



**PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS TAI (*TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TIK SISWA KELAS XII IPA 2 SMA
NEGERI 1 SUKASADA TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh

Ni Luh Gede Utari Ekayanti, NIM 0815051033
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email : utari_ekayanti@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbantuan media interaktif berbasis *Team Assisted Individualization*, dan mengetahui respon siswa terhadap penerapan media interaktif berbasis TAI dalam pembelajaran TIK. Media interaktif ini adalah pengembangan media WEB yang dilakukan oleh Ni Made Yunia Ardianti, S.Pd.. Media ini digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dengan sub bagian yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran TAI.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sukasada Singaraja, dimana melibatkan siswa kelas XI IPA 2 (24 siswa) tahun ajaran 2012/2013. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Pengumpulan data hasil belajar TIK siswa dikumpulkan melalui metode tes dan observasi serta data respon siswa dikumpulkan melalui lembar angket tertutup. Data yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) hasil belajar siswa mengalami peningkatan, pada siklus I untuk persentase ketuntasan klasikal siswa yaitu sebesar 75% dan Rata – rata kelas 75,07 dengan banyak siswa yang tuntas 18 orang dan belum tuntas 6 orang, dan pada siklus II sebesar 91,67% dan Rata – rata kelas 79,66 dengan siswa tuntas sebanyak 22 orang dan siswa belum tuntas sebanyak 2 orang. Hasil belajar ini mengalami peningkatan sebanyak 16,67%. (2) rata-rata respon siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis TAI dalam pembelajaran TIK adalah tergolong positif yaitu sebesar 38,71.

Kata-kata kunci: *Team Assisted Individualization*, Teknologi Informasi dan Komunikasi, hasil belajar, respon siswa.



**COOPERATIVE LEARNING SUPPORTED BY TAI (TEAM ASSISTED
INDIVISUALIZATION) BASE AS INTERACTIVE MEDIA IN ORDER TO
INCREASE RESULT OF STUDENTS' LEARNING IN CLASS XII IPA 2 SMA
NEGERI 1 SUKASADA IN THE ACCADEMIC YEAR 2012/2013**

By

**Ni Luh Gede Utari Ekayanti, NIM 0815051033
Information Technology Education Department
Faculty of Tehnical and Vocational
Ganesha University of Education
Email : utari_ekayanti@yahoo.com**

ABSTRACT

This classroom action research had 2 purposes: first, to increase result of study in technology of information and communication subject by applying the cooperative learning that was supported by team assisted individualization base as an interactive media and second, to know the students' responses to the this interactive media called TAI in technology of information and communication subject. This interactive media is a development of WEB media that have ever done by Ni Made Yunia Ardianti, S.Pd.. This media was used to support the learning activity with sub part that has already matched with TAI.

This research was done in SMA N 1 Sukasada Singaraja, where the subject of this study were the students of XII IPA 2 class (24 students) in the academic year 2012/2013. This classroom action research consisted of 2 cycles. The data was collected by using test and observation. And the students responses were collected through closed questionnaire sheet. The data were then analyzed descriptively.

The result of this research showed that (1) there was increasing in result of students' learning. In the cycle 1, the prosentase of students' classical standard score were 75% and class average 75,07 from amount of students, there were 18 students passed and 6 students failed. And in cycle 2 were 91,67% and class average 79,66 from amount of students, there were 22 students passed and 2 students failed. (2) students' rate to the use of TAI base as interactive media in technology of information and communication subject could be said as positive that was 38,71.

Key words: TAI, technology of information and communication, result of learning, students' responses.

I. PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Sukasada merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terdapat di Kabupaten Buleleng. SMA Negeri 1 Sukasada telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sejak tahun 2006. Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengacu pada standar isi dan standar kompetensi lulusan dan berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), serta memperhatikan pertimbangan komite sekolah.

