

## **UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL DENGAN PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA DIKLAT MEMBUAT DESAIN HIASAN PADA BENDA DI KELAS X SMKN 1 BUDURAN**

**Nur Sholichah**

Mahasiswi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[nursholichah94@gmail.com](mailto:nursholichah94@gmail.com)

**Yulistiana**

Dosen Pembimbing PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[nana\\_yulis@yahoo.com](mailto:nana_yulis@yahoo.com)

### **Abstrak**

Pendidikan merupakan salah satu pembelajaran yang harus ditempuh guna meningkatkan kualitas anak bangsa. Tujuan dari penelitian uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan uji coba media, meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, serta respon siswa dalam membuat desain hiasan pada benda. Penelitian ini mencakup enam fase, yaitu menyampaikan tujuan, menyajikan informasi, mengorganisasi siswa ke dalam kelompok belajar, membimbing kelompok belajar, evaluasi, dan refleksi, serta memberikan penghargaan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan angket, dengan instrumen penelitian yaitu lembar observasi untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa, lembar tes yaitu tes kognitif dan psikomotor serta angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa baik secara individu maupun klasikal. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan aktivitas guru pada siklus 1 dan 2 masing – masing 90,5%; dan 93,88%. Aktivitas siswa masing–masing siklus 97,93%; dan 98,75%; dan tingkat ketercapaian pada siklus 1 84,21% dan pada siklus 2 adalah 100%, serta hasil perolehan dari angket respon siswa sebesar 73,54%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar dalam membuat desain hiasan pada benda di kelas X SMKN 1 Buduran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Audio Visual, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI, Desain Hiasan.

### **Abstract**

Education is one of learning which must be taken in order to improve the quality of citizen. The aims of research trial of audio-visual learning media by using approach of cooperative learning model type of TAI are to know the success level of media trialed, increase teacher activity, student activity, student learning achievement, and student response in the making of decorative design on objects. This research including six phases, they are communicates the purpose, presents information, organize student into learning groups, guides learning groups, evaluation, reflection, and giving reward. Type of this research was Classroom Action Research, data collecting method used were observation, test, and questionnaire, with research instrument in form of observation sheet for teacher activity and student activity, examination sheets, they are cognitive test, psychomotor test, and student response questionnaire that used to know student learning achievement whether individually or classically. Data analysis method used was descriptive quantitative analysis with percentage. The research yield shows that teacher activity in cycle 1 and 2 respectively 90.5% and 93.88%. Student activity for each cycles were 97.93% and 98.75%; the achievement level at cycle 1 84.21% and at cycle 2 100%, results of student responses questionnaire was 73.54%. By these, could be concluded that the trial of audio-visual learning media with approach of cooperative learning model type of TAI can be used to improve learning capability of making decorative design on objects in grade X SMK 1 Buduran.

**Keywords:** Audio Visual Learning Media, Cooperative Learning Model type of TAI, Decorative Designs.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting untuk meningkatkan kualitas anak bangsa. Kualitas pendidikan yang baik sangat bergantung pada tingkat kecerdasan masing-masing siswa dalam memahami dan menangkap materi-materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah.

Proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan kondusif apabila guru memberikan materi pelajaran dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi tersebut dapat berupa media, karena pembelajaran menggunakan media Audio Visual belum pernah diterapkan pada mata pelajaran dasar desain dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan uji coba media audio visual, meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa serta respon siswa dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI.

Model Pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Strategi-strategi pembelajaran kooperatif secara khusus dirancang untuk mendorong siswa dalam bekerja bersama dan saling membantu satu sama lain untuk mempelajari tujuan-tujuan umumnya (David A. Jacobsen, dkk, 2009: 230).

*Team Accelerated Instruction* atau *Team Assisted Individualization* (Slavin, Leavy, Maden, 1986) dalam buku (Mohammad Nur, 2011: 9) memiliki persamaan dengan STAD dan TGT dalam penggunaan Tim-tim pembelajaran empat anggota berkemampuan heterogen dan pemberian sertifikat untuk tim yang berkinerja tinggi. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TAI mencakup enam fase yaitu, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TAI ini menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran. Media audio visual merupakan media yang mengajarkan bahasa dengan memanfaatkan alat pandang dengar seperti video, kartu, tape recorder, atau program televisi sehingga pengajaran menjadi lebih hidup dan menarik (Salahudin, 2015:120).

