

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED
INDIVIDUALIZATION TERHADAP HASIL BELAJAR PRODUKTIF
MULTIMEDIA SISWA KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA
DI SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Di Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh

M. SYAFAAT PUTRASYAH

2010 / 57627

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP HASIL BELAJAR PRODUKTIF MULTIMEDIA SISWA KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG

Nama : **M. Syafaat Putrasyah**
Nim : 57627
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 19 Juli 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd
Nip. 195505211984032001

Drs. Yusri Abdul Hamid
Nip. 195010201977031003

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**

Drs. Putra Jaya, MT
Nip. 196210201986021001

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assited Individualization* Terhadap Hasil Belajar Produktif Multimedia Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang
Nama : M. Syafaat Putrasyah
Nim : 57627
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 19 Juli 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Legiman Slamet, MT	1 _____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd	2 _____
3. Anggota	: Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT	3 _____
4. Anggota	: Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	4 _____
5. Anggota	: Muhammad Anwar, S.Pd, MT	5 _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini 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, 19 Juli 2012
Yang Menyatakan

M. Syafaat Putrasyah

ABSTRAK

M.Syafaat Putrasyah : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assited Individualization Terhadap Hasil Belajar Produktif Multimedia Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang

Permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 2 Padang Panjang, banyaknya siswa kelas X Jurusan Multimedia yang memperoleh hasil belajar Produktif Multimedia di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan sekolah sebesar 65. 51,56% siswa yang berada dibawah KKM dan 48,44% siswa yang berada di atas KKM.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh antara hasil belajar menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* dengan yang menggunakan model pengajaran langsung. Populasi penelitian adalah siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Kelas eksperimen menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization*, dan kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan model pengajaran langsung. Instrumen yang digunakan adalah soal objektif sebanyak 30 butir soal. Kemudian dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Dari hasil penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* yaitu 77,1 lebih besar dibandingkan siswa yang menggunakan Model Pengajaran Langsung yaitu 70,6. Sedangkan dari hasil hipotesis di dapat t hitung $2,4 > t$ tabel (1,670). Dengan demikian menolak hipotesis nol atau hipotesis alternatif diterima. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* memberikan pengaruh lebih besar terhadap hasil belajar siswa daripada model pengajaran langsung, dan secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization*, Model Pengajaran Langsung, Kriteria Ketuntasan Minimum.

KATA PENGANTAR



Assalamu' alaikum warrahmatullahiwabarrakatuh

Alhamdulillahirabbil A'lamin, puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Produktif Multimedia Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang”

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Pd Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Yasdinul Huda S.Pd, M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP
4. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Prodi Pendidikan Teknik Informatika

5. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Drs. Yusri Abdul Hamid selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Legiman Slamet, MT selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Drs. Ahmad Jufri, M.Pd selaku Dosen Penguji.
9. Ibu Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT selaku Dosen Penguji.
10. Bapak Drs. Ivery Morphi, M.Pd selaku Kepala SMK Negeri 2 Padang Panjang
11. Majelis Guru, serta Karyawan dan Karyawati SMK Negeri 2 Padang Panjang.
12. Semua Siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.
13. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
14. Semua teman-teman Pendidikan Teknik Informatika 2010 Transfer.
15. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Hasil Belajar	8
B. Model Pembelajaran	10
C. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	12
D. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Assited Individualization (TAI)</i>	14
E. Model Pengajaran Langsung	17
F. Multimedia	19
G. Adobe Photoshop.....	20
H. Penelitian Relevan	22
I. Kerangka Konseptual.....	23
J. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Desain Penelitian	28
D. Variabel dan Data	29
E. Prosedur Penelitian	30
F. Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	45
B. Analisis Data	51
C. Pembahasan.....	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	58
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Semester Ganjil Siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Tahun Ajaran 2011/ 2012.....	3
2. Sintaks Model Pengajaran Langsung.....	18
3. SK dan KD Produktif Multimedia Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.....	21
4. Populasi Penelitian Kelas X Jurusan Multimedia.....	27
5. Rancangan Eksperimen.....	28
6. Interpretasi Nilai r.....	36
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	37
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	38
9. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	46
10. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	47
11. Analisis Butir Soal.....	47
12. Profil Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
13. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Eksperimen.....	49

14. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Kontrol.....	50
15. Uji Normalitas dengan Menggunakan Rumus Chi Kuadrat	52
16. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Kerangka Konseptual.....	24
2. Histogram Distribusi frekuensi Kelas Eksperimen	49
3. Histogram Distribusi frekuensi Kelas Kontrol.....	51
4. Uji Pihak Kanan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	59
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	62
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes.....	72
4. Soal Uji Coba.....	73
5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	78
6. Tabel1 Uji Reliabilitas dengan KR-20.....	79
7. Menghitung Reliabilitas.....	80
8. Tabel 2 Uji indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran.....	81
9. Tabel Hasil Indeks Kesukaran dan Daya Beda.....	82
10. Soal Tes Akhir.....	84
11. Kunci Jawaban Tes Akhir.....	87
12. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol.....	88
13. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen.....	90
14. Uji Normalitas.....	92
15. Uji Homogenitas.....	101
16. Uji Hipotesis.....	102
17. Tabel Kurva Distribusi.....	103
18. Tabel Chi Kuadrat.....	104
19. Tabel Distribusi F.....	105
20. Tabel t.....	109
21. Surat Izin Penelitian.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yakni guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Hubungan antara guru, siswa dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*teacher centered*), tapi lebih kepada membelajarkan siswa (*student centered*).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang yakni komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut harus

menjadi perhatian bagi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik dan sebagai fasilitator harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan baik, menggunakan metode pembelajaran yang efektif, media yang tepat, sehingga diharapkan tujuan pendidikan akan tercapai.

SMK Negeri 2 Padang Panjang adalah Sekolah Menengah Kejuruan Kelompok Teknologi Informatika yang berdiri pada tahun 2006. Bila dilihat dari tahun berdirinya, sekolah ini masih terbilang baru menghasilkan 3 kali tamatan. SMK Negeri 2 Padang Panjang memiliki 3 jurusan yaitu: Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer Jaringan dan Multimedia, dengan jumlah siswa keseluruhan mencapai 692 orang. Pada jurusan Multimedia, salah satu mata pelajaran kejuruan adalah mata pelajaran Produktif Multimedia, mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran dengan materi kombinasi teori dan praktikum.

Keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran dapat dilihat pada hasil belajar yang mereka peroleh. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), “hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Hasil belajar Produktif Multimedia berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di SMK Negeri 2 Padang Panjang pada Mata Pelajaran Produktifitas Multimedia adalah 65 dalam rentangan 0–100.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah tersebut, hasil belajar siswa jurusan Multimedia tahun ajaran 2011/2012 dapat di lihat dari tabel rata-rata tes siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Semester Ganjil siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Produktif Multimedia Tahun Ajaran 2011/2012.

No	Kelas	Persentase Hasil Belajar			
		Nilai ≥ 65		Nilai < 65	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	X MM 1	15	46,87 %	17	53,12 %
2	X MM 2	16	50 %	16	50 %
Jumlah		31	48,44 %	33	51,56 %
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 65					

Sumber : guru mata pelajaran Produktif Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang

Dari tabel 1 terlihat bahwa 51,56 % siswa memperoleh hasil belajar dibawah KKM, dan 48,44 % diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa, presentase ketuntasan belajar siswa tergolong masih rendah karena banyak yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Model pengajaran langsung terkadang tidak sesuai dengan kondisi dan suasana kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran masih terpusat kepada guru (*teacher centered*) dengan metode ceramah dan demonstrasi. Walaupun ada pemberlakuan sistem point bagi siswa yang dapat memberikan contoh kedepan oleh guru bersangkutan, namun hal tersebut masih terbatas kepada siswa yang sama pada setiap pertemuan. Karena bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan memahami dengan baik dan cepat tidak mempunyai kemampuan dan keberanian kedepan. Begitu pula pada kegiatan praktikum dilaboratorium, dengan fasilitas komputer yang terbatas (3-4 orang/ komputer)

juga di dominasi oleh siswa yang sama yang berminat pada pelajaran saja setiap pertemuan.