Pokok bahasan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Sukasada kelas XII semester ganjil yaitu desain grafis. Sesuai dengan hasil wawancara dengan bapak Made Pasek Suardita selaku guru mata pelajaran TIK SMA Negeri 1 Sukasada, salah satu topik bahasan mata pelajaran TIK yang mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran adalah pada topik bahasan desain grafis. Ada beberapa hal yang menyebabkan masih rendahnya hasil belajar siswa antara lain : Pertama, proses pembelajaran di kelas masih cenderung berpusat pada guru. Kedua, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga, siswa cenderung berfikir bahwa pelajaran yang di dapatkannya kurang bermanfaat dalam kehidupan mereka sehari-hari. Keempat, kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK (hanya beberapa siswa saja yang aktif). Berdasarkan hasil observasi terlihat pada mata pelajaran TIK di sekolah tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 1 Sukasada.

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 1 Sukasada (sumber: SMA Negeri 1 Sukasada)

Tahun Ajaran	Semester	Ketuntasan Klasikal
2010/2011	Ganjil	67,24%
	Genap	72,41%
2011/2012	Ganjil	66,67 %
	Genap	72,22%

Tabel.1.1 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa kelas XII IPA 2 masih berada di bawah ketuntasan klasikal yang telah ditentukan sekolah yaitu 85% dengan



KKM 75. Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka perlu diadakan pembaharuan dalam sistem pembelajaran. Hal ini dilakukan agar mampu meningkatkan hasil belajar TIK siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada.

Berdasarkan hasil pengembangan media yang telah dilakukan dan melihat keberhasilan pengujian serta uraian di atas, maka peneliti termotivasi menerapkan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 1 Sukasada dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Media Interaktif Berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada”**.

II. METODOLOGI

2.1 Media Interaktif Berbasis TAI

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). *Team Assisted Individualization* (TAI) merupakan salah satu tipe pembelajaran *Cooperative Learning*. Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif TAI ini, menurut Slavin ada delapan tahapan yang perlu diperhatikan. Tahapan dalam TAI adalah (1) Tes Penempatan (2) Memberikan bahan ajar (3) Membentuk kelompok heterogen (4) Belajar dalam kelompok (5) Kelompok pengajaran (6) Penilaian dan penghargaan kelompok (7) Informasi Materi *Esensial* (8) Tes Formatif.

Media Interaktif Berbasis TAI merupakan media yang digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan model pembelajaran TAI (Ardianti, 2012). Media interaktif disini yang dimaksud adalah penggunaan media dalam bentuk web dengan mengimplementasikan model kooperatif TAI yang dikembangkan oleh Ni Made Yunia Ardianti, S.Pd. Berbeda dengan media pembelajaran interaktif yang biasanya menyampaikan materi di awal secara menyeluruh, media pembelajaran interaktif berbasis model TAI ini diawali dengan pemberian tes awal pada awal pertemuan, kemudian memberikan gambaran umum tentang materi, lalu akan dilaksanakan test pembentukan kelompok melalui media pembelajaran. Kelompok dibentuk berdasarkan hasil test tersebut dengan setiap kelompok memiliki kemampuan yang heterogen. Dari kelompok itulah siswa dapat

membuka pemikirannya melalui diskusi dari masalah yang diberikan oleh guru. Adapaun sintak dari model TAI dalam media interaktif adalah sebagai berikut.

Tabel2.1 Sintak Media Interaktif Berbasis TAI

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Tahap 1</i> Tes Penempatan	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengadakan <i>pretest</i> sebelum pembelajaran dimulai, sebagai acuan untuk pembentukan kelompok pada tahap 3 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal <i>pretest</i>
<i>Tahap 2</i> Guru menyajikan informasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyajikan informasi dan bahan ajar kepada siswa pada setiap kelompok untuk dipelajari dan menjadi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok dan individu dengan memberikan demonstrasi/<i>media pembelajaran</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak informasi yang diberikan guru
<i>Tahap 3</i> Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen berdasarkan hasil <i>pretest</i> pada awal pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Setelah dibentuk kelompok siswa bergabung bersama kelompoknya.
<i>Tahap 4</i> Membimbing kelompok belajar dan bekerja	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dibahas serta meminta siswa mengerjakan soal yang tersedia pada media pembelajaran yang diberikan secara mandiri namun tetap dalam kelompoknya 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempelajari bahan ajar yang telah diberikan oleh guru dan mengerjakan soal yang terdapat dalam bahan ajar. Siswa diharapkan dapat mengerjakan soal secara mandiri. Setelah siswa mengerjakan soal yang terdapat pada media pembelajaran, siswa tersebut menukarkan jawaban atau hasil kerja yang dikerjakannya dengan teman sekelompoknya.

