikan).

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : gambar, buku, dan contoh karya seni rupa

Alat : alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat sebuah karya.

Sumber : buku guru, buku siswa, internet, jurnal, dan lingkungan.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, menanya kabar siswa, dan mengecek kehadiran siswa. 	(15 M) 4 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan doa bersama yang di pandu oleh ketua kelas. 	3 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Belalukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 	5 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa untuk duduk sesuai kelompok masing-masing, yang diantaranya 2 kelompok membuat 2 dimensi dan 2 kelompok membuat 3 dimensi. (Asosiasi) 	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tentang kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan serta cara kerjanya. (Menyampaikan tujuan pembelajaran) 	2 menit
Inti	Ayo Mengamati	(50 M)

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi dan arahan kepada siswa terkait tata cara dan prosedur dalam pengerjaan karya yang sudah di diskusikan di pembelajaran sesudahnya. (Memotivasi) • Guru meminta setiap kelompok untuk mengeluarkan bahan dan alat-alat dari setiap kelompok. <p>Ayo Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempraktikkan secara berulang bagaimana cara membuat karya tersebut kepada setiap kelompok, dengan guru mendatangi setiap kelompoknya untuk mengajarkan dalam membuat karya seni rupa tersebut. • Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apakah ada yang belum paham dalam prosedur pembuatan karya. <p>Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi latihan kepada siswa, membuat karya seni rupa sesuai dengan kelompoknya masing-masing, dengan membuat bunga tisu dan hiasan dinding dari bungkus nasi (Melatih siswa) • Guru mempersilahkan pada setiap kelompok untuk memulai membuat karya yang sudah ditentukan dalam setiap kelompoknya, dengan alat dan bahan yang telah dipersiapkan oleh setiap kelompok masing-masing, (Pengaplikasian) • Guru memperhatikan bagaimana kinerja setiap siswa dalam mengerjakannya dan seberapa antusias setiap kelompok dalam membuat karya tersebut 	<p>5 menit</p> <p>2 menit</p> <p>3 menit</p> <p>2 menit</p> <p>45 menit</p> <p>3 menit</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengevaluasi pembelajaran hari ini dengan menilai setiap karya siswa (Evaluasi) • Guru menanya kesemua siswa apakah pembelajaran hari ini menyenangkan dan bertanya kepada siswa apakah siswa senang dan tertarik dalam membuat seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi • Menutup pembelajaran dengan berdoa bersama, yang di pimpin oleh salah satu siswa. • Siswa penyalam guru dengan teratur dan bergiliran sebelum keluar dari kelas. 	<p>(10 M)</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p>

Mengetahui
Wali Kelas

Lumut, 26 Maret 2024
Peneliti

Tuti Herlina Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19671116 200903 2 001

Fadhilah Nur Afiqah
NIM. 2020500060

Di sahkan
Kepala Sekolah

Hj. Linda Maulina Nasution, S.Pd
NIP. 19660729 199003 2 002

Lampiran 5

Distribusi Hasil Pra Siklus

No Absen	Nama	Nilai	Keterangan			
			1	2	3	4
1	APS	2	✓			
2	ANS	3	✓			
3	AHS	9		✓		
4	BSK	1	✓			
5	BP	3	✓			
6	DST	5	✓			
7	DPSH	3	✓			
8	FAL	6	✓			
9	HANL	5	✓			
10	JT	6	✓			
11	KT	2	✓			
12	MRZ	4	✓			
13	MRKH	2	✓			
14	NTG	7		✓		
15	NWP	8		✓		
16	PN	3	✓			
17	RFM	3	✓			
18	RA	3	✓			
19	RAC	4	✓			
20	RS	6	✓			
21	ST	4	✓			
22	WWPA	2	✓			
23	ZFFH	2	✓			
Jumlah		93				
Rata-rata		4,04				
Nilai Terendah		2				
Nilai Tertinggi		9				
Ketuntasan Klasikal		13,045 %				