Penggunaan suatu model alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar tanpa menurunkan kualitas peserta didik menjadi penting untuk dipertimbangkan dan dicoba. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipertimbangkan adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Assisted Individualization*. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) akan memotivasi siswa saling membantu anggota kelompoknya sehingga tercipta semangat dalam sistem kompetisi dengan lebih mengutamakan peran individu tanpa mengorbankan aspek kooperatif. Kesulitan pemahaman materi yang tidak dapat dipecahkan secara individual dapat dipecahkan bersama dengan ketua kelompok serta bimbingan guru.

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Produktif Multimedia Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam mata pelajaran Produktif Multimedia Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sejauh mana pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* terhadap hasil belajar Produktif Multimedia jurusan multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan kelas siswa yang menggunakan model pengajaran langsung (pembelajaran yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya berpusat pada guru)?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dengan kelas siswa yang menggunakan model pengajaran langsung (pembelajaran yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya berpusat pada guru)?

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:”Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* Terhadap Hasil Belajar Produktif Multimedia Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tadi, maka rumusan masalahnya adalah: “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Assisted Individualization terhadap hasil belajar Produktif Multimedia jurusan multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan besarnya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* terhadap hasil belajar Produktif Multimedia jurusan multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti

Untuk melengkapi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, dan juga sebagai acuan bagi peneliti yang lain.

2. Bagi Guru

Dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan menambah pengetahuan tentang pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.

3. Siswa

Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran
Produktif Multimedia

4. Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan
proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi pelajaran. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar.

Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku atau penampilan dari orang tersebut, untuk mencapai hasil belajar yang baik dan sesuai dengan yang diinginkan harus dilakukan suatu tindakan atau perbuatan sebagai proses untuk pencapaian hasil belajar diantaranya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa melalui proses belajar, menurut Slameto (2010: 2) "Hasil belajar merupakan hasil pengalaman individu setelah melakukan interaksi di lingkungannya sebagai suatu proses dalam memperoleh perubahan tingkah laku".

Sedangkan menurut Dimiyati (2006: 3) "Hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, dan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil

belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Sudjana (1992: 22) “Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi”. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Adapun ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Peniruan (menirukan gerak), 2) Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), 3) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar), 4) Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), 5) Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Sedangkan ranah afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), 2) Merespon (aktif berpartisipasi), 3) Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu), 4) Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya) dan 5) Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Dari pendapat yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu semua bentuk perubahan dari individu setelah melakukan proses belajar. Perubahan ini terbentuk akibat penambahan ilmu pengetahuan, kebiasaan, sikap, pengaruh lingkungan serta keterampilan dan hasil belajar.

B. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Depdiknas (2003: 3) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tertentu.

Joyce, B dan Weil (dalam Rusman, 2010: 57) mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lainnya.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dijadikan pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Kedudukan dari pada model pembelajaran adalah sebagai alat atau cara yang berupa konsep yang digunakan oleh seorang guru pada saat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemanfaatan model yang telah ada, model pembelajaran atau “model of teaching” lebih menitikberatkan pada aktivitas belajar. Para pengajar dalam menerapkan model pembelajaran tertentu pada penyampaian

materi harus disesuaikan dengan latar belakang permasalahan dalam pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai, karakter siswa baik kemampuan akademik, keterampilan belajar, tanggung jawab, kemampuan diri dan kepercayaan diri sehingga siswa akan mudah menerima, senang dan mengerti pelajaran yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran hendaknya juga memperhatikan banyak komponen yang membentuk satu kesatuan yang sinergis, artinya model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kondisi siswa, serta sesuai dengan strategi yang akan diterapkan.