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
		<ul style="list-style-type: none"> • Setelah ditukarkan siswa tersebut mengoreksi jawaban dari temannya dan memberikan penilaian terhadap apa yang dikerjakan temannya. • Setelah siswa memberikan penilaian terhadap apa yang dikerjakan temannya, dan bila ada kesalahan siswa diperbolehkan mendiskusikan soal tersebut dengan teman sekelompoknya, sehingga terjadi persamaan persepsi tentang konsep yang terkandung dalam materi yang dipelajari. Bila masih menemui kesulitan siswa dapat bertanya kepada guru.
Tahap 5 Kelompok Pengajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pengajaran kepada siswa secara individual dari kelompok yang berbeda yang mengalami kesulitan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang mengalami kesulitan memperhatikan penjelasan guru, siswa yang lain tetap mengerjakan soal dengan baik.
Tahap 6 Penilaian dan Penghargaan Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta perwakilan beberapa kelompok untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan guru memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk memberikan tanggapannya. • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok Super (<i>Super Team</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan dari beberapa kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapannya.
Tahap 7 Informasi Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengulas sedikit 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Esensial	materi yang telah dipelajari. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	penjelasan guru dan memberikan pertanyaan apabila masih ada yang kurang jelas.
Tahap 8 Tes Formatif	• Pada akhir materi pembelajaran, guru mengadakan <i>post test</i>	• Siswa mengerjakan <i>post test</i>

Dibawah ini merupakan tampilan-tampilan antarmuka dari aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis TAI secara umum.