Keterangan:

- 1 = Kelancaran
- 2 = Kelenturan
- 3 = Keaslian
- 4 = Keuletan

Lampiran 6

Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus I Pertemuan I

No Absen	Nama	Nilai	Keterangan			
			1	2	3	4
1	APS	6	✓			
2	ANS	9		✓		
3	AHS	14			✓	
4	BSK	6	✓			
5	BP	12		✓		
6	DST	12		✓		
7	DPSH	12		✓		
8	FAL	12		✓		
9	HANL	8	✓			
10	JT	13			✓	
11	KT	6	✓			
12	MRZ	12		✓		
13	MRKH	6	✓			
14	NTG	13			✓	
15	NWP	13			✓	
16	PN	8	✓			
17	RFM	8	✓			
18	RA	8	✓			
19	RAC	6	✓			
20	RS	13			✓	
21	ST	13			✓	
22	WWPA	6	✓			
23	ZFFH	6	✓			
Jumlah		222				
Rata-rata		9,65				
Nilai Terendah		6				
Nilai Tertinggi		14				
Ketuntasan Klasikal		26,08 %				

Keterangan:

- 1 = Kelancaran
- 2 = Kelenturan
- 3 = Keaslian
- 4 = Keuletan

Lampiran 7

Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus I Pertemuan II

No Absen	Nama	Nilai	Keterangan			
			1	2	3	4
1	APS	10		✓		
2	ANS	12		✓		
3	AHS	16			✓	
4	BSK	10		✓		
5	BP	14			✓	
6	DST	15			✓	
7	DPSH	14			✓	
8	FAL	13			✓	
9	HANL	10		✓		
10	JT	13			✓	
11	KT	8		✓		
12	MRZ	13		✓		
13	MRKH	10		✓		
14	NTG	14			✓	
15	NWP	15			✓	
16	PN	10		✓		
17	RFM	10		✓		
18	RA	8		✓		
19	RAC	9		✓		
20	RS	12		✓		
21	ST	12		✓		
22	WWPA	8		✓		
23	ZFFH	7		✓		
Jumlah		263				
Rata-rata		11,43				
Nilai Terendah		7				
Nilai Tertinggi		16				
Ketuntasan Klasikal		34,78 %				

Keterangan: 1 = Kelancaran

2 = Kelenturan

3 = Keaslian

4 = Keuletan

Lampiran 8

Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus II Pertemuan I

No Absen	Nama	Nilai	Keterangan			
			1	2	3	4
1	APS	13			✓	
2	ANS	15			✓	
3	AHS	19				✓
4	BSK	12		✓		
5	BP	16			✓	
6	DST	15			✓	
7	DPSH	15			✓	
8	FAL	16			✓	
9	HANL	14			✓	
10	JT	15			✓	
11	KT	12		✓		
12	MRZ	15			✓	
13	MRKH	12		✓		
14	NTG	17			✓	
15	NWP	18			✓	
16	PN	12		✓		
17	RFM	12		✓		
18	RA	11		✓		
19	RAC	10		✓		
20	RS	13			✓	
21	ST	12		✓		
22	WWPA	10		✓		
23	ZFFH	9		✓		
Jumlah		310				
Rata-rata		13,47				
Nilai Terendah		9				
Nilai Tertinggi		19				
Ketuntasan Klasikal		56,52 %				

Keterangan:

- 1 = Kelancaran
- 2 = Kelenturan
- 3 = Keaslian
- 4 = Keuletan

Lampiran 9

Data Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP Menggunakan Metode *Drill* Siklus II Pertemuan II

