

**PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *PRACTICE REHEARSAL PAIRS*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA X TKJ DALAM MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata 1
Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika FT UNP*



**Oleh :
AYU EKA PUTRI
1306579/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *PRACTICE REHEARSAL PAIRS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA X TKJ DALAM MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN

Nama : Ayu Eka Putri
NIM : 1306579
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2018

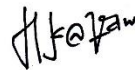
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Elidas, M.T.
NIP. 19630209 198803 1 004

Pembimbing II



Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T.
NIP. 19840413 201404 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman

Nama : Ayu Eka Putri

NIM : 1306579

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2018

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua	: Dr. Elfi Tasrif, M.T.	1. 
Sekretaris	: Dr. Edidas, M.T.	2. 
Anggota	: Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T.	3. 
Anggota	: Dr. Muhammad Anwar, M.T.	4. 
Anggota	: Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Eka Putri
NIM : 1306579
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs*
Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ Dalam Mata Pelajaran
Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2018

Yang menyatakan,



Ayu Eka Putri

ABSTRAK

Ayu Eka Putri : Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK N 3 Pariaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dengan menggunakan model *Active Learning* tipe *Practice Rehearsal Pairs* dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Jaringan Komputer semester ganjil SMK N 3 Pariaman Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Experimental*. Pengambilan sampel dengan teknik *Probability Sampling*, Sampel penelitian yaitu kelas X TKJ B sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Active Learning* tipe *Practice Rehearsal Pairs* dan kelas X TKJ A sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data dari *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 86,88, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 78,28. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,780 > 1,678$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan berarti pada taraf nyata, penelitian ini memperlihatkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara penggunaan model *Active Learning* tipe *Practice Rehearsal Pairs* dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X Teknik Jaringan Komputer di SMK N 3 Pariaman. Maka penggunaan model *Practice Rehearsal Pairs* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Simulasi Digital.

Kata Kunci: Model *Active Learning*, *Practice Rehearsal Pairs*, Model Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahhirabbil'alamin, puji beserta syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman” Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik di Universitas Negeri Padang. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa menyayangi, mendidik, membimbing dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Hanesman, M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Edidas M.T., selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T., selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Dr. Elfi Tasrif, M.T., selaku ketua penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Muhammad Anwar, M.T., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
8. Ibu Titi Sri Wahyuni, S.Pd., M.Eng., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Staf pengajar serta karyawan/karyawati pada Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang

10. Bapak Drs. Rafuddin, M.Pd.T., selaku Kepala SMKN 3 Pariaman, yang telah memberikan izin dan informasi data.
11. Ibu Fakhylia Nova, S.Pd., selaku guru pamong penulis yang telah banyak membantu jalannya penelitian di SMKN 3 Pariaman.
12. Bapak, Ibu guru dan seluruh staf pegawai SMKN 3 Pariaman.
13. Teman-teman yang senasib dan seperjuangan Jurusan Teknik Elektronika khususnya PTIK 2013 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman dan saudara-saudara penulis yang telah memberi dukungan yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu.

Semoga bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amalan yang baik dan mendapat imbalan dari Allah SWT, amin. Jika terdapat kesalahan dalam pembuatan skripsi ini, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai pembelajaran bagi penulis pada kesempatan lainnya.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua yang membacanya.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	9
1. Hakekat Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran	12
3. Model <i>Direct Learning</i>	13
4. Model <i>Active Learning</i>	15
5. Model <i>Practice Rehearsal Pairs</i>	17
6. Materi Pembelajaran	20
7. Hasil Belajar	23
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	3

