

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PRAKTEK BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MEMBUAT REKAMAN AUDIO DI STUDIUMI SMK NEGERI 2 SURABAYA

Muhammad Humaidi

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
ebfals07@gmail.com

Edy Sulistyio

Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
edysulistyio@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang diadakan penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar siswa di SMK. Kondisi seperti ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar atau ketuntasan belajar siswa di sekolah, dengan menggunakan strategi praktek berpasangan dan media pembelajaran untuk membuat rekaman audio di studio, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Praktek Berpasangan lebih tinggi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran sekolah setempat. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalen Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Negeri 2 Surabaya. Di ambil sampel sebanyak 2 kelas dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Kelas XI TAV 1 sebagai kelas eksperimen dan XI TAV 3 sebagai kelas kontrol. Sedangkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajarnya digunakan teknik analisis data uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran praktek berpasangan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran yang sekolah setempat dengan rata-rata hasil belajar sebesar 91,26 (kelas eksperimen) dan 88,73 (kelas kontrol).

Kata kunci : Strategi praktek berpasangan, pembelajaran langsung, hasil belajar siswa.

Abstract

The background of conducted research is the lack of instructional media that can support student learning process in vocational school. This conditions make decrease learning outcomes or exhaustiveness of student in school, by using practice rehearsal pairs srategi and instructional media to make audio recording at studio, is expected to increase student learning outcomes. The aims of this research is: discerning the differences of student learning outcomes by using practice rehearsal pairs srategi is higher than student learning outcomes by using direct instruction. The research methods is quasi experiment, with research design that is used is nonequivalent control design. The population in this research are all students of SMK Negeri 2 Surabaya. Sample is taken 2 classes from population with the technique sampling that is used is random sampling. TAV 1 class of grade XI as an experimental class and TAV 3 class of grade XI as the control class. While to discern the differences of learning outcomes of that classes is used t-test data analysis technique. The research results show that: The student learning outcomes using practice rehearsal pairs srategi is higher than student learning outcomes using direct instruction, with averages of student learning outcomes are 91.26 outcomes (experimental class) and 88.73 (control).

Keywords : practice rehearsal pairs srategi, direct instruction, student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa yang seharusnya menjadi aktivitas bermakna untuk mengaktualisasi seluruh potensi yang dimilikinya, karenanya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran setiap guru dituntut untuk benar-benar memahami strategi pembelajaran yang akan diterapkannya. Sehubungan dengan hal tersebut seorang guru perlu memikirkan

strategi atau pendekatan yang akan digunakannya. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat yaitu sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi siswa, yang kemudian diharapkan akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar siswa.

Proses belajar erat kaitannya dengan komunikasi yaitu komunikasi antara guru dan siswa, komunikasi itu melibatkan bebrapa unsur antara lain media komunikasi,

sumber informasi dan penerima informasi. Sedangkan tujuan dari suatu proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Karenanya dalam suatu proses belajar mengajar, aspek yang sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah peran aktif atau partisipasi antara guru dan siswa. Partisipasi antara keduanya sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar harus ada keterlibatan antara guru dan siswa.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media bukan saja dapat mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Hasil-hasil IPTEK yang dapat dirasakan antara lain berbagai macam media pembelajaran sebagai wujud dari teknologi dalam pendidikan di mana pemanfaatannya banyak membantu berlangsungnya proses belajar mengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Setyosari dan Sihkabuden (Fitriyah, 2008:3) media merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran, bahkan lebih spesifik media dapat dikatakan sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Media sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran maka kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran. Atau dengan kata lain kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan yaitu siswa diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Untuk itu perlu kiranya siswa SMK dibekali dengan kemampuan dasar dan keterampilan teknik yang memadai. Dengan demikian pembelajaran yang sesuai untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki siswa dan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran adalah pembelajaran aktif, dimana pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi bersama kelompok maupun dengan guru.