No Absen	Nama	Nilai	Keterangan			
			1	2	3	4
1	APS	18			✓	
2	ANS	20				✓
3	AHS	24				✓
4	BSK	18			✓	
5	BP	23				✓
6	DST	22				✓
7	DPSH	22				✓
8	FAL	24				✓
9	HANL	19				✓
10	JT	20				✓
11	KT	12		✓		
12	MRZ	19				✓
13	MRKH	17			✓	
14	NTG	23				✓
15	NWP	24				✓
16	PN	19				✓
17	RFM	19				✓
18	RA	17			✓	
19	RAC	18			✓	
20	RS	24				✓
21	ST	24				✓
22	WWPA	12		✓		
23	ZFFH	12		✓		
Jumlah		439				
Rata-rata		19,08				
Nilai Terendah		12				
Nilai Tertinggi		24				
Ketuntasan Klasikal		86,95 %				

Keterangan:

- 1 = Kelancaran
- 2 = Kelenturan
- 3 = Keaslian
- 4 = Keuletan

Lampiran 10

LEMBAR WAWANCARA GURU

Narasumber : Guru SD 157619 Kecamatan Lumut

Nama Sekolah : SD 157619

Hari/tanggal : Jum'at / 26 April 2024

Mata Pelajaran : SBdP

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di sekolah SD 157619 guru sudah ada ataupun pernah menerapkan metode <i>drill</i> pada mata pelajaran SBdP?	Sebelumnya tanpa disadari oleh kami seorang guru pernah menerapkannya tapi tidak terlalu mendalam dan masih jarang.
2	Apakah saat pembelajaran SBdP berlangsung ibu pernah mengajarkan siswa dalam menciptakan karya seni rupa?	Ya, sebelumnya sudah pernah mengajarkan mereka untuk menciptakan karya seni rupa, namun hanya sesekali saja karna keterbatasan waktu dan juga biaya.
2.	Bagaimana peran guru dalam meningkatkan kreativitas pada siswa?	peran guru dalam meningkatkan kreativitas yaitu memberikan arahan yang baik, bertutur kata yang baik dan berperilaku baik
3.	Efektifkah pembelajaran SBdP sebagai usaha peningkatan kreativitas siswa?	Sangat efektif karena peserta didik juga lebih tertarik dengan berkarya membuat hal-hal yang baru yang menambah pengetahuan dan sekaligus pengalaman mereka dalam menciptakan sebuah karya seni rupa.
4.	Praktik membuat apa saja yang sudah pernah Ibu bawakan pada pelajaran SBdP di kelas V?	Saya baru membuat praktek sederhana membuat hiasan dinding dari kertas origami.
5.	Apakah guru di SD Negeri 157619 pernah mengikuti pelatihan terkait dengan membuat suatu karya untuk diajarkan kepada siswa di kelas?	Guru belum pernah mengikuti pelatihan tentang membuat karya tersebut, kami hanya otodidak dengan melihat video dari media sosial dan kami semabai guru juga saling

		berbagi ilmu dengan guru-guru yang lainnya
6.	Apakah peran guru sangat penting dalam usaha meningkatkan kreativitas siswa?	Peran guru sangat penting, karena berpikir peserta didik dalam pembelajaran tidak akan berkembang jika peran guru tidak maksimal.
7.	Bagaimana karakteristik siswa yang dapat dikatakan kreatif itu?	Pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara baru yang berbeda dan mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah.
8.	Menurut Ibu apakah penggunaan metode <i>drill</i> ini cocok pada mata pelajaran SBdP, apakah efektif diterapkan pada siswa kelas V atau tidak?	Menurut ibu penggunaan metode <i>drill</i> ini cocok pada mata pelajaran SBdP, karena pelajaran SBdP itu harus diselingi dengan praktek latihan langsung yang dilakukan secara berulang sehingga kreativitas siswa terbangun dengan baik
9.	Apa biasanya hambatan yang ibu rasakan saat praktik latihan dalam pembelajaran SBdP berlangsung?	Waktu dan durasi jam pelajaran yang kurang, dan terbatasnya fasilitas, sarana dan prasarana sekolah juga menjadi hambatan dalam kegiatan pemanfaatan barang bekas pakai.
10.	Menurut Ibu, dukungan seperti apa yang di butuhkan setiap siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar mereka?	Perlunya dukungan dari sekolah berupa fasilitas yang cukup dan lengkap untuk menunjang kreativitas peserta didik agar lebih berkembang kedepannya.