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
D. Tempat Penelitian	33
E. Prosedur Penelitian	33
1. Tahap Persiapan	33
2. Tahap Pelaksanaan	34
3. Tahap Penyelesaian	35
F. Instrumen Penelitian	36
1. Validitas Tes	36
2. Reliabilitas Tes	39
3. Menentukan Tingkat Kesukaran Soal	40
4. Menghitung Daya Beda	41
G. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Deskriptif	42
2. Analisis Induktif	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	49
B. Hasil Penelitian	50
1. Pelaksanaan Pembelajaran	51
2. Analisis Deskriptif	51
3. Analisis Induktif	57
a. Uji Normalitas	57
b. Uji Homogenitas	58
c. Pengujian Hipotesis	59
d. Persentase Pengaruh	60
C. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal Masuk Edmodo.....	22
Gambar 2. Kerangka Konseptual	28
Gambar 3. Histogram distribusi frekuensi rata-rata eksperimen.....	55
Gambar 4. Histogram distribusi frekuensi rata-rata kontrol.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester 1	5
Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	21
Tabel 3. Rancangan Penelitian	30
Tabel 4. Jumlah Siswa Kelas X TKJ	31
Tabel 5. Sampel Penelitian	32
Tabel 6. Tahap Pelaksanaan	34
Tabel 7. Kisi-kisi Soal Uji Coba	35
Tabel 8. Hasil Hitungan Validitas Soal	38
Tabel 9. Kriteria Reliabilitas Tes	40
Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	41
Tabel 11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	42
Tabel 12. Hasil Belajar Kelas Kontrol	52
Tabel 13. Hasil Belajar Kelas Eksperimen	53
Tabel 14. Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 15. Nilai rata-rata, simpangan baku, varian kelas sampel	54
Tabel 16. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	54
Tabel 17. Nilai Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	55
Tabel 18. Nilai Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	56
Tabel 19. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Eksperimen Dan Kontrol	58
Tabel 20. Uji Homogenitas Kelompok Data	58
Tabel 21. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data	59
Tabel 22. Hasil Pengujian dengan t-test	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	66
Lampiran 2 Silabus.....	68
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen.....	79
Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol	90
Lampiran 5 Bahan Ajar	100
Lampiran 6 Nilai Ujian Semester Ganjil.....	110
Lampiran 7 Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	112
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	113
Lampiran 9 Soal Uji Coba.....	115
Lampiran 10 Kunci Jawaban Uji Coba	122
Lampiran 11 Validasi Soal Uji Coba Oleh Guru	123
Lampiran 12 Tabel Uji Validitas.....	125
Lampiran 13 Tabulasi Perhitungan Uji Validitas.....	126
Lampiran 14 Uji Daya Beda	128
Lampiran 15 Perhitungan Pengukuran Reliabilitas	129
Lampiran 16 Kesimpulan Soal Uji Coba	131
Lampiran 17 Kisi-kisi Soal Post Test	133
Lampiran 18 Soal Posttest	134
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal Posttest	139
Lampiran 20 Lembar Wawancara.....	140
Lampiran 21 Daftar Hadir Siswa	142
Lampiran 22 Daftar Nilai Post Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	144
Lampiran 23 Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen.....	146
Lampiran 24 Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	147
Lampiran 25 Analisa Data Deskriptif Hasil Penelitian.....	148
Lampiran 26 Perhitungan Analisis Uji Normaitas	151
Lampiran 27 Uji Homogenitas Posttest	157
Lampiran 28 Uji Hipotesis	158
Lampiran 29 Tabel Distribusi F	161
Lampiran 30 Tabel T.....	162
Lampiran 31 Tabel Kritis Liliefors	163

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Bab III pasal 3 bahwa:

Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan sangat jelas. Guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan siswa atau peserta didik. Untuk itu, guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan agar hasil belajarnya bisa tercapai. Guru merupakan salah satu faktor utama yang bisa menentukan mutu

suatu pendidikan. Guru berhadapan langsung dengan siswa di kelas melalui proses pembelajaran. Di tangan guru akan dihasilkan siswa yang berkualitas, baik secara akademis, skill (keahlian), kematangan emosional dan moral spiritual. Dengan demikian, akan dihasilkan generasi masa depan yang siap hidup dengan tantangan zamannya. Oleh karena itu, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi, dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Hasil belajar dapat tercapai apabila guru dalam menyampaikan pelajaran tidak menjadikan siswa hanya sebagai obyek belajar, tetapi siswa dijadikan sebagai subyek, sehingga siswa bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bersifat kejuruan dan merupakan sekolah menengah yang mendidik siswa dengan tujuan menciptakan seseorang menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang profesional, terampil dan mandiri, sehingga kemampuan yang dimiliki siswa bisa sepadan dengan tuntutan dunia kerja masa kini dan masa yang akan datang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan vokasi yang memiliki tujuan yaitu 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan kerja yang ada, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompetensi dan beradaptasi, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari.

SMK Negeri 3 Pariaman merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan, pada SMK Negeri 3 Pariaman ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan.

Hasil belajar adalah salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tercapainya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur atau komponen. Unsur yang utama adalah unsur guru, siswa, kurikulum, dan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 3 Pariaman adalah 80.