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Untuk itu seorang guru dituntut untuk mempunyai kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan metode pengajarannya guna menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Metode mengajar yang baik adalah metode yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia serta penguasaan kompetensi. Oleh karena itu, diperlukan suatu bentuk perangkat pembelajaran yang tidak hanya mampu secara materi saja

tetapi juga mempunyai kemampuan yang bersifat formal, sehingga selain diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, metode pembelajaran yang diterapkan juga dapat membuat siswa aktif terlibat dalam proses belajar mengajar secara maksimal.

Pembelajaran rekaman audio di studio yang dikelola dengan baik dapat menciptakan kondisi-kondisi yang memberikan kemungkinan pada anak didik untuk dapat menyalurkan bakat dan kreativitas secara optimal. Untuk itu bukan saja diperlukan sarana yang memadai tetapi juga kesiapan-kesiapan pihak-pihak yang bertanggung jawab, termasuk guru sebagai pengelola sistem instruksional. Oleh sebab itu di samping menguasai teori-teori juga dituntut untuk mampu menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang tepat, sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Salah satu wujud pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan antara lain adalah pemanfaatan media, dalam hal ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menjembatani informasi antara guru kepada siswa secara efisien dan murni. Sehingga pesan yang dimaksudkan guru dan yang diterima siswa adalah sama atau dengan kata lain tidak terjadi distorsi makna. Usaha yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan memaksimalkan penggunaan peralatan rekaman audio di studio. Pembelajaran merekam audio di studio secara langsung dapat memberikan pengalaman konkret pada siswa dalam bentuk kegiatan berekspressi, berkreasi, dan berapresiasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar khususnya dalam merekam audio sangat penting untuk dilaksanakan di sekolah.

Perkembangan IPTEK begitu cepat menyebabkan seorang guru tidak mungkin mampu menyampaikan informasi atau menguasai semua fakta dan konsep dari berbagai cabang ilmu walaupun hal tersebut telah digelutinya selama bertahun-tahun. Wawasan siswa harus dapat dikembangkan agar dapat menemukan sendiri fakta dan konsep yang sedang dipelajari setelah peserta didik mendapat informasi awal, dorongan, semangat dan penambahan dari guru.

Keadaan di lapangan masih banyak hambatan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan membuat rekaman audio. Hal ini terlihat dari siswa yang kurang mahir atau kesulitan dalam proses pembuatan rekaman audio, seperti melihat format audio yang dihasilkan, mengubah format file audio, menambahkan efek-efek tertentu pada audio, mengatur level keras dan lemahnya suara pada komputer, melakukan *cropping* audio dan menggandakan hasil rekaman audio.

Faktor dari guru sangat mempengaruhi hasil belajar, peningkatan hasil belajar siswa didukung dengan guru yang mempunyai kompetensi mengajar yang baik. Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut strategi pembelajaran yang digunakan. Namun pada kenyataannya sering ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai materi suatu subyek dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada

strategi pembelajaran tertentu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Timbul pertanyaan apakah mungkin dikembangkan suatu strategi pembelajaran yang sederhana, sistematis, bermakna dan dapat digunakan oleh guru sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga membantu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hal di atas, keterampilan rekaman audio di studio peserta didik masih sangat kurang dan menurut peneliti diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi praktik berpasangan (*practice rehearsal pairs*) yang berasal dari pembelajaran aktif. Ini adalah strategi sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktikkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar. Tujuannya adalah untuk meyakinkan masing-masing pasangan dapat melakukan keterampilan dengan benar.

Materi-materi yang bersifat psikomotorik adalah materi yang baik untuk diajarkan dengan strategi ini. Penerapan strategi ini membutuhkan dua orang peserta didik sebagai suatu pasangan yang di dalamnya ada yang berperan sebagai penjelas atau pendemonstrasi dan pengecek atau pengamat. Peserta didik yang bertugas sebagai pendemonstrasi mengerjakan keterampilan yang ditentukan, pengamat bertugas mengamati dan menilai demonstrasi yang dilakukan temannya. Selanjutnya pasangan bertukar peran, pendemonstrasi kedua diberi keterampilan yang lain. Untuk menerapkan strategi praktek berpasangan dalam merekam audio, diperlukan peralatan yang ada di studio.