Keberhasilan tujuan pembelajaran selain berguna bagi para siswa juga berguna bagi guru yaitu menambah penguasaan teknis dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran dan bisa mendesain lingkungan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermanfaat. Penggunaan model pembelajaran sangat bergantung pada guru yaitu bagaimana guru dalam mengelola kelas bisa menyatukan model pembelajaran dengan kondisi kelas. Situasi atau suasana pengajaran merupakan faktor pendukung di dalam melaksanakan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran sebagai strategi dalam mengajar sangat dibutuhkan dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang dinamis dan kondusif, bisa mendorong kepercayaan diri untuk belajar yang pada akhirnya membawa peningkatan motivasi dan hasil belajar yang maksimal.

Definisi tentang model pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah salah satu cara atau taktik berupa konsep dengan kerangka, yang menggambarkan serangkaian tindakan (guru dan siswa) yang

sistematis dalam mengelola dan melaksanakan strategi pembelajaran untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

C. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Dan pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Slavin (2005 : 34) mengemukakan bahwa : "Para siswa yang bekerja dalam kelompok kooperatif bisa belajar lebih banyak daripada mereka diatur dalam kelas-kelas tradisional, karena pembelajaran ini mempunyai dua kategori keunggulan yaitu motivasi dan kognitif". Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi.

Menurut Roger dan David Johnson (dalam Lie, 2004: 30) terdapat lima unsur pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif
Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendukung agar siswa merasa saling membutuhkan antar sesama, maka mereka saling ketergantungan satu sama lain.
2. Interaksi tatap muka
Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa.
3. Akuntabilitas individual
Meskipun pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya

- dalam belajar kelompok, tetapi penilaian dalam rangka mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran secara individual.
4. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi
Pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi, hal ini terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif ditekankan aspek-aspek : tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, mandiri, dan tidak mendominasi orang lain.
 5. Evaluasi Proses Kelompok
Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif

Berdasarkan komponen tersebut bahwa suatu pembelajaran kelompok dapat dikatakan sebagai pembelajaran kooperatif apabila dalam masing-masing kelompok semua anggotanya melakukan aktifitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran kooperatif ini peserta didik dibagi berdasarkan kemampuan akademis yang berbeda atau secara heterogen. Menurut Lie (2004:40) dilihat dari kemampuan akademisnya, kelompok pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

Menurut Slavin (2005 : 11) "Ada beberapa macam pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran kooperatif, yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Learning Together* (belajar bersama), *Group Investigation* (GI), *Jigsaw* dan *Team Assisted Individualization* (TAI)". Tipe-tipe pembelajaran kooperatif ini prinsip dasarnya sama, perbedaannya hanya terletak pada cara pelaksanaannya.

D. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI)

Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang berarti siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, antara lain dalam hal nilai akademiknya. Pengelompokan ini masing-masing kelompok beranggotakan 4 – 5 orang siswa. Salah satu dari anggota kelompok sebagai seorang ketua yang bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Menurut Lie (2004: 43) “kelompok heterogen disukai oleh para guru yang telah menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* karena beberapa alasan, yaitu (1) kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung (2) kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama etnik dan gender serta (3) kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap 3-4 anak”.

Model pembelajaran TAI memiliki delapan komponen. Kedelapan komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Teams*, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 – 5 orang.
2. *Placement test*, yaitu pemberian pretes kepada siswa atau melihat rata-rata nilai harian siswa agar guru mengetahui kelemahan siswa pada bidang tertentu.
3. *Student creative*, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan menciptakan situasi dimana keberhasilan kelompok ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan individunya.