Media audio visual yang dibuat berisi tentang teknik pembuatan desain hiasan pada benda. Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. (Nelmira, 2008: 196). Desain dibagi menjadi dua, yaitu desain struktur dan desain hiasan.

Menurut Chotijah, 1981: 5 dalam buku (Nelmira, 2008: 198) Desain hiasan adalah desain yang bertujuan untuk memperindah suatu benda.

Desain hiasan adalah suatu rancangan gambar yang diciptakan untuk diterapkan sebagai hiasan pada benda pakai atau benda lainnya yang bersifat dekoratif.

Dalam proses pembuatan desain hiasan terdapat beberapa teknik yang harus digunakan, diantaranya adalah menerapkan unsur dan prinsip desain. Untuk menghasilkan suatu rancangan yang baik, perlu ditunjang dengan pengadaan alat dan bahan yang menunjang. (Nelmira, 2008:198). Peralatan gambar adalah bagian penting yang harus disediakan untuk kelancaran kerja. Peralatan yang bermutu baik juga akan meningkatkan mutu desain yang dihasilkan, karena akan memberikan kemudahan dalam bekerja sehingga mencapai hasil yang maksimal. Alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain adalah pensil, pensil warna, kerta manila, kertas hvs, dan penghapus.

Penerapan unsur dan prinsip desain diaplikasikan dalam wujud gambar, dengan ide pola dan motif ragam hias. Ragam hias terdiri dari kata ragam yang berarti macam/jenis dan hias dapat berarti memperelok dengan sesuatu tambahan (G. Setya Nugraha, 2013: 238). Sedangkan motif adalah corak atau gambar yang didesain dari bagian-bagian bentuk dengan berbagai macam garis atau dari berbagai elemen yang membuat kain tampak menarik. Motif terbentuk dari beberapa ragam hias/ ornamen. Melalui motif, tema atau ide, dasar sebuah ragam hias dapat dikenali (Aryo Sunaryo, 2009: 14).

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian tindakan kelas disusun agar tidak mengalami hambatan dalam kegiatan penelitian. Adapun model PTK yang dimaksud untuk menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), dapat dilihat pada keterangan dibawah ini:

Tahap I:

Menyusun rancangan tindakan dan dikenal dengan perencanaan, yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penjelasan pada tahap I dapat dilihat pada keterangan dibawah ini:

1. Uji coba media pembelajaran audio visual pada mata diklat membuat desain hiasan pada benda dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa, aktivitas guru, hasil belajar siswa dan respon siswa.
3. Pelaksanaan dilakukan di SMKN 1 BUDURAN pada tanggal 2 oktober 2014 – 12 desember 2015 dalam rangka observasi awal dan pengambilan data.
4. Penelitian dilakukan oleh guru (peneliti) dengan menguji cobakan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI.

Tahap II :

Pelaksanaan Tindakan, yaitu implemementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kanchah, yaitu menggunakan tindakan di kelas.

1. Tahap persiapan:

- a. Menyiapkan lembar instrumen berupa; lembar observasi, lembar angket/kuesioner, lembar tes.
- b. Menyiapkan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media audio visual, dan lembar validasi perangkat pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan:

a. Persiapan / perencanaan

Pada tahap awal, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru, diantaranya adalah:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), siklus I sub materi membuat desain hiasan pada benda.
- 2) Membuat media pembelajaran berupa video dengan materi membuat desain hiasan pada blus.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan penelitian
- 4) Menyiapkan instrumen penilaian, alat evaluasi pembelajaran dan lembar observasi

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

**(PENILAIAN KELOMPOK)**

- a) Guru mengucapkan salam dan mendata kehadiran siswa.
- b) Guru mempersiapkan siswa untuk belajar didalam kelas dan siap untuk menerima materi yang akan diajarkan.

**FASE 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa**

- c) Guru menyampaikan topik materi yang akan dipelajari dengan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
- d) Guru memotivasi siswa secara komunikatif dengan mengamati hasil jadi desain hiasan yang dibawa oleh guru.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran membuat desain hiasan pada benda.
- f) Guru menyampaikan aturan-aturan yang harus dilakukan siswa sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TAI.

**FASE 2 : Menyajikan Informasi**

- g) Guru memberikan materi membuat desain hiasan menggunakan media *hand out* dan *power point*
- h) Guru memberikan contoh hasil jadi desain hiasan pada benda didepan kelas.

