

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEBELAJARAN PRACTICE REHEARSAL PAIRS (PRAKTEK BERPASANGAN) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI KELAS X SMK SWASTA ABDI NEGARA 2 PADANGSIDIMPUAN

Oleh :

Alisadikinharahap¹, Lukman Hakim Siregar², Ermawita³

^{1,2,3} Pendidikan Vokasional Informatika,

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam,

^{1,2,3} Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

email: **alisadikin**

email: **bayoreg@gmail.com**

email: **ermawati@yahoo.com**

Abstrak

Strategi pembelajaran pada umumnya dirancang oleh guru sesuai dengan kebutuhan, salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah strategi practice rehearsal pairs (praktek berpasangan), strategi ini merupakan bagian dari active learning yaitu suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan). Mengetahui apakah terdapat gambaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) terhadap hasil belajar siswa pada simulasi digital. Penelitian dilaksanakan di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidimpuan. Waktu penelitian selama 3 bulan dari bulan agustus sampai oktober 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu, metode one group pretest posttest design. Populasi penelitian siswa kelas X dengan 22 siswa. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian yang dilakukan diketahui gambaran penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) dapat diterima dengan hasil posttest yang meningkat. Mengetahui gambaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital dilakukan dengan pengujian "t".

Kata-kata Kunci: Pengaruh, Penerapan, Strategi Pembelajaran, Practice

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya kualitas pembelajaran yang diharapkan adalah memiliki kemampuan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh para siswa secara optimal serta mampu mendorong siswa meraih prestasi disetiap pelajaran. Terlebih tingkat SMK yang merupakan pendidikan kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk bekerja dan mampu bersaing dalam proses pekerjaannya kedepan. Salah satu mata pelajaran yang membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan adalah mata pelajaran simulasi digital, melalui mata pelajaran simulasi digital ini para siswa akan belajar tentang mempraktekkan komunikasi dalam jaringan dan praktek kelas maya yang memudahkan siswa belajar di mana dan kapan saja. Tujuan dari pembelajaran simulasi digital dapat dicapai jika dalam pembelajaran siswa menguasai materi secara tuntas, namun berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran simulasi digital yakni Bapak Muammar

Kadafi, S.Pd pada tanggal 22 Januari 2022 menyatakan masih banyak siswa yang kurang memahami materi maupun praktek yang disampaikan, pada siswa kelas X dimana dari 22 siswa sebanyak 15 siswa tidak tuntas atau sebesar 78% dan 7 siswa yang tuntas atau sebesar 22% dari nilai KKM yang ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan informasi dari Bapak Muammar kadafi, S.Pd permasalahan ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Selama ini dalam proses pembelajaran kegiatan belajar terkesan masih mengikuti strategi lama (tradisional) yaitu posisi guru sebagai subyek dan siswa sebagai obyek, siswa hanya menerima atau mentransfer ilmu belaka. Padahal belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penguasaan informasi kedalam dirisiswa, belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri selama ini, seorang guru disadari atau tidak harus memilih strategi tertentu agar pelaksanaan proses pembelajaran dikelas berjalan dengan lancar dan hasilnya optimal. Tidak ada guru

yang menginginkan kondisi proses pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa terus meningkat dengan baik.

Strategi pembelajaran pada umumnya dirancang oleh guru sesuai dengan kebutuhan, salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah strategi practice rehearsal pairs (praktek berpasangan), strategi ini merupakan bagian dari active learning yaitu suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok materi serta memecahkan masalah, dengan belajar aktif siswa diajak turut serta dalam pembelajaran. Strategi practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) sangat cocok digunakan dengan materi yang bersifat psikomotorik, strategi ini digunakan dengan mempraktekkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajarnya, terlebih pada tingkat SMK yang merupakan pendidikan kejuruan yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk bekerja dan mampu bersaing dalam dunia usaha/ dunia industri. Salah satu pelajaran yang membekali siswa dengan keterampilan adalah mata pelajaran simulasi digital dimana siswa belajar tentang penggunaan teknologi informasi komunikasi. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti terdorong dan berkeinginan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Practice Rehearsal Pairs (Praktek Berpasangan) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 7) metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivistik dan karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan

metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka pengumpulan data di lapangan terhadap kedua variabel penelitian yaitu pengaruh penetapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) sebagai variabel X dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital sebagai variabel Y. Dimana data yang dikumpulkan dari 22 siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan melalui pretest untuk melihat kondisi awal siswa sebelum melakukan pembelajaran komunikasi dalam jaringan (daring) dan melakukan posttest di akhir pembelajaran.

b. Hasil Data Posttest

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Variabel Y yaitu tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital sesudah mendapatkan pembelajaran komunikasi dalam jaringan. Skor yang diperoleh dari responden menyebar dari nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Sedangkan nilai. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan analisis perhitungan melalui SPSS maka diketahui nilai rata-rata hasil posttest sebagai berikut:

Tabel. 16 Frekuensi Hasil Posttest

	Valid	Missing	
N			22
Mean			80.68
Median			80
Mode			85
Range			25
Minimum			65
Maximum			90
Sum			1775

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diketahui nilai rata-rata (mean) hasil posttest diperoleh sebesar 80.68 dengan kategori baik, artinya setelah siswa menggunakan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) diperoleh nilai baik. Adapun nilai tengah atau median diperoleh sebesar 80 sedangkan nilai paling sering muncul atau mode sebesar 85. Artinya pada posttest ini ada peningkatan yang terjadi dari hasil pretest sebelumnya.