4. *Team study*, yaitu tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberikan *bantuan* secara individual kepada siswa yang membutuhkannya.
5. *Team, score and team recognition*, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan pemberian kriteria penghargaan terhadap kelompok yang berhasil dalam menyelesaikan tugas.
6. *Teaching group*, yaitu pemberian materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok.
7. *Fact test*, yaitu *pelaksanaan* tes berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.
8. *Whole class unit*, yaitu pemberian materi oleh guru kembali diakhir waktu pembelajaran dengan strategi pemecahan masalah.

Menurut Ibrahim (2002: 8) “pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* memberi keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun kelompok bawah yang bekerja bersama menyelesaikan tugastugas akademik”. Siswa yang pandai ikut bertanggung jawab membantu yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya karena dengan mengajarkan sesuatu yang baru dipelajarinya, maka seseorang akan lebih bisa menguasai dan menginternalisasi pengetahuan dan ketrampilan yang dimilikinya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami materi pelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Kunci model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* adalah penerapan bimbingan antar teman.

Adapun kekurangan pembelajaran TAI diantaranya adalah siswa kelompok atas akan merasa dimanfaatkan tanpa bisa mengambil manfaat apa-apa dalam kegiatan belajar kooperatif karena rekan-rekan mereka dalam kelompok tidak lebih pandai dari dirinya, sedangkan pada siswa kelompok bawah akan merasa minder, merasa hanya seperti benalu dalam kelompoknya. Oleh karena itu perlu dijelaskan kepada seluruh siswa tentang manfaat-manfaat yang akan mereka peroleh baik pada kelompok atas ataupun kelompok bawah jika mereka menerapkan pembelajaran kooperatif TAI.

Slavin (2005: 98) juga mengemukakan "Ada beberapa alasan perlunya menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* untuk dikembangkan diantaranya adalah sebagai variasi model pembelajaran agar hasil belajar dapat tercapai, selain itu dalam model pembelajaran ini tidak ada persaingan antar siswa karena siswa saling bekerjasama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara berpikir yang berbeda sehingga siswa tidak hanya mengharap bantuan dari guru tetapi siswa juga termotivasi untuk belajar cepat dan akurat pada seluruh materi serta guru setidaknya akan lebih mudah dalam pemberian bantuan secara individu."

Pada model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization*, siswa belajar dengan bantuan lembar diskusi secara berkelompok, berdiskusi untuk menemukan dan memahami konsep-konsep. Sesama anggota kelompok berbagi tanggung jawab. Hasil belajar kelompok dibandingkan dengan kelompok lain untuk memperoleh penghargaan berupa pujian (misalnya kelompok super, hebat atau kelompok baik) dari guru. Slavin (2005: 97) "Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* lebih menekankan pada penghargaan kelompok, pertanggungjawaban

individu dan memperoleh kesempatan yang sama untuk berbagi hasil setiap anggota kelompok”.

Menurut Suyitno (2006:10-11) Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran TAI lebih rinci terurai sebagai berikut :

1. Guru menentukan suatu pokok bahasan yang akan disajikan kepada siswa.
2. Guru menjelaskan kepada siswa tentang akan diterapkannya model pembelajaran TAI, sebagai suatu variasi model pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pola kerja sama antarsiswa dalam suatu kelompok.
3. Guru menyiapkan materi bahan ajar yang harus dikerjakan kelompok (berupa LKS).
4. Guru memberikan pre-tes kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan. Pre-tes bisa digantikan dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa.
5. Guru menjelaskan materi baru secara singkat.
6. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan anggota 4-5 siswa pada setiap kelompoknya. Kelompok dibuat heterogen tingkat kepandaianya dengan mempertimbangkan keharmonisan kerja kelompok.
7. Guru menugasi kelompok dengan bahan yang sudah disiapkan. Siswa mengerjakan tugas dari guru.
8. Ketua kelompok melaporkan keberhasilan kelompoknya serta hambatan yang dialami anggota kelompok. Jika diperlukan, guru dapat memberikan bantuan secara individual.
9. Ketua kelompok harus dapat menetapkan bahwa setiap anggota telah memahami materi bahan ajar, dan siap untuk diberi ulangan. Setelah diberi ulangan, guru harus mengumumkan hasilnya dan menetapkan kelompok terbaik sampai kelompok yang kurang berhasil (jika ada).
10. Pada saat memberikan tes, tindakan ini merupakan facts test.
11. Menjelang akhir waktu, guru memberikan latihan pendalaman secara klasikal dengan menekankan strategi pemecahan masalah.
12. Guru dapat memberikan tes formatif, sesuai dengan kompetensi yang ditentukan