2) Kegiatan Inti

**FASE 3 : Mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar**

- a) Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok belajar dan duduk sesuai dengan kelompok yang ditentukan oleh guru, yaitu sesuai dengan hasil tes yang diperoleh masing-masing (siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah). (Berdasarkan penilaian Individu)

**FASE 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar**

- b) Guru memutar video tutorial untuk mendemonstrasikan secara bertahap kepada siswa tentang langkah-langkah membuat desain hiasan pada benda.
- c) Guru membimbing siswa secara berkelompok dalam melakukan pekerjaan praktik membuat desain hiasan pada benda dengan melihat tampilan media audio visual.
- d) Guru mengecek pemahaman siswa, apakah siswa telah berhasil mengikuti pelajaran dan bekerja sama dalam kelompok dengan baik, dengan cara bertanya kepada siswa dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.
- e) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktek sendiri secara mandiri tanpa didampingi guru dengan uji coba media pembelajaran audio visual sebelum dilakukan tes terhadap hasil belajar siswa

3) Kegiatan Akhir

**FASE 5 : Evaluasi**

- a) Mengevaluasi hasil praktek siswa dalam membuat desain hiasan pada benda sesuai dengan lembar penilaian
- b) Dengan melibatkan siswa keseluruhan, guru menarik kesimpulan tentang desain hiasan yang sudah diberikan mela-lui media audio visual.
- c) Menginformasikan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil pembuatan desain hiasan pada benda dengan cara masing-masing kelompok saling menilai hasil dari kelompok lain.

**FASE 6 : Memberikan Penghargaan**

- d) Hasil penilaian masing-masing kelompok di apresiasi dengan cara memberikan pujian dan hadiah agar siswa lebih bersemangat lagi.

**(PENILAIAN INDIVIDU)**

Masing-masing kelompok kembali ke tempat duduk masing-masing secara mandiri dan mengerjakan tes yang diberikan oleh guru secara individu (bukan tim).

**Tahap III:**

Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung pada waktu yang sama. Pengamatan dan Evaluasi dapat dilakukan seperti langkah-langkah berikut:

- a. Melakukan observasi terhadap proses dan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI menggunakan media audio visual pada siklus I
- b. Mengamati proses pembelajaran siklus I dengan instrumen lembar observasi sebagai bahan refleksi untuk hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Melihat hasil tes siklus I sebagai hasil belajar siswa yang dapat digunakan sebagai landasan refleksi.
- c. Mengevaluasi hasil kinerja siswa pada praktek siklus I, untuk mengetahui pemahaman siswa membuat desain hiasan pada benda

**Tahap IV:**

Refleksi, atau Pantulan, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah “refleksi” sebetulnya lebih tepat digunakan ketika guru sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, (dalam hal ini siswa-siswa yang diajar), untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Merefleksi semua kegiatan mulai dari tahap persiapan sampai pengamatan dan pelaksanaan, dengan mendaftarkan semua kekurangan atau kesulitan dan kelebihan yang telah dicapai di siklus I yang dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan siklus II.

**Subyek dan Obyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah Guru (peneliti) dan siswa di SMKN 1 BUDURAN pada tahun pelajaran 2015-2016.

Obyek penelitian adalah aktivitas guru, aktivitas siswa dan respon siswa serta hasil belajar siswa kelas X Busana Butik 1 dengan jumlah 38 siswa dalam membuat desain hiasan pada benda. penelitian ini diuji cobakan pada kelas X Busana Butik 1 dikarenakan kelas tersebut lebih aktif dan tertarik pada media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI.

**Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Buduran pada tanggal 2 Oktober 2014 – Januari 2016.

**Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Metode

ini menggunakan penilaian % pada komponen-komponen yang dianalisis menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

n = Jumlah jawaban yang dipilih responden

N= Jumlah responden

Setelah data dianalisis secara kuantitatif, kemudian data dianalisis secara kualitatif, yaitu menggambarkan jawaban yang ada dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

**Teknik Analisis Data**

Analisis data mencakup kegiatan dengan data, mengorganisasikannya, dan memutuskan apa yang akan dipaparkan kepada orang lain (pembaca laporan penelitian). Analisis yang digunakan sebagai berikut:

**1. Analisis Data Aktivitas Guru**

Data aktivitas guru diperoleh dari hasil pengamatan (Observasi) terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan fase model pembelajaran kooperatif tipe TAI yang ada pada rencana perencanaan pembelajaran. Untuk mengetahui persentase (%) data aktivitas guru pada setiap indikator yang diamati oleh observer, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{skor yang diberikan observer}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pada penelitian ini aktivitas guru dinyatakan berhasil apabila persentase skor yang diperoleh  $\geq 81 - 100\%$  dengan kategori sangat baik.