C. Pembahasan

1. Gambaran Penerapan Strategi Pembelajaran Practice Rehearsal Pairs

(Praktek Berpasangan) di Kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan dimana penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) diterima dan disetujui kebenarannya, kenapa penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) diterima karena penerapan strategi pembelajaran ini dikatakan berhasil. Hal ini diperkuat dari hasil posttest yang terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran simulasi digital.

2. Gambaran Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X dari tes awal atau pretest yang dilakukan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85 dan nilai terendah 50. Kemudian nilai rata-rata (mean) hasil pretest diketahui sebesar 66.59 artinya hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital berada pada kategori kurang. Sedangkan pada hasil tes akhir atau posttest yang dilakukan skor yang diperoleh dari responden menyebar dari nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65. Kemudian berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diketahui nilai rata-rata hasil posttest diperoleh sebesar 80.68 dengan kategori baik. Dari hasil tes akhir dan tes awal yang dilakukan ada peningkatan nilai rata-rata tes dimana pada hasil pretest diperoleh nilai rata-rata sebesar 66.59 60 meningkat menjadi sebesar 80.68 pada hasil posttest. Peningkatan ini menunjukkan sebagai wujud keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini juga sebagai bentuk perubahan yang terjadi bagi siswa akibat dari proses strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pengujian ini dapat diterima dan disetujui kebenarannya yaitu “terdapat gambaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan”. Kenapa pengujian ini diterima karena dari hasil pretest dengan hasil posttest terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan yang menjadikan pengujian ini dapat diterima dan disetujui kebenarannya.

3. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Practice Rehearsal Pairs (Praktek Berpasangan) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu “terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan”

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh dengan teknik analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) di kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan diterima dan disetujui kebenarannya karena penerapan strategi pembelajaran ini dikatakan berhasil. Hal ini diperkuat dari hasil posttest yang terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran simulasi digital.
2. Terdapat gambaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan dimana hasil penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X dari tes awal atau pretest yang dilakukan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85 dan nilai terendah 50. Kemudian nilai rata-rata (mean) hasil pretest diketahui sebesar 66.59 artinya hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital berada pada kategori kurang. Sedangkan pada hasil tes akhir atau posttest yang dilakukan skor yang diperoleh dari responden menyebar dari nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65. Kemudian berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diketahui nilai rata-rata hasil posttest diperoleh sebesar 80.68 dengan kategori baik
3. Hasil uji hipotesis yang dilakukan diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu “terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran practice rehearsal pairs (praktek berpasangan) terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran simulasi digital di kelas X di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan”.

5. REFERENSI

- rikunto 2016. Manajemen Penelitian. Jakarta Rineka Cipta.
- Ayu Citra, Pratiwi. Penerapan Strategi Practice Rehearsal Pairs (Praktek Berpasangan) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Daarul Aitam Palembang. Jurnal Ilmiah PGMI. Volume 2 Tahun; 2016.
- Hanim, Halida dan Syafitri, Aulia. PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PRACTICE REHEARSAL PAIRS TERHADAP HASIL BELAJAR MENGANYAM VAS BUNGA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 SUNGGAL. Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera Volume 15 Juni 2017
- Humaidi, Muhammad. Pengaruh Penerapan Strategi Praktek Berpasangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi membuat Rekaman Audio di Studi di SMK Negeri 2 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Tahun 2015 ; 153-160.
- Munfaridatus, Abdah. Implementasi Strategi Practice Rehearsal Pairs, Lighthouse The Learning Climate dan Simulasi dalam Pembelajaran di Sekolah. Jurnal Qalamuna Volume 10 No 1 Tahun 2018.
- Nurrika, Aswita, Sutarno dan Sudana, I Made. Strategi Pembelajaran Practice Rehearsal Pairs dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Negeri 2 Ungaran. Jurnal Edu Komputika. Tahun 2016.
- Nurrita, Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Volume 3 Tahun 2018.
- Rahmadani, Sri. Efronia, Yulia. dan Elfi Tasfir. Penggunaan E-Modul di Sekolah Menengah Kejuruan pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. Jurnal Vokasi Informatika. Volume 1 Tahun 2021; 5-9.
- rodiyana, Roni, Pengaruh Penerapan Strategi Quantum Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa` Jurnal Cakrawala Pendas. Volume 4 Tahun 2018.
- Setianingsih, Wiwin dan Yulia, Lia. Studi Manajemen Marketing Berbasis Online (Penelitian pada UMKM Produksi Mebel di Desa Tamansari Babakan Muncang I Kota Tasikmalaya. Jurnal Maneksi. Volume 9 Tahun; 2020.
- Sjukur, B. Sulihin. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi. Volume 2 Tahun 2012.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2016. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Wijayanti, Ni Putu, Ayu. Dkk. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. Jurnal Pendidikan dan Kejuruan. Volume 13 Tahun 2016; 184

