

PENGARUH PEMBELAJARAN *PRACTICE REHEARSAL* PADA MATA KULIAH MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MAHASISWA DI JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Restu Wibawa

(Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, IKIP Mataram)

Email: restuwibawa@ikipmataram.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran *Practice Rehearsal* Pada Mata Kuliah Media Tiga Dimensi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Di Jurusan Teknologi Pendidikan. penelitian ini dilaksanakan di jurusan Teknologi Pendidikan di akultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram. Populasi berjumlah 80 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan cluster random sampling berjumlah 80 orang yang terdiri dari 40 orang kelas VIII B dan 40 orang kelas VIII. Tes konsep diri dilakukan untuk mengelompokkan siswa yang memiliki konsep diri tinggi dan siswa yang memiliki konsep diri rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen Uji statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk menyajikan data dan dilanjutkan dengan statistik inferensial dengan menggunakan *Chi Square*. Berdasarkan hasil analisis data analisis data statistik yang ditemukan sebesar 20,814 termasuk pada kategori sangat kuat. Berdasarkan (*Degrees of Freedom*) $df (k-1)+(2-1) = (5-1)+(2-1) = 4+1= 5$ dengan taraf signifikansi 5% 0,05 t_{tabel} sebesar 11,070. Artinya x^2 lebih besar dari t-table yaitu $20,814 > 11,070$.

Kata Kunci: *Practice Rehearsal, Tiga Dimensi, Kreativitas Belajar*

PENDAHULUAN

Mata kuliah media tiga dimensi merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa program studi teknologi pendidikan, mata kuliah ini menekankan adanya kreativitas mahasiswa dalam membuat produk media yang bisa dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah yang membutuhkan media tersebut atau menjadi salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh mahasiswa lulusan teknologi pendidikan. Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi pendidik dengan peserta didik pada saat pengajaran itu berlangsung. Inilah makna belajar dan mengajar sebagai suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik sebagai makna utama proses pembelajaran yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan untuk seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materinya. Pendidik memiliki peran penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh sebab itu pendidik harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didiknya dan memperbaiki kualitas pengajarnya. Suatu program pembelajaran akan dapat mencapai hasil seperti yang diharapkan apabila direncanakan dengan baik. Suprihatiningrum (2013:75) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Menurut Sudarmono (2013:146) selama ini dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagian besar disajikan dengan model konvensional atau ceramah dan penugasan. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak dibiasakan belajar aktif, kurang sekali terjadi interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guna mengatasi

permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat, relevan dan bervariasi adalah salah satu faktor penentu dalam mencapai keberhasilan belajar. Peran guru sebagai pendidik sangatlah penting, guru juga dituntut untuk dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang aktif dan efektif, dapat meningkatkan semangat dan aktivitas serta menarik bagi siswa dalam proses penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung. Dengan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam proses belajar mengajar terutama mata kuliah tiga dimensi yang diterapkan selama ini kurang bervariasi dalam penggunaan metode pembelajaran. Sehingga menyebabkan mahasiswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi belajar seperti itu menyebabkan kreativitas belajar yang dicapai kurang optimal. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata mata kuliah tiga dimensi adalah dengan menggunakan metode practice rehearsal. Metode practice rehearsal dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Dalam metode

practice rehearsal ini dibentuk kedalam kelompok belajar secara berpasangan. Setiap kelompok memiliki anggota yang bertugas sebagai demonstrator dan sebagai pengecek. Setiap anggota harus bertugas sesuai peran yang telah ditetapkan (Silberman, 2009:229).

Dengan menggunakan metode practice rehearsal pairs diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, menjadikan suasana yang ada di dalam kelas akan lebih menyenangkan dan menarik serta pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga meningkatkan kreativitas belajar. Pembelajaran dengan metode ini bertujuan untuk meyakinkan kedua pasangan dapat melakukan suatu kecakapan atau prosedur, sehingga bisa membuat pesta didik aktif dan mempunyai tanggung jawab belajar yang benar.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung sebagai dosen mata kuliah produksi media tiga dimensi, produk yang sudah dibuat sebelumnya oleh mahasiswa lebih banyak yang tidak bisa digunakan disebabkan kurang kreativitasnya siswa dalam membuat, mahasiswa kurang teliti dalam merangkai tahapan-tahapan dalam pembuatan produk tersebut sehingga menghasilkan produk media tiga dimensi yang kurang bagus, pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dengan pembagian kelompok yang terlalu besar, banyak mahasiswa hanya mengandalkan temannya

yang lain akan tetapi tidak mengerjakan tiap detail produk yang dibuat. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang satu sama lain dapat melihat dengan detail setiap proses pembuatan media tersebut sehingga menunjang proses pembelajaran. Dalam hal ini metode pembelajaran yang diajukan yaitu metode Pembelajaran Practice Rehearsal yang dimana pembelajaran ini adalah metode pembelajaran sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktekkan suatu keterampilan atau produser 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 metode ini.

