

# Pengaruh Strategi Practice Rehearsal Pair Dalam Model Pembelajaran Active Learning Terhadap Kreativitas dan Collaboration Skill Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Febri Candra<sup>1</sup>, Basori<sup>2</sup>, Cucuk Budiyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Department of Informatics Education, Sebelas Maret University

---

## Article Info

### Article history:

---

### Corresponding Author:

Febri Candra,  
Departement of Informatics  
Education,  
Sebelas Maret University,  
JI Ahmad Yani, no 200,  
Pabelan, Kartasura, Surakarta,  
Jawa Tengah, 57169, Indonesia.  
Email:  
[febriandra4@student.uns.ac.id](mailto:febriandra4@student.uns.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan kreatifitas siswa pada penerapan model pembelajaran *Active Learning* dengan Strategi *Practice Rehearsal Pair*; (2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa pada penerapan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *true experiment design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X RPL salah satu SMK Negeri di Surakarta. Sampel yang digunakan adalah 64 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes dan angket. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji keseimbangan, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan kemampuan kreatifitas siswa pada penerapan model pembelajaran *Active Learning* dengan Strategi *Practice Rehearsal Pair* (Sig.=0.000 <0.05); (2) terdapat perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa pada penerapan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* (Sig.=0.000 <0.05).

**Keywords:** Active Learning, Practice Rehearsal Pair, Kreativitas, Collaboration skill

## ABSTRACT

*This study aims to find out (1) Whether there are differences in students' creativity ability in the application of Active Learning models with practice rehearsal pair strategies; (2) Are there differences in students' collaboration skills in the implementation of Active Learning models with Practice Rehearsal Pair strategies. This research uses quantitative approach with true experiment design. The population in this study was a grade X RPL student student of one of the State Vocational Schools in Surakarta.. The sample used was 64 people. Data collection techniques using test questions and questionnaires. Analysis techniques used are normality test, balance test, homogeneity test and hypothesis test using independent sample t-test. Based on the results of the study, it can be concluded that: (1) There are differences in students' creativity ability in the application of Active Learning learning models with Practice Rehearsal Pair Strategy (Sig.=0.000 <0.05); (2) There are differences in students' collaboration skills in the implementation of Active Learning learning models with Practice Rehearsal Pair strategy (Sig.=0.000 <0.05).*

**Keywords:** Active Learning, Practice Rehearsal Pair, Creativity, Collaboration skill

DOI: <https://dx.doi.org/10.20961/joive.v3i3.47565>

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada pembelajaran abad 21, terdapat beberapa keahlian yang harus dikuasai oleh peserta didik yang disebut sebagai kerangka pembelajaran abad 21 (*Framework for 21st Century Learning*). *Partnership of 21st Century Skill* [1] mengemukakan bahwa kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai peserta didik yaitu kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif (*creative*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Baruah dan Paulus [2] menyebutkan bahwa inovasi yang dapat dikembangkan dalam model pendidikan di era modern sekarang adalah memadukan kemampuan kreatif dan kolaborasi. Kemampuan kreatifitas merupakan kompetensi yang dapat dipelajari dan dikembangkan secara dinamis, tidak hanya sebagai individu tetapi juga secara kolaboratif [3]

SMK merupakan salah satu institusi pendidikan yang memiliki paket keahlian RPL. Salah satu mata pelajaran yang diberikan adalah Dasar Desain Grafis, yang dapat dijadikan wadah siswa melatih kemampuan kreativitas dan *collaboration skill* siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu SMK Negeri di Surakarta pada kelas X RPL, dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis, kemampuan kreativitas dan *collaboration skill* siswa masih kurang optimal, hal ini disebabkan karena guru menerapkan model pembelajaran ekspositori. Model ini lebih menekankan pada penyampain materi secara verbal oleh guru (*direct instruction*). Dalam mengikuti pembelajaran siswa belum mampu mengembangkan apa yang telah diajarkan sebelumnya, sehingga hanya mengandalkan apa yang telah diberikan oleh guru. Selain itu guru belum pernah menerapkan pembelajaran secara berkelompok, sehingga interaksi dan kerjasama antar siswa masih belum terpenuhi. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan kreativitas dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih kurang. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-center*), Salah satu model yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dan *collaboration skill* siswa adalah *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair*.