Gambar 2.2 Implementasi Form Awal Media

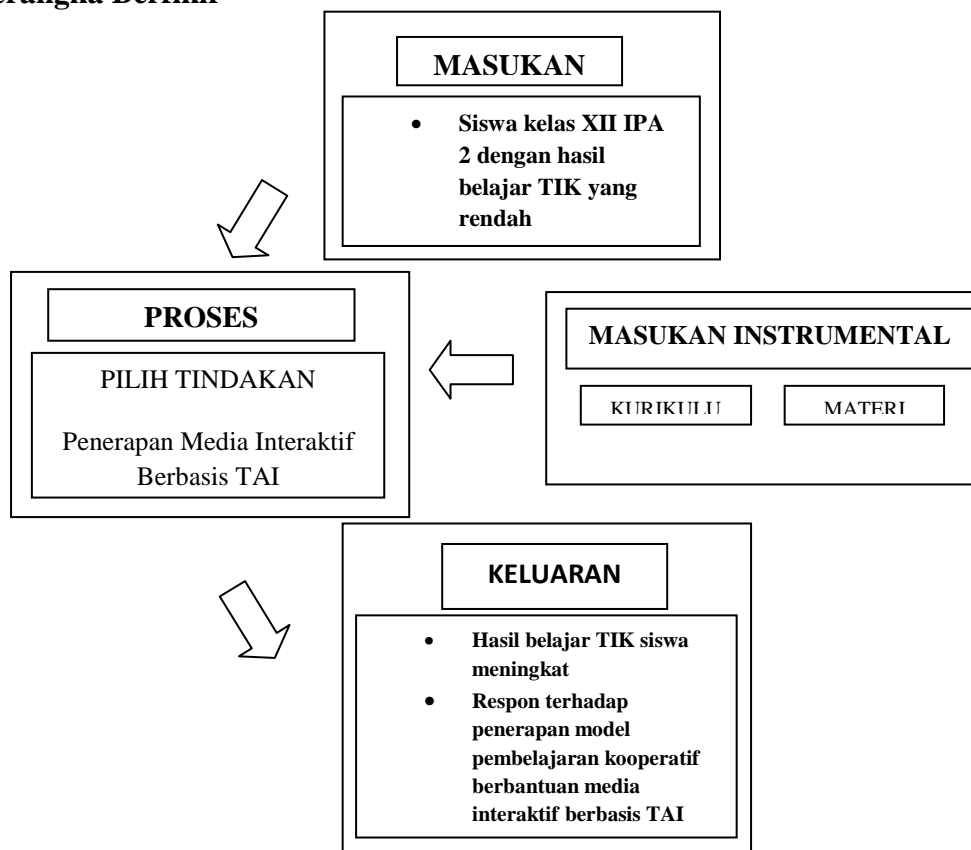
2.2 Hasil Belajar

Dewi (2010) menyatakan bahwa hasil belajar memiliki beberapa pengertian sebagai berikut: (a) hasil belajar adalah tingkah laku sebagai hasil pengalaman, (b) hasil belajar diperoleh dengan mengamati, menirukan, mencoba, mendengarkan, mengikuti petunjuk dan pengarahan, dan (c) hasil belajar adalah perubahan penampilan sebagai hasil praktek. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa akibat adanya tindakan belajar. Perubahan ini meliputi perubahan pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) digunakan untuk melakukan penggolongan terhadap tingkah laku berkenaan dengan kemampuan internal dalam hubungannya dengan tujuan pengajaran.

2.3 Desain Grafis

Desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari ketrampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Adapun kategori desain grafis secara garis besar dibedakan menjadi beberapa kategori antara lain Printing (percetakan), Web Disain, Flm (CD multimedia untuk promosi), Indentifikasi(logo), Enviromental Graphic Design (EGD), desain produk pemaketan dan sejenisnya (Ekyanto,2008).

2.4 Kerangka Berfikir



Gambar 2.8 Keterkaitan Masalah, Teori dan Pilihan Tindakan

Berdasarkan gambar di atas terlihat jelas bahwa siswa dikategorikan sebagai masukan dalam proses pembelajaran yang memiliki permasalahan yaitu nilai TIK yang rendah. Dengan masukan instrumental seperti pengetahuan kurikulum, dan menguasai materi ajar. Pemilihan tindakan dalam proses pembelajaran merupakan pilar utama dalam suatu proses perbaikan dalam pembelajaran. Jika dalam proses terdapat pemilihan model atau media yang tidak sesuai dengan kondisi siswa dan materi makan



akan berdampak pada hasil dari suatu prose situ sendiri. Maka dari pada itu, dalam proses tersebut peneliti menggunakan media interaktif berbasis TAI dengan harapan mampu mencetak keluaran atau hasil yang di inginkan.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik suatu hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil belajar TIK siswa kelas XII IPA2 SMA Negeri 1 Sukasada dapat meningkat melalui penerapan media interaktif berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*).
2. Respon siswa kelas XII IPA2 SMA Negeri 1 Sukasada terhadap pembelajaran TIK melalui penerapan media interaktif berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) tergolong positif.

2.6 Medote Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bersifat kolaboratif, di mana antara peneliti dan guru mata pelajaran TIK di SMA N 1 Sukasada berkolaborasi dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas tempat berlangsungnya penelitian. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penerapan media interaktif berbasis TAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sukasada dengan alamat Jalan Jelantik Gingsir 81B, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Lewin, Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi.

Pada prosedur penelitian terdapat beberapa tahapan yaitu Refleksi awal, Siklus I dan Siklus II. Refleksi awal dilakukan sebelum melaksanakan penelitian yang berupa kegiatan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dikelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada. Pada Siklus I terdapat beberapa sub tahapan yaitu Perencanaan siklus I dimana hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses pelaksanaan pembelajaran di siklus I. Pelaksanaan Siklus I dimana dilakukan dalam 2 kali pertemuan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Observasi/Evaluasi dimana pada langkah I ini dilakukan pengamatan/evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Refleksi Siklus I pada tahapan ini peneliti melakukan refleksi tindakan yang telah dilakukan selama siklus I. Begitu pula halnya dengan siklus II dimana pada siklus ini dilakukan penyempurnaan lagi dalam pelaksanaannya yang bergantung pada hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus I.