Hal tersebut di atas diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Elsanda Merita Indrawati (2012) dengan strategi pembelajaran Praktek Berpasangan pada pokok bahasan Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat yang menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran praktek Berpasangan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut, (1) Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran praktek berpasangan pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio. (2) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi praktek berpasangan pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang diterapkan di SMKN 2 Surabaya.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah, (1) Mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran praktek berpasangan pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio. (2) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi praktek berpasangan pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang diterapkan di SMKN 2 Surabaya.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2003:27).

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik interaksi dalam kelompok maupun interaksi dengan pengajar. Pembelajaran aktif mempunyai tujuan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, siswa dapat belajar keterampilan secara langsung sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan hasil belajar yang memuaskan.

Strategi pembelajaran Praktek Berpasangan atau Practice Rehearsal Pair adalah pembelajaran yang dapat dipakai untuk mempraktekkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar yang bertujuan untuk meyakinkan masing-masing pasangan dapat melakukan keterampilan dengan benar. Strategi pembelajaran ini menggunakan pendekatan kelompok yang dalam kelompoknya terdiri dari dua orang siswa. Pendekatan kelompok perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial pada diri setiap siswa.

Tabel 1 Proses Kegiatan Strategi Praktek Berpasangan

No	Tahapan	Proses Kegiatan
1	Tahap 1	Guru memilih satu keterampilan yang akan dipelajari oleh siswa.
2	Tahap 2	Guru membentuk pasangan-pasangan dalam setiap pasangan terdapat dua peran. Siswa 1: Penjelas atau pendemonstrasi Siswa 2: Pengecek atau pengamat
3	Tahap 3	Setelah guru membentuk pasangan-pasangan, guru memberikan materi tentang proses perekaman suara atau rekaman audio distudio kepada masing-masing siswa serta diberikan tema atau judul dalam proses perekaman suara atau audio distudio, dimana setiap siswa mendapatkan tema atau judul yang berbeda, kemudian guru meminta kepada siswa yang berperan sebagai penjelas atau demonstrator menjelaskan atau mendemonstrasikan hasil perekaman suara atau audio serta cara atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengedit file suara tersebut dengan menggunakan software, siswa yang berperan sebagai pengecek atau pengamat bertugas mengamati demonstrasi siswa pertama apabila ada kesalahan siswa kedua akan memberikan masukan.
4	Tahap 4	Guru meminta kedua pasangan untuk bertukar peran. Siswa pertama berperan sebagai pengecek atau pengamat dan siswa kedua sebagai penjelas atau pendemonstrasi sesuai dengan hasil

editing suara atau audio yang telah jadi.

5 Tahap 5 Guru meminta siswa untuk melakukan keterampilan atau prosedur tersebut dilakukan sampai selesai dan dapat dikuasai oleh siswa.

Strategi praktek berpasangan akan sangat membantu pengajar dalam melaksanakan tugas-tugas keseharian. Bagi pengajar, strategi ini dapat dipakai sebagai salah satu variasi yang tidak membosankan. Sehingga tercipta minat dan menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik. Pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi belajar *Praktek Berpasangan* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung disekolah setempat.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan strategi *praktek berpasangan* pada standar kompetensi merekam audio distudio dapat menuntaskan hasil belajar siswa.

Sebagai subyek adalah siswa kelas XI pada program keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Setelah berdiskusi dengan guru mitra peneliti membuat perangkat penelitian dan telah disetujui oleh dosen pembimbing.