Pembelajaran *Active Learning* adalah pendekatan pedagogis yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk mengoptimalkan pemahaman materi pendidikan [4]. Xiao, Chang dan Liu [5] menyebutkan Pembelajaran *Active Learning* adalah model pembelajaran yang efektif karena menekankan pada kualitas materi yang sesuai sebelum di lakukan pembelajaran serta mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Practice Rehearsal Pair* adalah strategi pembelajaran dalam bentuk kelompok (*Praktik Berpasangan*) yang beranggotakan dari 2-4 orang di setiap pembelajaran [6]. *Practice Rehearsal pair* memberi banyak kesempatan untuk saling berlatih memahami antar anggota kelompok, berdasarkan pengalaman yang didapat peserta didik [7]. *Practice Rehearsal Pair* merupakan salah satu strategi sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktekkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar, maka dapat disimpulkan bahwa strategi *Practice Rehearsal Pair* ini mengharuskan siswa untuk berkelompok atau berpasangan dengan temannya untuk melakukan praktik didepan kelas. Keunggulan dari strategi ini dapat memberi kesempatan siswa untuk saling berlatih memahami antar anggota kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya (1) perbedaan kemampuan kreatifitas siswa pada penerapan model pembelajaran *Active Learning* dengan *Strategi Practice Rehearsal Pair*; (2) Mengetahui perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa pada penerapan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair*.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *true experiment design* dengan sampel yang digunakan untuk eksperimen serta control dipilih secara acak [8]. Desain eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest posttest control group design*. Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perlakuan akan diberikan kepada kelas eskperimen dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* dengan strategi *practice rehearsal pair*.

Populasi dalam pnelitian ini adalah seluruh siswa kelas X keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di salah satu SMK Negeri di Surakarta. Jumlah siswa pada kelas X RPL yaitu berjumlah 64 siswa dengan dibagi menjadi dua kelas A dan B. berdasarakan random sampling kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas control dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket dan kuesioner untuk mengukur kemampuan kreativitas dan *collaboration skill* siswa melalui pretest dan posttest kedua kelas.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari uji validitas instrumen angket diperoleh 26 butir valid dari total 50 butir instrument dengan hasil uji reliabilitas  $0.851 > 0.600$  yang berarti instrument angket reliabel. Sedangkan hasil uji validitas butir soal diperoleh 21 item valid pada pretest dan 19 item valid pada posttest. Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai 0.8433 pada soal prettest dan 0.7822 pada soal posttest. Dapat disimpulkan kedua item tersebut reliabel, kemudian soal yang valid dapat memenuhi syarat untuk dijadikan instrumen penelitian.

Tabel 1. Kesimpulan Hasil Analisis Butir Soal

	Pretest	Questions Used :
Conclusion		1, 2, 4, 5, 9, 10, 12, 13,15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 29,30
		Drop: 3, 6, 7, 8, 11, 14, 18, 25, 27

Posttest	Questions Used : 4, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 29 Drop: 1, 2, 3, 5, 7, 9, 12, 17, 23, 26, 30
----------	---

Tabel 2. Kesimpulan Hasil Analisis Soal Kuesioner

Conclusion	Questions Used : 4, 5, 7, 8, 9, 13, 14, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 28, 31, 32, 33, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50 Drop: 1, 2, 3, 6, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 21, 26, 27, 29, 30, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 49
------------	---

### 3.1. HASIL

#### Uji Hipotesis Pertama

Dari data kreativitas siswa diperoleh rata-rata sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Rata-rata Kemampuan Kreativitas Siswa