2.7 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar siswa meliputi nilai aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor serta respon siswa terhadap penerapan media interaktif berbasis TAI dalam proses pembelajaran TIK.

Tabel 2.2 Tabel Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen penelitian	Waktu pelaksanaan
1	Hasil Belajar Aspek Kognitif	Siswa	Observasi	Lembar observasi unjuk kerja	Di akhir setiap pertemuan 1 dan 2 pada setiap siklus, dan di akhir setiap siklus I dan II.
2	Hasil Belajar Aspek Afektif	Siswa	Observasi	Lembar observasi afektif	Setiap kali pertemuan selama proses pembelajaran 2 kali pada siklus I dan 2 kali pada siklus II
3	Hasil Belajar Aspek Psikomotor	Siswa	Observasi	Lembar observasi psikomotor	Setiap kali pertemuan selama proses

No	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen penelitian	Waktu pelaksanaan
					pembelajaran 2 kali pada siklus I dan 2 kali pada siklus II
4	Respon Siswa	Siswa	Angket	Angket respon siswa	Di akhir silus II

2.8 Teknik Analisis dan Refleksi Tindakan

Data hasil belajar yang telah dikumpulkan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media interaktif berbasis TAI dianalisis dengan teknik sebagai berikut

1. Aspek Kognitif

$$\text{Skor Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Aspek Afektif

$$\text{Skor Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

3. Aspek Psikomotor

$$\text{Skor Penilaian Psikomotor} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

4. Hasil Belajar

$$\text{Hasil Belajar} = \frac{3(\text{Skor Kognitif}) + 2(\text{Skor Afektif}) + 5(\text{Skor Psikomotor})}{10}$$

5. Respon Siswa

Respon Siswa terhadap penerapan model pembelajaran TAI dikumpulkan dengan kuisioner atau angket tanggapan siswa. Angket ini menggunakan skala Likert dengan pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk respon negatif pemberian skor terbalik dengan item positif. Pemberian skor untuk tiap item pernyataan respon siswa di dasarkan pada Tabel 8.

Tabel 2.3 Kriteria Pemberian Skor Respon Siswa

Analisis Jawaban	Nilai Item	
	Positif	Negatif
SS	4	0
S	3	1
KS	2	2
TS	1	3
STS	0	4

Skor rata-rata respon siswa yang dianalisis dengan rumus sebagai berikut

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rata-rata respon siswa

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = jumlah siswa

Data respon siswa dianalisis berdasarkan skor rata-rata respon siswa (\bar{X}). Mean ideal (M_i) dan Standar Deviasi ideal (SD_i) dengan rumus sebagai berikut.

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$SD_i = \frac{1}{3} M_i$$

Rata-rata respon siswa yang diperoleh akan dicocokkan dengan penggolongan kriteria tingkatan sebagai berikut.

Tabel 2.4 Kriteria Penggolongan Respon Siswa

No	Kriteria	Nilai	Kategori
1	$\bar{X} \geq M_i + 1,8 SD_i$	4	Sangat Positif
2	$M_i + 1,8 SD_i > \bar{X} \geq M_i + 0,6 SD_i$	3	Positif
3	$M_i + 0,6 SD_i > \bar{X} \geq M_i - 0,6 SD_i$	2	Kurang Positif
4	$M_i - 0,6 SD_i > \bar{X} \geq M_i - 1,8 SD_i$	1	Negatif
5	$\bar{X} < M_i - 1,8 SD_i$	0	Sangat Negatif

III. PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus pada kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada dengan topik materi Desain Grafis. Berdasarkan analisis pada pelaksanaan pembelajaran siklus I terlihat belum mencapai ketuntasan yang

diharapkan. Terlihat dari hasil belajar pada siklus I, dimana ketuntasan klasikal pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 75% dan Rata – rata kelas 75,07 dengan banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan yang belum tuntas sebanyak 6 orang. Ketuntasan klasikal pada siklus I masih berada dibawah standar keberhasilan yaitu 85%. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang dihadapi antara lain sebagai berikut.