E. Model Pengajaran Langsung

Menurut Arend (dalam Trianto, 2009: 41) Model Pengajaran Langsung sering disebut juga dengan model pengajaran aktif (*active teaching model*),

training model, mastery teaching, dan explicit instruction. Pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*.

Arend (2008: 295) menyatakan bahwa model pengajaran langsung adalah model yang berpusat pada guru, yang memiliki lima langkah: *establish set*, penjelasan dan/ atau demonstrasi, *guided practice*, umpan balik, dan *extended practice*.

Menurut Kardi & Nur (dalam Trianto 2009: 41) ciri-ciri model pengajaran langsung :

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; dan
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil

Selain itu, juga dalam pengajaran langsung harus memenuhi suatu persyaratan, antara lain : (1) ada alat yang akan didemonstrasikan dan (2) harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks)

Tabel 2. Sintaks Model Pengajaran Langsung

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: Directing Pengarahan.	Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada seluruh kelas dan memastikan bahwa semua peserta didik mengetahui apa yang harus dikerjakan dan menarik perhatian peserta didik pada poin-poin yang membutuhkan perhatian khusus.
Fase 2: Instructing Memberi petunjuk .	Memberi informasi dan menstrukturisasikannya dengan baik.
Fase 3: Demonstrating Pemodelan	Menunjukkan, mendeskripsikan dan membuat model dengan menggunakan sumber serta display visual yang tepat.

Fase 4: <i>Explaining and illustrating</i> Penjelasan dan penggambaran.	Memberikan penjelasan-penjelasan akurat dengan tingkat kecepatan yang pas dan merujuk pada metode sebelumnya.
Fase 5: <i>Questioning and discussing</i> Bertanya dan diskusi	Guru bertanya dan memastikan seluruh peserta didik ikut ambil bagian, memberi waktu kepada peserta didik untuk menjawab dan merespon jawaban siswa dengan baik kemudian mengarahkan ke diskusi.
Fase 6: <i>Consolidating</i> Penugasan.	Memberi tugas kepada peserta didik baik secara berkelompok ataupun pribadi.
Fase 7: <i>Evaluating pupil's reponses (Evaluasi)</i>	Mengevaluasi presentasi hasil kerja siswa
Fase 8: <i>Summarizing</i> Menyimpulkan	Merangkum apa yang telah diajarkan dan apa yang sudah dipelajari peserta didik selama dan menjelang akhir pelajaran.

Sumber : Kardi&Nur (dalam Trianto, 2009: 43)

F. Multimedia

Menurut Hamalik (1994:186) multimedia adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari perangkat multimedia. Multimedia pendidikan merupakan suatu kombinasi dari beberapa media pendidikan dan didayagunakan secara berencana dan sistematis dalam proses pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Menurut Hamalik (1994:188) perangkat itu terdiri dari gambar, *slide*, *filmstrip*, rekaman, transparan, *video tape*, media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.