Lampiran 11

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Nama Sekolah : SD 157619

Hari/tanggal : Jum'at / 26 April 2024

Mata Pelajaran : SBdP

Narasumber : Siswa kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu pernah membuat karya seni saat pembelajaran SBdP?	Ya, sudah pernah dilakukan saat pembelajaran SBdP.
2.	Apakah kalian selalu membuat praktik saat belajar SBdP?	Tidak, kadang kami menggambar, kadang bernyanyi, dan kadang bermain.
3.	Apa saja contoh karya yang pernah kamu buat sebelumnya?	Membuat hiasan dinding dari kertas manila atau origami.
2.	Apa saja bahan-bahan yang biasa kamu siapkan dalam membuat karya itu?	Kardus, kertas /kertas manila, kertas origami, dan lem
3.	Apakah ada kesulitan untuk mencari barang bekas yang akan digunakan untuk menciptakan karya seni rupa?	Tidak, karena barang bekas yang akan digunakan banyak dan mudah dicari disekitar lingkungan rumah dan sekolah.
5.	Apakah kamu kesulitan dalam membuatnya?	Tidak, karena kami saling bekerjasama dengan kelompok dan kami selalu di pantau oleh ibu sarumpaet
6.	Apakah kamu kreatif dalam mengerjakan dan membuat sebuah karya tersebut?	Ya, karena kami harus mampu dalam menyelesaikan karya yang diajarkan oleh ibu itu
7.	Apakah kamu suka pada pembelajaran SBdP dalam membuat karya seni rupa tersebut?	Sangat suka, karna belajar jadi menyenangkan dan tidak membosankan.
8.	Apakah kamu suka belajar SBdP?	Ya, karena bisa menggambar dan membuat banyak hal baru dengan seruh
9.	Menurut kamu apa saja yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas?	Selalu mencoba hal yang baru, giat belajar, dan banyak membuat karya yang baru.
10.	Menurut kamu mengapa kreativitas penting dikembangkan?	Karena kreativitas dapat menambah wawasan dan ilmu baru, dalam setiap diri seseorang.

Lampiran 12

LEMBER OBSERVASI GURU

Beri tanda centang (✓) untuk kegiatan yang terlaksana dan belum terlaksana
Kriteria: YA dan TIDAK

Kegiatan	Aspek yang di Nilai	Ya	Tidak	
Pendahuluan	Guru mengucapkan salam	✓		
	Guru menanyakan kabar siswa	✓		
	Guru mengecek kehadiran siswa	✓		
	Melakukan doa bersama	✓		
	Melakukan ice breaking	✓		
	Guru membagi siswa jadi beberapa kelompok	✓		
	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
Inti	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar	✓		
	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, terkait gambar yang diamati tersebut	✓		
	Guru memberi latihan kepada siswa secara berkelompok	✓		
	Guru memberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman sekelompok dengan tertib menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓		
	Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan tadi agar siswa lebih paham	✓		
	Guru memberikan beberapa contoh kepada siswa mengenai seni rupa	✓		
	Guru mengarahkan siswa dalam mengaplikasikan mengenai seni rupa dalam kehidupan sehari-hari	✓		
	Guru mengarahkan siswa agar menceritakan kembali mengenai pengalamannya sudah pernah dilakukan dalam membuat seni rupa.	✓		
	Penutup	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini	✓	
		Guru melengkapi dan menyempurnakan kesimpulan dari salah satu siswa	✓	
Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama		✓		
Siswa menyalam guru dengan teratur dan bergiliran		✓		

Keterangan: Guru Kelas sebagai Observer

Lampiran 13

LEMBER OBSERVASI SISWA

Beri tanda centang (✓) untuk kegiatan yang terlaksana dan belum terlaksana
Kriteria: YA dan TIDAK