1. Siswa masih cenderung kaku dan tegang dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan belum bisa beradaptasi belajar menggunakan media interaktif berbasis TAI.
1. Siswa kurang mempersiapkan diri dengan baik sebelum diadakannya tes hasil belajar.
2. Siswa masih belum bisa memaknai apa yang telah dipelajari dalam melakukan praktikum, siswa hanya mengerjakan kegiatan sesuai petunjuk praktikum.

Untuk mengatasi masalah yang terdapat pada siklus I diatas, maka peneliti bersama dengan guru berdiskusi untuk mendapatkan penyelesaian masalah tersebut yang nantinya akan di terapkan pada siklus II. Perbaikan – perbaikan yang akan dilakukan adalah :

1. Mensosialisasikan kembali mengenai metode pembelajaran TAI menggunakan media interaktif, sehingga akan tercipta suasana belajar yang kondusif.
2. Memberikan informasi kepada siswa sebelum diadakan tes hasil belajar.
3. Memberikan bimbingan yang intensif saat melakukan praktikum.

Perbaikan pelaksanaan pada siklus I dan proses pembelajaran pada siklus II memberikan hasil belajar yang cukup baik. Terlihat dari meningkatnya KK pada siklus II yaitu sebesar 91,67% dan Rata – rata kelas 79,66 dengan siswa tuntas sebanyak 22 orang dan siswa belum tuntas sebanyak 2 orang. Hasil belajar pada siklus II bisa dikategorikan berhasil dengan dilihatnya KK dan Rata – rata kelas yang dicapai pada siklus II yang sebelumnya pada siklus I yaitu 75% dan 75,07 dengan banyak siswa yang tuntas 18 orang dan belum tuntas 6 orang, serta dilihat dari KK yang ditentukan oleh sekolah yaitu 85%. Peningkatan yang dicapai sebesar 16,67%. Sebelum diterapkannya media interaktif berbasis TAI dalam pembelajaran pada tahun pelajaran 2011-2012 semester ganjil KK yang dicapai adalah sebesar 66,67%.



Jadi dapat disimpulkan penerapan media interaktif berbasis TAI pada pembelajaran TIK berhasil, dilihat dari peningkatan persentase KK hasil belajar dari silus I sampai siklus II.

IV. PENUTUP

4.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Penerapan media interaktif berbasis TAI meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran TIK pada siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya ketuntasan klasikal pada siklus I hingga siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 75% dan rata – rata kelas 75,07 dimana berada dibawah KK standard yang ditentukan oleh sekolah yaitu 85%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 91,67% dan Rata – rata kelas 79,66 yang melampaui standar yang ditentukan.
2. Respon siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Sukasada terhadap penerapan media interaktif berbasis TAI dalam pelajaran TIK tergolong positif, dimana dilihat dari besarnya rata – rata respon siswa sebesar 38,71% yang termasuk pada kriteria ideal yaitu $48 > \bar{X} \geq 36$.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diberikan saran – saran sebagai berikut.

1. Pihak sekolah diharapkan bersedia untuk menerapkan media interaktif berbasis TAI dalam pembelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

Ardianti Yunia, Ni Made. 2012. Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Team Assisted Individualization* Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dengan Pokok Bahasan Desain Grafis Pada Siswa Kelas Xii Sman 1 Sukasada. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.



ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARMAPATI)

Volume 2, Nomor 2, Pebruari 2013

- Bovee, Courland. 1997. Business Communication Today. Prentice Hall: New York.
- Dewi Seri, Ni Nyoman. 2010. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tik Siswa Kelas X 2 Di SMA Negeri 2 Singaraja. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Ekyanto, Aris,2008, “Pengertian design grafis”. <http://arisdesign.blogspot.com/2008/02/pengertian-design-grafis.html/> (diakses tanggal 10 maret 2011).