Ditinjau dari segi etimologi (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani yaitu "methodos" yang artinya suatu jalan atau cara yang dilalui untuk mencapai tujuan. Sedangkan secara segi terminologis (istilah) metode adalah jalan yang ditempuh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan maupun yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang

telah ditetapkan. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal. Pembelajaran yang didefinisikan Oemar Hamalik (2010:57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan sebagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Practice Rehearsal merupakan salah satu strategi yang berasal dari pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar secara aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan masalah atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Sehingga diharapkan peserta didik

merasakan suasana yang lebih menyenangkan dan hasil belajar pun dapat maksimal. Silberman (2009:228) menyatakan bahwa secara bahasa *practice rehearsal* berarti latihan praktek. Sedangkan menurut istilah *practice rehearsal* adalah metode sederhana yang digunakan untuk mempraktekkan suatu keterampilan atau prosedur dengan partner belajar. Hal ini berarti bahwa beberapa siswa dikelompokkan menjadi beberapa bagian dan mereka dituntut aktif untuk mempraktekkan suatu keterampilan tertentu. Masing-masing kelompok saling berkerjasama dalam kegiatan praktek tersebut. Metode *practice rehearsal* lebih menekankan kerja sama antar peserta didik pada suatu praktek keterampilan tertentu. Artinya, dalam suatu pembelajaran, peserta didik bukan hanya dituntut untuk mengerti suatu teori saja, namun lebih dari itu, aktif dalam praktek keterampilan sebagai persiapan dalam kehidupan nyata.

Suprijono (2013:116), menyatakan bahwa langkah-langkah dalam metode pembelajaran *practice rehearsal* sebagai berikut: (1) Pilih satu keterampilan yang akan dipelajari siswa; (2) Bentuklah pasangan-pasangan. Dalam pasangan, buat dua peran yaitu penjelas atau pendemonstrasi dan pemerhati; (3) Orang yang bertugas sebagai penjelas menjelaskan atau mendemonstrasikan cara mengerjakan keterampilan yang telah ditentukan.

Pemerhati bertugas mengamati dan menilai penjelasan atau demonstrasi yang dilakukan temannya; (4) Pasangan bertukar peran. Demonstrator kedua diberi keterampilan yang lain; (5) Proses diteruskan sampai semua keterampilan atau prosedur dapat dikuasai.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak. Di samping itu, media bukan hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan alat penyalur pesan kepada siswa.

Menurut Arief S. Sadiman dkk, (2006: 6) kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harifah berarti 'perantara' atau 'pengantar' sedangkan menurut (Smaldino dkk dalam Sri Anitah 2012: 6) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Sedangkan menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (2013:3) media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa yang

baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara harus lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2013: 25). Semakin baik tanggapan seseorang sesuatu objek, orang, peristiwa, semakin baik pula hal tersebut dapat dimengerti dan diingat, agar dapat terjadi proses dan hasil seperti itu, media dapat memberikan bantuan dalam memperjelas tanggapan (Karti Soeharto, dkk 2008: 106).

Media tiga dimensi yaitu media yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Sedangkan pemanfaatan media tersebut tidak perlu menggunakan proyektor tetapi langsung dapat dilihat. Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan percakapan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar.

Asrori (2009:63) menyatakan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang

sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir yang menyeluruh. Sedangkan Nana Syaodih (2005:104). mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan yang sebelumnya. Jadi hal baru itu sesuatu yang sifatnya inovatif. Kreativitas tidak sama dengan intelegensi, dalam arti intelegensi question (IQ), sebagaimana dituangkan dalam penelitian (research) dari tahun 1970-an dan tahun 1980-an. Kita sekarang juga mengetahui bahwa jenis tertentu dari keahlian pikiran divergent dapat ditingkatkan dengan praktek dan latihan. Namun harapan “gagasan yang menghebohkan” yang sangat berguna dalam memahami kreativitas yang minat pada dua puluh terakhir adalah ide kreativitas sebagai multi intelegen (intelegen yang berlipat ganda).

Utami Munandar dalam Nana Syaodih (2005:104) memberikan rumusan tentang kreativitas sebagai berikut: Kreativitas adalah kemampuan: a) untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Orang kreatif itu adalah orang yang memiliki ciri-ciri seperti: Hasrat keingintauan yang begitu besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, tekun dan tidak mudah bosan, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak, fleksibel dalam berpikir dan merespon, menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, antusias, cerdas, gigih, cakap, dinamis, mandiri, percaya diri, penuh daya cipta, dan bersemangat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan true pre-eksperimental design, dengan bentuk one group pretest–posttest design yaitu desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Karena penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram. Sedangkan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran practice rehearsal pada mata kuliah media tiga dimensi.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan observasi atau pengamatan. Sedangkan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik dengan rumus chi-square.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini, data yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2), akan tetapi sebelum data-data tersebut dianalisis menggunakan rumus statistik *Chi Kuadrat* (χ^2), peneliti terlebih dahulu melakukan

tabulasi atas jawaban angket yang sudah terkumpul. Analisis *Chi Kuadrat* (χ^2) dilakukan untuk mengetahui Pengaruh pembelajaran practice rehearsal pada mata kuliah media tiga dimensi terhadap kreativitas belajar Mahasiswa tahun ajaran 2016/2017.