**2. Analisis Data Aktivitas Siswa**

Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase frekuensi aktivitas siswa dengan menggunakan konversi ke dalam bentuk standar 100. Konversi dalam standar 100 adalah:

$$\frac{\text{Jumlah aktivitas siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan rumus perhitungan diatas, untuk kategori penilaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Penilaian dan Kategori

Penilaian	Kategori
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

3. Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa

Data tes hasil belajar menunjukkan ketuntasan belajar siswa, untuk menghitung nilai tes pada ranah kognitif berupa *objectif test* dan *multiple choice* dapat dihitung dengan rumus :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan siswa

R = Banyaknya butir soal yang dijawab benar

N = Jumlah Soal

Berdasarkan rumus perhitungan diatas, untuk masing-masing kategori nilai siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa

No	Konversi Nilai Akhir		Predikat	Keterangan
	Skala 0-100	Skala 1-4		
1.	96-100	4	A	Sangat Baik
2.	91-95	3.66	A-	
3.	86-90	3.33	B+	Baik
4.	81-85	3.00	B	
5.	75-80	2.66	B-	Cukup
6.	70-74	2.33	C+	
7.	65-69	2	C	Kurang
8.	60-64	1.66	C-	
9.	46-50	1.33	D+	Sangat Kurang
10.	0-45	1	D	

(Sumber: SMKN 1 Buduran)

4. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dikatakan berhasil tuntas jika memperoleh presentase (ketuntasan belajar klasikal) adalah 85% dari semua populasi siswa. Sedangkan ketuntasan individu minimal 78% dari tujuan instruksional dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 78 untuk kompetensi dasar membuat desain hiasan pada benda.

Ketuntasan Individual

$$= \frac{\text{Jumlah skor siswa} \times 100}{\text{Skor maksimal yang dicapai}}$$

Ketuntasan Klasikal

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \times 100}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

5. Analisis Data Respon Siswa

Teknik analisis data yang digunakan untuk memperoleh respon siswa adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung banyaknya siswa yang menjawab setiap pilihan jawaban.
- Menghitung presentase banyaknya siswa yang menjawab dengan menggunakan konversi kedalam bentuk standar 100. Konversi kedalam bentuk standar 100 adalah:

$$\frac{\text{Jumlah respon siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

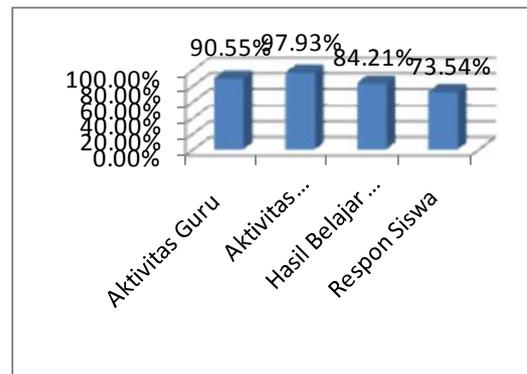
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMKN 1 buduran pada tanggal 2 oktober 2014 sampai 12 desember 2015 terhadap 38 siswa di kelas X Busana Butik, dan observer sebanyak 3 orang meliputi 1 guru pamong dan 2 teman sejawat dalam Uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI untuk meningkatkan hasil belajar pada mata diklat membuat desain hiasan pada benda di kelas X SMKN 1 Buduran yang meliputi; Data pengamatan pada pelaksanaan model pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan angket respon siswa.

Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif

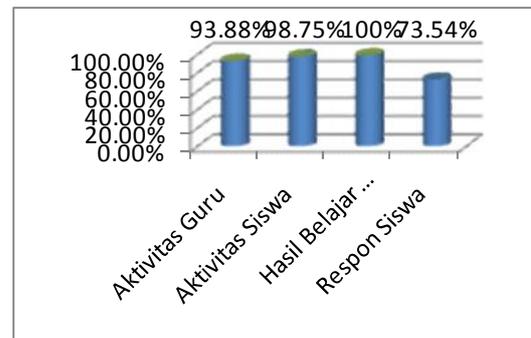
- Data Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Pada Uji Coba Media Pembelajaran Audio Visual Siklus 1



Gambar 1. Diagram Perolehan skor rata-rata persentase

Berdasarkan diagram diatas, dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI pada siklus 1 memperoleh 90,55% pada kegiatan/aktivitas guru, 97,93% pada aktivitas siswa, dan 84,21% pada hasil belajar siswa, serta 73.54% pada data hasil res-pon siswa.