Hofstetter (dalam Mulyanta dan Leong, 2009:1) memberikan definisi multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakaian multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Dari definisi Hofstetter (dalam Mulyanta dan Leong, 2009:2) tersebut terdapat empat komponen penting dari multimedia yaitu :

1. Komputer, adalah alat yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar sehingga dapat terjadi interaksi dan pemakaian.
2. Link, yang menghubungkan pemakai dengan informasi.
3. Navigasi, yang memandu pemakai menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung satu sama lainnya dalam sistem multimedia.
4. Tool, menyediakan tempat bagi pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkonsumsi informasi dan ide pemakai itu sendiri.

G. Adobe Photoshop

Berdasarkan SK dan KD yang diterapkan di SMK Negeri 2 Padang Panjang, materi ajar Produktif Multimedia pada semester dua kelas X jurusan Multimedia adalah *Adobe Photoshop* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. SK dan KD Produktif Multimedia Kelas X Jurusan Multimedia
SMK Negeri 2 Padang Panjang**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menggabungkan Fotografi Digital Ke Dalam Sajian Multimedia	2.1 Menggunakan kamera digital 2.2 Menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia 2.3 Menciptakan susunan karya seni foto digital dan grafik 2D

Sumber: Guru Produktif Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang

Kompetisi dasar yang dilaksanakan saat penelitian disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 2 Padang Panjang, yaitu pada KD 2.2 Menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia. Pada kompetensi dasar menggabungkan foto digital ke dalam rangkaian multimedia ini, siswa mengenal dan menggunakan software untuk menggabungkan fotografi digital kedalam sajian multimedia dengan menggunakan software editing foto yang dipilih yaitu *adobe photoshop*. Hasil foto digital kemudian dievaluasi dan diinterpretasikan secara layak untuk hasil akhir (end use) dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia.

Menurut Slamet Riyanto (2004 : 1), “*Adobe Photoshop* sangat fleksibel dalam hal penggunaan”. Sebagai contoh, bagi user yang bergelut di bidang fotografi sangat memerlukan software ini ketika rnerperbaiki warna foto yang pudar, atau ketika ingin menggabungkan beberapa objek menjadi satu.

Banyak contoh pemanfaatan software *Adobe Photoshop* dalam kehidupan sehari-hari. Untuk industri percetakan misalnya, Adobe Photoshop dapat digunakan membuat tampilan beberapa publikasi seperti sampul buku maupun majalah, brosur, booklet, leaflet, banner, katalog dan publikasi lain yang sejenis sehingga hasil yang diharapkan lebih impresif

H. Penelitian Relevan

Dari penelusuran yang telah dilakukan, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan terdapat penelitian yang akan diteliti, diantaranya:

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Team Assisted Individualization untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi” karya Devy R Waryuman, program studi Pendidikan Ilmu Komputer, Tahun 2010, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuasi Experimental. Tujuan dari pada penelitian ini, untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran TAI dengan metode pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 1 Lembang, adapun hasil Berdasarkan hasil analisis data statistik diketahui bahwa: Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak berbeda jauh. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes kelas eksperimen yang tidak terpaut jauh dengan nilai rata-rata pretes kelas kontrol (66,5:63). Uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan menunjukkan bahwa kedua