Penyusunan tabel deviasi angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan dimaksudkan untuk mengetahui deviasi yang diperoleh sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Cara menyusun tabel deviasi angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 1. Nilai hasil kreativitas belajar sebelum dan sesudah diberikan Model Pembelajaran Practice Rehearsal

Subyek	Sebelum perlakuan	Sesudah perlakuan
Am	74	102
BP	84	92
DHA	70	106
IH	71	98
ZH	69	101
MS	81	99
HN	84	115
RA	73	103
SE	86	109
SJ	89	117
SWY	90	114
SA	79	108
MH	80	111
PL	89	112
FH	70	116
GB	92	119
TU	80	109
TI	82	120
	1443	1951

Berdasarkan hasil sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan yang dilakukan yang memiliki nilai rendah, sehingga hasil yang diperoleh adalah cukup besar pengaruh

treatment yang diberikan kepada mahasiswa sehingga perubahan yang terjadi dapat dilihat dari hasil nilai data sebelum perlakuan yaitu sebesar 1443 dan nilai hasil angket setelah perlakuan yang diberikan adalah sebesar 1951.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan *treatment*, hasil dari angket sebelum perlakuan sangat rendah, berbeda dengan setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* model pembelajaran pembelajaran practice rehearsal dan melakukan pembagian sesudah perlakuan kembali kepada mahasiswa dan hasilnya adalah terjadi peningkatan, walaupun ada hasil data yang tidak sesuai dengan harapan peneliti, tetapi dari keseluruhan hasil yang telah dijumlahkan dan pemberian *treatment* yang dilakukan peneliti cukup berhasil. Berikut ini dipaparkan tabel kerjanya.

Tabel 2. Nilai Hitungan dengan Menggunakan Rumus χ^2 (*Chi Kuadrat*)

No	Subyek	f_o	f_k	$f_o - f_k$	$(f_o - f_k)^2$	$\frac{(f_o - f_k)^2}{f_k}$
1	Laki-laki	36	24	12	144	6
2	Perempuan	47	27	20	400	14,814
Jumlah		83	51	32	184	20,814

Setelah mengetahui deviasi dari masing-masing data angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam rumus.

$$\chi^2 = \frac{(f_o - f_k)^2}{f_k} = 20,814$$

Menguji Nilai *Chi kuadrat* Berdasarkan hasil perhitungan χ^2 yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai hitungan diperoleh = 20,814 kemudian dikonsultasikan dengan nilai tabel χ^2 dengan $df (k-1)+(2-1) = (5-1)+(2-1) = 4+1= 5$ dengan taraf signifikansi 5% = 11,070. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai hitungan yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari pada nilai tabel χ^2 .

Menarik Kesimpulan, berdasarkan hasil uji χ^2 menunjukkan nilai hitungan sebesar 20,814, maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan $df = 5$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis yang dinyatakan dalam tabel distribusi χ^2 adalah 11,070.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai hitungan lebih besar dari pada nilai distribusi tabel χ^2 ($20,814 > 11,070$), Karena nilai hitungan lebih besar dari nilai distribusi χ^2 , maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Pengaruh Pembelajaran Practice Rehearsal Pada Mata Kuliah Media Tiga Dimensi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Di Jurusan Teknologi Pendidikan

Berdasarkan hasil perhitungan χ^2 yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai hitungan diperoleh = 20,814 kemudian dikonsultasikan dengan nilai tabel distribusi χ^2 dengan $df (k-1)+(2-1) = (5-1)+(2-1) = 4+1= 5$ dengan taraf signifikansi 5% =

11,070 atau ($20,814 > 11,070$). Berdasarkan analisis ini, dikatakan bahwa model pembelajaran *practice rehearsal* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa. Pada dasarnya model pembelajaran *practice rehearsal* dapat berkembangnya kemampuan bersosialisasi atau kemampuan komunikasi siswa. Melalui dinamika diskusi yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif dan bertanggung jawab sehingga nilai-nilai kreativitas belajar lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan χ^2 yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai hitungan diperoleh = 20,814 kemudian dikonsultasikan dengan nilai tabel distribusi χ^2 dengan df $(k-1)+(2-1) = (5-1)+(2-1) = 4+1 = 5$ dengan taraf signifikansi 5% = 11,070 atau ($20,814 > 11,070$). Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai hitungan lebih Besar dari pada nilai tabel distribusi χ^2 . Maka dapat dikemukakan bahwa penelitian ini “*Signifikan*”.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa Ada Pengaruh Pembelajaran *Practice Rehearsal* Pada Mata Kuliah Media Tiga Dimensi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Di Jurusan Teknologi Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Kesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rofda Karya.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta : Teras
- Tilaar. 2004. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zain, Aswan, dan Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.