Rancangan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan bentuk *Nonequivalen Control Group Design* yang tergambar pada Tabel 2. Desain yang digunakan ini hampir sama dengan *pretest – posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kedua kelompok tersebut tidak dipilih dengan random. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini di dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Pola model Nonequivalen Control Group Design

Ekperimen	O₁	X	O₂
Kontrol	O₃	-	O₄

(Sugiyono, 2012:79)

Dimana:

- O₁** = *Pretest*/test awal kelas eksperimen
- O₃** = *Pretest*/test awal kelas kontrol
- O₂** = *Posttes*/tes akhir kelas eksperimen
- O₄** = *Posttes*/tes akhir kelas kontrol
- X** = Treatment/perlakuan. Kelompok eksperimen yang diberi strategi *Praktek Berpasangan*.

- = Tidak diberikan treatment. Kelompok Kontrol yang tidak diberi strategi *Praktek Berpasangan*

Dalam desain ini masing – masing kelompok diberi uji kemampuan awal siswa dengan soal pretes, dan setelah menerima perlakuan masing – masing kelompok juga diberi uji postest untuk mengetahui kemampuan setelah diberi perlakuan. Kelas XI TAV1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan strategi praktek berpasangan dan kelas XI TAV3 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh diambil dengan cara observasi yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui atau menilai hasil belajar siswa yang didapat setelah mengikuti pembelajaran, dan memberikan angket sebagai respon siswa terhadap pembelajaran praktek berpasangan.

Pada sebuah penelitian dibutuhkan sebuah langkah - langkah agar penelitian berjalan dengan lancar. Dalam penelitian ini menggunakan 3 tahap prosedur penelitian yaitu: (1)Tahap persiapan dan perencanaan penelitian. (2)Tahap pelaksanaan penelitian. (3)Tahap penyajian hasil penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* dan model pembelajaran langsung. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi variabel kontrol adalah materi ajar, alokasi waktu, soal pretest dan soal postest.

Instrumen pengumpulan data penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 1997:151). Instrumen dalam penelitian meliputi: (1) Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran. (2) Tes Hasil Belajar. (3) Angket Respon siswa.

Teknik pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli sebagai validator dan angket respon siswa, serta tes hasil belajar kepada siswa

Dari hasil lembar validasi dan respon siswa dapat diketahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Untuk menganalisis jawaban validator dan respon siswa digunakan statistik deskriptif hasil rating yang diuraikan sebagai berikut

Penentuan ukuran penilaian beserta bobot nilainya

Tabel 3.6 Ukuran Penilaian Kualitatif Beserta Bobot Nilai

Kreteria Validasi	Respon Siswa	Penilaian Kuantitatif	Bobot Nilai
Sangat baik	Sangat menarik	84% - 100%	5
Baik	Menarik	68% - 83%	4
Cukup	Cukup	52% - 67%	3
Tidak baik	Kurang menarik	36% - 51%	2
Sangat tidak baik	Tidak menarik	20% - 35%	1

Menentukan nilai tertinggi validator
nilai tertinggi validator/responden = $n \times p$
 (Riduwan, 2006:40)

Dimana :
n = banyaknya validator/responden.
P = bobot nilai tertinggi penilaian kualitatif

Menentukan jumlah jawaban validator
 Sangat baik $n \times 4$
 baik $n \times 3$
 Tidak baik $n \times 2$
 Sangat tidak baik $n \times 1$

_____ +
 Skor validasi

Dimana :
n = jumlah validator/responden yang memilih penilaian kualitatif. (Riduwan, 2006:40)

Hasil rating Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator/responden, langkah berikutnya adalah menentukan hasil rating dengan rumus

$$HR = \frac{\sum \text{jawaban validator / responden}}{\sum \text{nilai tertinggi validator / responden}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2006:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran yang efektif dan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Hasil penilaian diperoleh melalui validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli. Para ahli tersebut terdiri dari 2 (dua) orang Dosen Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya yang berkonsentrasi pada kompetensi terkait. Dalam bab ini akan disajikan deskripsi data sebagai berikut : (1) Hasil validasi instrumen perangkat pembelajaran Dari hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilihat dari beberapa aspek dengan rincian: 1) Kopetensi dasar 81,25%, 2) Indikator 75%, 3) Tujuan pembelajaran 75%, 4) Bahasa 77,1%, 5) Format 75%, 6) Sumber 79,5%, 7) Kegiatan belajar 75% dan 8) Alokasi waktu 75% 75%, 4) Bahasa 77,1%, 5) Format 75%, 6) Sumber 79,5%, 7) Kegiatan belajar 75% dan 8) Alokasi waktu 75%

$$\frac{\text{Rata-rata hasil}}{\text{Jumlah validator}} = \frac{61285}{8} = 76,6$$