	Nilai Kreativitas
Pretest Kontrol	58.88
Posttest Kontrol	59.84
Pretest Eksperimen	56.59
Posttest Eksperimen	71.66

Hasil di atas menunjukkan rata-rata nilai kreativitas pretest kelas control 58.88 dan posttest 59.84. sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai kreativitas pretest 56.59 dan posttest 71.66. sebelum dilakukan pengujian dilakukan uji keseimbangan untuk mengetahui keadaan awal pada kelas control dan eksperimen. dengan *independent-sample t test* dan didapati hasil  $0,402 > 0,05$  yang berarti tidak ada perbedaan antara kedua kelompok dan seimbang. Berikut pengujian hipotesis pertama :

H0: Tidak terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

H1: Terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Jika Sig. (2-tailed)  $> 0,050$  maka H0 diterima dan Ha ditolak

Jika Sig. (2-tailed)  $< 0,050$  maka H0 ditolak dan Ha diterima

Tabel 4. Hasil uji hipotesis pertama

Pengujian	Sig. (2-tailed)
Kreativitas	0.000

Dari data hasil uji hipotesis pertama dengan uji *independent sample t tes*, menunjukkan nilai sig (2-tailed) 0.000  $< 0.050$  H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya ada perbedaan kemampuan kreativitas siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

#### Uji Hipotesis Kedua

Dari data kolaborasi siswa diperoleh rata-rata sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Rata-rata Kemampuan Kolaborasi siswa

Kelas Kontrol	50.31
Kelas Eksperimen	99.16

Hasil di atas menunjukkan rata-rata nilai kolaborasi kelas control 50.31. sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai kolaborasi 99.16. kemudian dilakukan pengujian hipotesis kedua sebagai berikut :

H0: Tidak terdapat perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

H1: Terdapat perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Jika Sig. (2-tailed) > 0,050 maka H0 diterima dan Ha ditolak

Jika Sig. (2-tailed) < 0,050 maka H0 ditolak dan Ha diterima

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis Kedua

Pengujian	Sig. (2-tailed)
Collaboration Skill	0.000

Dari data hasil uji hipotesis pertama dengan uji *independent sample test*, menunjukkan nilai sig (2-tailed) 0.000 < 0.050 H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya ada perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

### 3.2. PEMBAHASAN

#### **Terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.**

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan nilai posttest, untuk dilakukan uji *t*. maka dari hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan kreativitas siswa antara penggunaan strategi *Practice Rehearsal Pair* dengan model ekspositori. Dalam penelitian ini kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan *Practice Rehearsal Pair* sedangkan kelas kontrol menggunakan model ekspositori.

Pengujian pertama yang dilakukan adalah dengan uji keseimbangan terhadap hasil pretest yang hasilnya 0,402. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa nilai sig. lebih besar dari taraf kesalahan 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keadaan awal kedua kelas tidak terdapat perbedaan dengan kemampuan awal peserta didik dari kelas kontrol maupun eksperimen, kedua kelas memiliki kemampuan awal yang seimbang.

Kemudian pengujian kedua terhadap hipotesis pertama yaitu ditinjau dari nilai posttest dari kelas kontrol dan eksperimen. Hasil pengujian menunjukkan hasil yaitu sig. 0,000 yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dan dapat disimpulkan Terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Hasil penelitian ini didukung dengan pernyataan Restu Wibawa [9] dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran *practice rehearsal pair* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa. Disebutkan bahwa pada dasarnya model pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi siswa melalui dinamika diskusi yang intensif, pembahasan topik yang mampu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, yang menjadikan sikap lebih efektif serta bertanggung jawab sehingga nilai-nilai kreativitas belajar menjadi lebih baik.