- Data Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Pada Uji Coba Media Pembelajaran Audio Visual Siklus 2



Gambar 2. Diagram Perolehan skor rata-rata persentase

Berdasarkan diagram diatas, maka dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI pada siklus 2 memperoleh hasil 93,88% pada aktivitas guru, 98,75% pada kegiatan aktivitas siswa, dan pada hasil belajar siswa memperoleh skor 100%, serta 73,54% pada hasil angket respon siswa.

## B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dijelaskan pembahasan yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 Desember dan 10 Desember 2015 di kelas X SMKN 1 BUDURAN.

### 1. Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI pada uji coba media pembelajaran audio visual

Pada siklus 1, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI pada uji coba media pembelajaran audio visual memperoleh skor rata-rata (persentase) pada kegiatan aktivitas guru 90,55%, kegiatan aktivitas siswa 97,93%, dan hasil belajar siswa 84,21%, serta hasil respon siswa sebesar 73,54%.

Pada siklus 2, kegiatan aktivitas guru memperoleh skor rata-rata (persentase) sebesar 93,88%, kegiatan aktivitas siswa 98,75%, dan hasil belajar siswa memperoleh 100%, serta hasil dari angket respon siswa sebesar 73,54%.

Berdasarkan hasil penelitian dari aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan pada siklus 2. Hal ini sesuai dengan pendapat (Jihad dan Haris, 2008:30) bahwa untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, dan dapat menerima pendapat teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Selain itu, Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, agar tercipta belajar yang aktif, sehingga belajar aktif siswa menuntut guru bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. (Jihad dan Haris, 2008: 4).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan media pembelajaran audio visual pada materi membuat desain hiasan pada benda di kelas X Busana Butik 1 SMKN 1 Buduran, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran pada pelaksanaan uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI terlaksana sesuai dengan harapan, yaitu aktivitas belajar dan respon siswa bisa maksimal dan mempunyai motivasi yang tinggi dalam membuat desain hiasan pada benda.
2. Penggunaan media pada uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dapat memperjelas dan mempermudah siswa dalam membuat desain hiasan pada benda sesuai dengan teknik yang tepat.
3. Aktivitas guru pada uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI di SMKN 1 Buduran yang dilakukan dalam 2 siklus dapat dilaksanakan dengan baik dan terbukti berhasil. Sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang ditandai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 79.
4. Aktivitas siswa pada uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI terlaksana dengan baik, yang ditandai dengan adanya kelompok belajar untuk saling membantu dan berinteraksi satu sama lain.
5. Hasil belajar siswa pada uji coba media pembelajaran audio visual dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TAI terlaksana dengan baik dan menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kategori tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 79.

### Saran

Dari kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran terkait pelaksanaan proses pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan menggunakan media audio visual, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru,
  - a. Lebih variatif dalam menentukan strategi pembelajaran
  - b. Dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran praktik sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif, karena model pembelajaran kooperatif tipe TAI merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa dalam bekerja sama dan saling membantu satu sama lain untuk mempelajari tujuan-tujuan umum. (David A. Jacobsen, dkk, 2003: 230).
  - c. Sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

2. Bagi Siswa
  - a. Lebih mengutamakan keaktifan dalam proses belajar mengajar
  - b. Saling menghargai pendapat antar sesama teman
  - c. Saling membantu antar sesama teman dalam menghadapi kesulitan belajar.
3. Bagi Sekolah
  - a. Lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ketika menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran.
  - b. Lebih selektif dalam memberikan penyuluhan terhadap guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jacobsen, Eggen, dan Kauchak, 2009. *Methods Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jihad, Asep dan Haris Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Nermila Weni, Izwerni, Ernawati. 2008. *Tata Busana SMK. Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Nugraha, G. Setya. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia Praktis*. Surabaya: Sulita Jaya
- Nur, Mohammad, 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Kementerian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah
- Salahudin, Anas, 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia
- Sunaryo, Aryo, 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize
- <http://ejournal.unesa.ac.id/data/template-ejournal-unesa.doc>.