Kegiatan	Aspek yang di Nilai	Ya	Tidak
Pendahuluan	Siswa menjawab salam dari guru	✓	
	Siswa menjawab terkait kabar mereka	✓	
	Siswa memberi tahu kepada guru nama-nama siswa yang tidak hadir	✓	
	Melakukan doa bersama	✓	
	Melakukan ice breaking	✓	
	Siswa dengan tertib mendengarkan nama-nama kelompoknya	✓	
	Siswa termotivasi dalam mengikuti tujuan pembelajaran	✓	
	Inti	Siswa dengan seksama mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru	✓
Siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru		✓	
Siswa dengan tertib mengerjakan latihan secara berkelompok		✓	
Siswa dengan tertib berdiskusi dengan teman sekelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru		✓	
Siswa menyimak jawaban yang di sampaikan oleh guru sehingga siswa lebih paham		✓	
Siswa memperhatikan dan menyimak contoh mengenai seni rupa		✓	
Siswa dapat mengaplikasikan mengenai seni rupa dalam kehidupan sehari-hari		✓	
Siswa dapat menceritakan kembali mengenai pengalamannya sudah pernah dilakukan dalam membuat seni rupa.		✓	
Penutup	Setiap siswa berhak untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini	✓	
	Siswa menyimak penjelasan mengenai kesimpulan dari pembelajaran hari ini	✓	
	Siswa dengan serentak berdoa bersama	✓	
	Siswa penyalam guru dengan teratur dan bergiliran	✓	

Keterangan: Peneliti sebagai Observer

Lampiran 14

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS I

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan			✓	
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih		✓		
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar		✓		
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada		✓		
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang		✓		
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit		✓		
Jumlah			-	5	1	-
Total Skor			13			

Kelompok : 1

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS I

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan			✓	
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih			✓	
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar			✓	
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada		✓		
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang		✓		
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit		✓		
Jumlah			-	3	3	-
Total Skor			15			

Kelompok : 2

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS I

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan		✓		
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih		✓		
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar			✓	
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada		✓		
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang			✓	
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit		✓		
Jumlah			-	4	2	-
Total Skor			14			

Kelompok : 3

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS I

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan		✓		
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih		✓		
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar			✓	
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada			✓	
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang		✓		
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit		✓		
Jumlah			-	4	2	-
Total Skor			14			

Kelompok : 4

Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS II

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan				✓
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih				✓
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar				✓
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada				✓
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang			✓	
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit			✓	
Jumlah			-	-	2	4
Total Skor			22			

Kelompok : 1

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS II

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan				✓
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih				✓
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar				✓
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada				✓
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang				✓
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit				✓
Jumlah			-	-	-	6
Total Skor			24			

Kelompok : 2

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS II

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan			✓	
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih				✓
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar				✓
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada				✓
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang			✓	
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit			✓	
Jumlah			-	-	3	3
Total Skor			21			

Kelompok : 3

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS II

Petunjuk : Beri tanda *cek list* (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan anda

Kriteria:

1 = 1 – 6 (Sangat Tidak Kreatif)

2 = 7 – 12 (Tidak Kreatif)

3 = 13 – 18 (Kreatif)

4 = 19 – 24 (Sangat Kreatif)

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelancaran	Dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan				✓
		Dapat bekerja lebih cepat, mandiri dan rapih				✓
2	Kelenturan	Dapat menggunakan bahan-bahan dan alat-alat praktek dengan benar				✓
		Kemahiran dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang ada				✓
3	Keaslian	Kemampuan untuk menentukan gagasan baru atau penyelesaian yang baru dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang			✓	
4	Keuletan	Usaha terus menerus secara giat dengan kemauan yang keras dalam menggunakan segala kemampuan dan kecakapan untuk mencoba hal-hal yang baru dan sulit			✓	
Jumlah			-	-	2	4
Total Skor			22			

Kelompok : 4

Lampiran 16

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Khairunnisa Siregar, M.Pd
Pekerjaan : Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Lembar Observasi, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”**.