#### **Terdapat perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.**

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dari hasil posttest kemampuan *collaboration skill* siswa mendapatkan hasil nilai koefisien sig. adalah 0,000. Artinya nilai koefisien sig. lebih rendah dari taraf kesalahan 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Penggunaan strategi *Practice Rehearsal Pair* menjadi penyebab terdapat perbedaan *collaboration skill* siswa antara kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan strategi *Practice Rehearsal Pair* mengharuskan siswa untuk berkelompok ataupun berpasangan. Dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan siswa melatih kekompakan setiap anggota kelompok, baik dalam berdiskusi, menentukan ide, dan pembagian tugas, sehingga kemampuan berkolaborasi mereka dapat terlatih.

Penyataan ini didukung dengan penelitian yang dilakukn Muhammad Zamroni [10] menyebutkan bahwa dalam penggunaan strategi *practice rehearsal pair* mampu meningkatkan interaksi antar siswa setiap anggota kelompok. Masing-masing kelompok dapat meningkatkan penguasaan materi yang telah diberikan, karena setiap siswa saling memberikan pendapat dan mengambil keputusan bersama dalam setiap kelompok mereka.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis siswa kelas X RPL salah satu SMK Negeri di Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai kreativitas pretest kelas control 58.88 dan posttest 59.84. sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai kreativitas pretest 56.59 dan posttest 71.66. kemudian dilakukan pengujian dengan independent sample t tes dengan sig.(2-tailed) 0.000 yang artinya nilai tersebut kurang dari taraf kesalahan 0.05. (2) Terdapat perbedaan kemampuan *collaboration skill* siswa untuk penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Practice Rehearsal Pair* terhadap peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis siswa kelas X RPL salah satu SMK Negeri di Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kolaborasi kelas control 50.31. sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai kolaborasi 99.16 kemudian dilakukan pengujian dengan independent sample t tes dengan sig.(2-tailed) 0.000 yang artinya nilai tersebut kurang dari taraf kesalahan 0.05.

**REFERENCES**

- [1] Framework for 21st century learning, “21ST CENTURY STUDENT OUTCOMES,” *P21 Partnersh. 21st Century Learn.*, p. 2, 2015.
- [2] J. Baruah and P. B. Paulus, “Collaborative Creativity and Innovation in Education,” pp. 155–177, 2019.
- [3] M. Romero, P. Hyvonen, and E. Barbera, “Creativity in Collaborative Learning across the Life Span,” *Creat. Educ.*, vol. 03, no. 04, pp. 422–429, 2012.
- [4] C. Burke, R. Luu, A. Lai, V. Hsiao, E. Cheung, and D. Tamashiro, “International Journal of Active Learning Making STEM Equitable : An Active Learning Approach to Closing the Achievement Gap,” vol. 5, no. 2, pp. 71–85, 2020.
- [5] Y. Xiao, Z. Chang, and B. Liu, “An efficient active learning method for multi-task learning,” *Knowledge-Based Syst.*, no. xxxx, p. 105137, 2019.
- [6] H. Zaini, “Strategi Pembelajaran Aktif,” *Semin. Lokakarya Nas. Pendidik. Biol. FKIP UNS*, pp. 1–9, 2009.
- [7] N. A. Utami and A. Mustadi, “The Application of Practice Rehearsal Pairs ( PRP ) Method to Develop Inquisitiveness of Learning in Students,” vol. 2019, pp. 269–279, 2019.
- [8] D. Ary, L. C. Jacobs, C. Sorensen, and A. Razavieh, *Introduction to research in Education*. Wadsworth, Cengage Learning, 2010.
- [9] Z. Hendra Gunawan Saputra, “PENGARUH PEMBELAJARAN PRACTICE REHEARSAL PADA MATA KULIAH MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MAHASISWA DI JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN,” *Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. April, pp. 11–19, 2018.
- [10] M. Z. Uska, “The Application of Practice Rehearsal Pairs Learning Model toward Basic Programming Learning Outcomes,” *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, 2017.