Mata Pelajaran Simulasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 3 Pariaman pada kurikulum 2013. Simulasi Digital (Simdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simulasi Digital menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Materi yang diajarkan pada mata pelajaran Simulasi Digital dititikberatkan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan

perkembangan teknologi. Sebagai mata pelajaran yang memiliki konsep pemanfaatan teknologi untuk kemudahan belajar siswa, proses pembelajaran Simulasi Digital dirancang agar berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Pariaman pada tanggal 10 Juli 2017, salah satu permasalahan yang datang dari siswa adalah kurangnya berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif seperti bertanya ataupun mengajukan pendapat. Siswa juga cenderung kurang melakukan interaksi aktif dengan guru dan siswa lainnya.

Proses belajar dilakukan secara individual dimana setiap siswa memegang satu laptop atau komputer dan melakukan praktik secara perseorangan dan terkadang siswa berkelompok dengan temannya ada yang dua orang bahkan lebih. Proses belajar secara individu tersebut kurang efektif karena kebanyakan siswa kemudian kehilangan fokus untuk belajar dan menyalahgunakan fasilitas yang digunakan untuk membuka media sosial, bermain game, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Sedangkan apabila dilakukan pembelajaran dimana siswa diminta untuk saling berdiskusi, kebanyakan siswa cenderung pasif dan hanya siswa-siswa tertentu yang aktif mencari pemecahan permasalahan, menyampaikan pendapat, bertukar pikiran, maupun bertanya kepada guru. Hal tersebut

mengakibatkan hanya siswa-siswa tertentu itulah yang benar-benar memahami materi yang diberikan oleh guru.

Pada observasi yang dilakukan ditemukan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai semester ganjil pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Siswa Kelas X TKJ Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai $\geq$ 80	Persentase	Nilai < 80	Persentase
X TKJ A	26	10	38,46 %	16	61,53%
X TKJ B	27	11	40,74 %	16	59,25%
X TKJ C	22	7	68,18 %	15	31,81%
Jumlah	75	36	147,38%	39	152,59%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan siswa TKJ adalah sebanyak 75 orang. Siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 36 orang sebesar 147,38 %, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 39 orang sebesar 152,59 %.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar, agar mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru, maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran aktif yaitu *Practice Rehearsal Pairs* karena model ini sangat cocok diterapkan dalam kelas vokasi dilingkupan komputer, siswa dalam kelas X TKJ ini mempunyai lebih banyak kemampuan untuk pengaplikasian computer karena dalam mata pelajaran Simulasi Digital itu

sendiri siswa dituntut lebih aktif dalam pengoperasian computer dimana mata pelajaran Simulasi Digital ini sendiri adalah awal dari pengoperasian komputer.

Model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* ini berbeda dengan model pembelajaran langsung yang dipakai oleh guru yang mengajar di SMK Negeri 3 Pariaman pada mata simulasi digital yang mana model pembelajaran langsung siswa hanya mempraktikkan apa yang guru ajarkan sedangkan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* ini siswa diminta untuk mempersentasikan materi yang telah di praktikkannya yang dilakukan dengan pasanganya dengan aplikasi yang biasanya sudah dikuasai oleh jurusan Teknik Jaringan Komputer.

Adapun tujuan dan strategi *Practice Rehearsal Pairs* (praktek berpasangan) adalah untuk melibatkan peserta didik aktif sejak dimulainya pembelajaran, yakni untuk meyakinkan dan memastikan bahwa kedua pasangan dapat memperagakan keterampilan atau prosedur, selain itu juga dengan praktek berpasangan dapat meningkatkan ketelitian siswa

Dari ulasan latar belakang tersebut diatas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian dengan judul Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
2. Hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada kelas X TKJ 2017/2018 masih ada yang dibawah KKM

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka penelitian ini perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini batasan masalah di fokuskan pada “Pengaruh Model *Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman”.

D. Perumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti agar tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut menjadi lebih terarah. Maka rumusan masalah tersebut adalah apakah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Simulasi Digital di SMKN 3 Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model

pembelajaran *Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Simulasi Digital di SMKN 3 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

a. Secara Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang *practice rehearsal pairs* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran simulasi digital dan perbedaannya dengan model pembelajaran konvensional.

b. Secara Praktis

1. Bagi siswa, Menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk belajar lebih giat, lebih aktif berfikir dan berbuat dimana hal ini sangat dikehendaki dalam pembelajaran. sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat memvariasi model pembelajaran yang lebih kreatif dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran simulasi digital.
3. Bagi sekolah, model pembelajaran aktif tipe *practice rehearsal pairs* dapat menjadi panduan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.