Yang disusun oleh:

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
Nim : 2020500060
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Pertegas sintaks dari metode drill pada kegiatan inti di RPP
2. Penjelasan pembagian alokasi waktu berdasarkan tiap kegiatan
3. sesuaikan indikator dengan KD dalam silabus

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidimpuan, 21 Desember 2024
Validator



Nur Khairunnisa Siregar, M.Pd
NIDN. 2010029301

Lampiran 17

LEMBAR VALIDASI WAWANCARA

A. Identitas Validator

Nama : Anita Angraini Lubis, M.Hum.

Pekerjaan : Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :
Sangat sesuai : 4
Sesuai : 3
Tidak Sesuai : 2
Sangat tidak sesuai : 1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara			✓	
2.	Pertanyaan wawancara mudah dipahami peserta didik			✓	

3.	Pedoman wawancara layak digunakan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif			✓	
4.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda			✓	
5.	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	
Jumlah		-	-	5	-
Total Skor		15			
Rata-Rata Skor		3			

Catatan : Perhatikan penulisan tanda baca, kata baku dan tidak baku, serta pemilihan diksi dan efektivitas kalimat “sesuai dengan sedikit revisi”.

Padangsidempuan, 17 Mei 2024
Validator



Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2011

Lampiran 18

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Angraini Lubis, M.Hum.

Pekerjaan : Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Lembar Observasi, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”**

Yang disusun oleh:

Nama : Fadhilah Nur Afiqah

Nim : 2020500060

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Perhatikan penulisan tanda baca, kata baku dan tidak baku, serta diksi.
2. Perhatikan pembuatan kalimat efektif.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidempuan, 17 Mei 2024

Validator



Anita Angraini Lubis, M.Hum.

NIP. 19931020 202012 2011

Lampiran 19

Dokumentasi Penelitian

Lokasi sekolah SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah



Guru dan siswa berdoa sebelum belajar



Siswa mewarnai lukisan yang diberikan guru





Guru menerangkan materi tentang seni rupa





Guru mempraktekkan cara membuat bunga tisu dan hiasan dinding dari kertas nasi



Alat dan bahan membuat bunga tisu dan hiasan dinding dari kertas nasi



Hasil karya siswa kelas V SD 157619





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

24 April 2024

Nomor : B 273 /Un.28/E.1/PP. 00.9/04/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Rahmadani Tanjung, M. Pd.
2. Asriana Harahap, M.Pd.

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
NIM : 2020500060
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode *Drill* di Kelas V SD 157619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.


Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan


Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI


Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-7396 /Un.28/E.1/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

21 Desember 2023

Yth. Kepala SD 15 7619
Kabupaten Tapanuli Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Fadhilah Nur Afiqah
NIM : 2020500060
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode Drill di Kelas V SD 15 7619 Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD NEGERI NO. 157619 LUMUT 4
KECAMATAN LUMUT**



Jln. Simpang Pesantren lumut. Email : sdnnomor157619lumut4@gmail.com. Kode pos : 22654.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 137 / III / SD / 2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 157619 Lumut 4 Menerangkan bahwa :

Nama : **FADHILAH NUR AFIQAH**
NIM : 2020500060
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : **“ Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Seni Budaya dan Prakarya Melalui Metode Drill di Kelas V SD 157619
Kecamatan Lumut Kabupaten Tapanuli Tengah”**

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut diatas dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan
ahmad Addary Padangsidempuan telah selesai melakukan Riset di SD Negeri 157619 Lumut 4 pada tanggal
01 Maret 2024 sampai 31 maret 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumut, 28 Maret 2024

Kepala Sekolah



MAULINA NASUTION, S.Pd

196607291990032002