Hasil validasi modul Dilihat perolehan hasil validasi modul yang dilihat dari beberapa aspek dengan rincian: 1) Fisik 83,3%, 2) Materi 82%, dan 3) Bahasa 77,1%

$$\frac{\text{Rata-rata hasil}}{\text{Jumlah validator}} = \frac{242,4}{3} = 80,8$$

Hasil validasi soal *pretest-posttest*. Dari perolehan hasil validasi soal pretest dan soal posttest yang dilihat dari beberapa aspek dengan rincian: 1) Konstruksi 78,12%, 2) Isi 75% dan 3) Bahasa 75%

$$\frac{\text{Rata-rata hasil}}{\text{Jumlah validator}} = \frac{228,12}{3} = 76,05$$

Respon Siswa Dari perolehan hasil respon siswa yang dilihat dari beberapa aspek dengan rincian: 1) point a

81,25%, 2) point b 75%, 3) point c 75%, 4) point d 77,1%, dan 5) point ae 75%.

$$\frac{\text{Rata-rata hasil}}{\text{Jumlah validator}} = \frac{61285}{8} = 76,6$$

Pada penelitian dilakukan analisis hasil belajar dari soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (XI/TAV 1) dengan 30 siswa dan kelas kontrol (XI/TAV 3) dengan 30 siswa, maka dapat dilihat hasil rata-rata kelas. Perhitungan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan SPSS 17.0 dengan perhitungan uji-t satu pihak yaitu pihak kanan adalah sebagai berikut.

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dalam uji

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eks_Pretest	Kont_Pretest
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	64.1333	62.0667
	Std. Deviation	5.34166	9.26965
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.230
	Positive	.114	.142
	Negative	-.178	-.230
Kolmogorov-Smirnov Z		.976	1.262
Asymp. Sig. (2-tailed)		.297	.083

normalitas, populasi berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk melakukan uji homogenitas.

Berdasarkan syarat uji homogenitas di mana $F_{Hitung} < F_{Tabel}$, maka data dapat dinyatakan homogen. Karena $2,373 < 2,55$ dan $1,828 < 2,64$, Dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah homogen dengan taraf signifikan 0,05.

Group Statistics

Grup	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pretest	eksperimen	30	64.1333	5.34166	.97525
	Kontrol	30	62.0667	9.26965	1.69240
Posttest	eksperimen	30	91.2667	4.07628	.74422
	Kontrol	30	88.7333	5.41348	.98836

Dari hasil terlihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 91,2667 dengan standar deviasi 0,74422, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh 88,7333 dengan standar deviasi 0,98836.

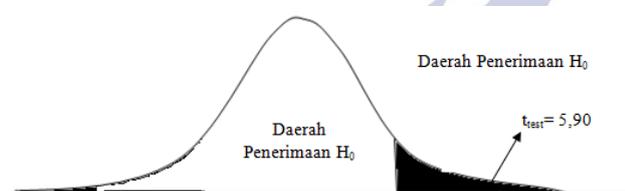
Seperti data yang diperoleh sebelumnya mean kelas XI TAV 1 adalah sebesar 91,26, sedangkan XI TAV 3 adalah sebesar 88,73. Selanjutnya melihat tingkat

signifikasinya sebesar 5% dengan membandingkan t_{test} dan t_{tabel} . Diketahui t_{hitung} sebesar 2,048 dan nilai $t_{tabel(0)}=t_{(1-0,05)}=t_{(0,95)}$ dengan derajat kebebasan $(dk)=n_1+n_2-2=58$. Nilai t_{tabel} adalah 1,67. Maka nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$.