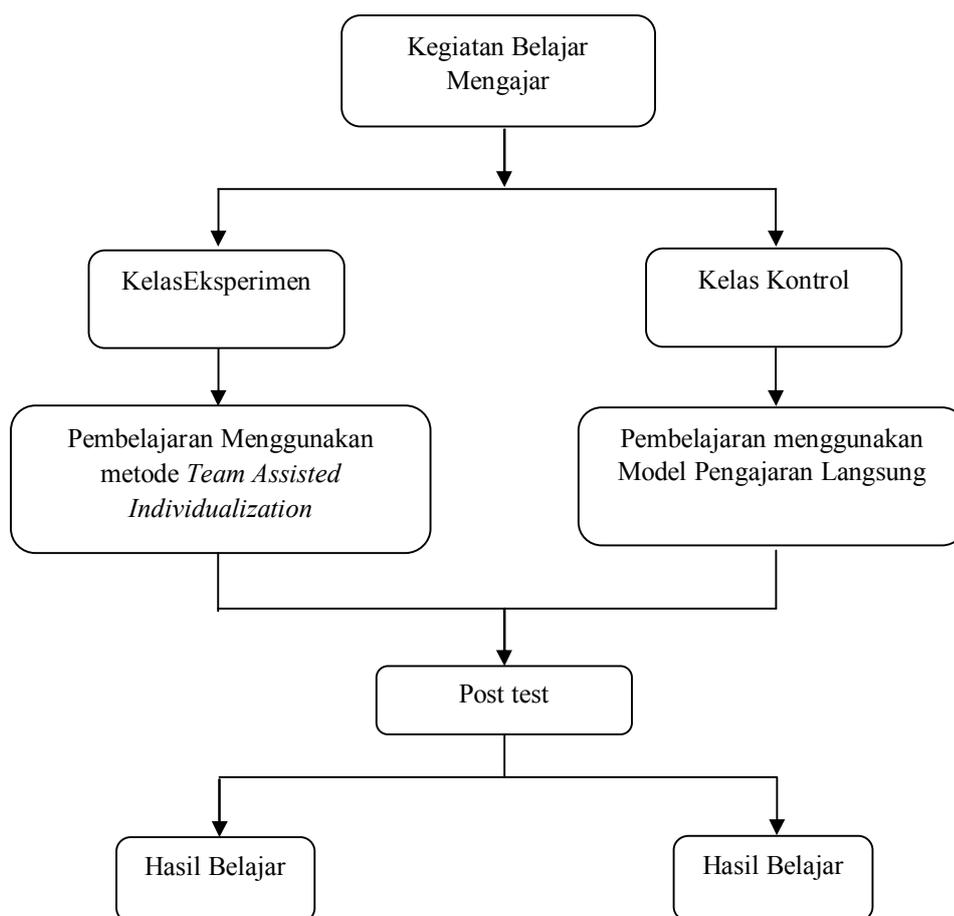
kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dengan pengujian kesamaan dua rata-rata diperoleh bahwa nilai signifikansi data pretes lebih besar dari 0,025, artinya tidak ada perbedaan kemampuan awal antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. (2) Kemampuan akhir siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol setelah perlakuan dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest kedua kelas, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest 86,62 sementara kelas kontrol 79,75. Karena kedua sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji satu pihak (uji pihak kanan). Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi data postes lebih kecil daripada 0,05, artinya kemampuan akhir kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

I. Kerangka Konseptual

Hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru, yaitu metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru sebagai pusat informasi, siswa hanya menerima informasi dari guru sehingga siswa bersifat pasif dan akan mengakibatkan minat belajar siswa berkurang.

Untuk itu dilakukan suatu model pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian, peneliti menjadikan kelas dalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada

kelas eksperimen guru menggunakan metode pembelajaran *Team Assisted Individualization* pada mata pelajaran Produktif Multimedia Sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pengajaran langsung Kerangka konseptual tampak seperti gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka konseptual penelitian pembelajaran dengan metode *Team Assisted Individualization (TAI)*

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara antara problematika rumusan masalah dan kajian teori maka diajukan hipotesis yaitu : Terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization terhadap hasil belajar Produktif Multimedia pada kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: Dari hasil penelitian ternyata penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran produktif multimedia pada pokok bahasan Menggabungkan Foto Digital ke dalam Rangkaian Multimedia di SMK Negeri 2 Padang Panjang, dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari analisis tes akhir dimana hasil diperoleh $t_{hitung} 2,4 > t_{tabel} 1,670$ sehingga menolak hipotesis nol atau hipotesis alternatif diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran dalam rangka mendukung hasil belajar siswa.
2. Pada penelitian ini hanya dilakukan penilaian pada ranah kognitif. Penilaian dapat juga dilakukan pada ranah afektif.