Dengan demikian, akan dilakukan pembuktian hipotesis, dimana hipotesisnya adalah:

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$; rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* sama dengan rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran sekolah setempat antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

H₁ : $\mu_1 > \mu_2$; rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* lebih tinggi dengan rerata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran sekolah setempat.



Dari gambar kurva di atas dapat dilihat bahwa t_{hitung} berada pada penolakan H_0 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* terdapat perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran sekolah setempat pada standar kompetensi merekam audio di studio

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Kemajuan Belajar
Kontrol	62,066	88,733	26,6666
Eksperimen	64,133	91,266	27,1334

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel diatas maka dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran sekolah setempat adalah sebesar 62,0667, dan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* adalah sebesar 64,1333. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran sekolah setempat adalah sebesar 88,73, dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* adalah sebesar 91,26.

Dari data tersebut dianalisis perbedaan rata-rata dari hasil *posttest* tiap kelas dengan uji-t, sehingga dari hasil analisis (menggunakan software SPSS versi 17.0) dapat diketahui bahwa nilai t adalah sebesar 2,048. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan rata-rata nilai kemajuan belajar sebesar 37,6334. Huda (2011:126) dalam bukunya *Cooperative Learning* menyatakan bahwa

siswa-siswa yang memberi saling memberi bantuan/penjelasan satu sama lain dalam kelompok-kelompok kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan setelah seluruh siswa melakukan proses kegiatan belajar mengajar menggunakan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan*, didapat hasil 76,6% Sehingga hasil ini juga dapat mempengaruhi semangat belajar dan tingkat kemampuan belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan didapatkan simpulan sebagai berikut: (1) Dari perolehan hasil angket respon siswa pada kedua kelas, hasil angket motivasi belajar siswa terhadap kelas yang menggunakan pembelajaran langsung secara keseluruhan adalah sebesar 76,6%.Maka dapat dinyatakan bahwa hasil interpretasi motivasi belajar siswa yaitu Menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. (2) Dari perhitungan t_{hitung} sebesar 2,048 dan nilai $t_{tabel(0)}=t_{(1-0,05)}=t_{(0,95)}$ dengan derajat kebebasan $(dk)=n_1+n_2-2=58$. Nilai t_{tabel} adalah 1,67.berada pada penolakan H_0 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* terdapat perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran sekolah setempat pada standar kompetensi merekam audio di studio dengan taraf signifikan 5% yang dapat diartikan bahwarata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan Penerapan pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran Langsung.Dengan rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen XI TAV-1 adalah 91,2667 dan kelas kontrol XI TAV-1 adalah 88,7333.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan untuk: (1) Pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* ini dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar lebih menarik. Karena pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* lebih optimal diterapkan pada kemampuan kognitif, maka pembelajaran *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* lebih tepat digunakan pada sesi teori pengantar pada setiap kompetensi kejuruan. (2) Dari hasil belajar siswa yang dapat dikategorikan sangat menarik pada penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *Active Learning* berstrategi *praktek berpasangan* dapat digunakan sebagai inovasi baru untuk pembelajaran dalam rangka menuntaskan hasil belajar siswa, sehingga pendekatan ini dapat diterapkan pada mata diklat lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
 Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Leonita. 1999. *Penyusunan Butir Tes Obyektif Bentuk Pilihan Ganda (Buku Ajar Mahasiswa)*. Surabaya:UNESA-University Press.
- Masnur, Muslich. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nasution. 2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nursalim,Mochammad dkk. 2007. *Psokologi Pendidikan*.Surabaya: Unesa University press.
- Raharjo, Puji. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas (Pembuatan Media Audio Pembelajaran)*. Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning 101 Strategy Teaching Subject*. Boston : Allyn and Bacon Pulisher.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiono, dkk. 2004. *Refleksi Pendidikan Masa Kini*. Surabaya: UNESA Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Zaini, Hiyam dkk., 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.