

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE TAI BERMEDIAKAN PERMIANAN AKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Oleh: Maulana Rohmat Hidayatulloh<sup>1</sup>, Herimanto<sup>2</sup>, Isawati<sup>3</sup>  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret**

**ABSTRACT**

The purpose of this study is to improve the activity and learning outcome of class X IIS 3 SMAN 1 Banyudono through the implementation of Team Assisted Individualization (TAI) with Active Gaming Media. Data and data sources come from students, teachers, and the learning process. The data collection technique is by interviews, observations, questionnaires and tests. Test method validation using triangulation techniques, data analysis using comparative descriptive technique. The results of this study indicate that: (1) the application of learning models TAI with Active Gaming Media can improve the activity of the students. This can be seen in the percentage of achievement indicators of students learning activeness in the questionnaire, on the pracycle percentage of activity just touch 54,28% and then at the first cycle the average achievement of students' learning activeness amounted to 74.98% and the second cycle increased to 81.20%, this acquisition meets the achievement indicators for 75%; (2) application of learning models TAI with Active Gaming Media can improve student learning outcomes. It daat seen in the percentage of the value of cognitive test results on the first cycle that show 47.82% increased in the second cycle to 100%, these results have exceeded the target of achieving set at about 90%. Conclusions from this research is the application of learning models TAI with Active Gaming Media can improve the student activity and learning outcome.

**Keywords:** *Cooperativr Learning type TAI, student activity, student learning outcome*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup>Dosen pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas sebelas Maret

<sup>3</sup>Dosen pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas sebelas Maret

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak bagi setiap warga negara Indonesia. Tanpa pendidikan manusia Indonesia hanya mampu mengikuti arus perubahan dunia tanpa dapat berkembang, sehingga peran pendidikan sangat penting. Namun dalam implementasinya banyak permasalahan yang menerpa dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan UU Sisdiknas tahun 2003, kegiatan pendidikan di Indonesia masih jauh dari tujuan yang sebenarnya, yaitu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menentukan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis. Akan tetapi kegiatan pendidikan di Indonesia hanya mementingkan hasil, tanpa melihat proses yang baik untuk mencapai kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Sehingga terjadi degradasi moral.

Menurut survey dari *Programme for International Study Assessment* pada tahun 2012 mutu pendidikan Indonesia selalu berada dalam salah satu peringkat terendah selama 12 tahun terakhir. Rendahnya pelaksanaan pendidikan ini juga terjadi dalam pembelajaran bidang studi sejarah. Pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini cenderung bersifat membosankan, bahkan banyak yang berfikir bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran hafalan. Hal ini tentu tidak sesuai dengan makna dan tujuan pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah selain bersifat akademis, juga melatih keterampilan memecahkan masalah dan merekonstruksi peristiwa, serta terkait dengan kearifan dan pelajaran moral (Sudirman, 2002). Pendidikan sejarah diarahkan untuk meningkatkan kepekaan sosial yang lebih baik melalui refleksi nilai masa lampau. Mata pelajaran sejarah juga sebagai media pewarisan budaya (*culture transmission*) dalam rangka proses sosialisasi dan enkulturasi untuk menumbuhkan jati diri generasi baru (Widja, 2000). Pembelajaran sejarah mampu menambah wawasan siswa mengenai peradaban kebudayaan bangsa-bangsa di seluruh dunia, pola pikir masyarakat pada zaman dahulu, perjuangan para pahlawan, sehingga akhirnya mengetahui hal-hal yang perlu dicontoh dan diteladani dalam usaha menuju perbaikan.

Pentingnya pembelajaran sejarah ini ternyata tidak diiringi dengan penerapannya di sekolah-sekolah. Pembelajaran sejarah di sekolah dinilai masih sangat monoton dan membosankan (Djamarah, 2002). Para guru sejarah sebagian besar hanya memberikan ceramah dan kurang bervariasi dalam mengajar. Guru terlalu mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa tidak diberi kesempatan lebih untuk aktif di dalam kelas. Hal ini membuat banyak siswa cepat bosan dan tidak berkembang ide-ide kreatif yang dimilikinya untuk di sampaikan, sehingga keaktifan siswa pun kurang dapat tersalurkan.

Penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar sejarah dinilai masih kurang. Terdapat beberapa guru yang hanya mendiktekan materi yang ada di buku saat kegiatan belajar mengajar tanpa menjelaskan lebih lanjut isi materi tersebut. Jadi para siswa hanya terus menerus mencatat tanpa mengetahui isi dan makna materi yang mereka tulis. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik terhadap mata pelajaran sejarah, dan beranggapan bahwa pelajaran sejarah kurang penting. Siswa juga merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran hanya mencatat tanpa ada variasi di dalamnya, maka di perlukan model pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk mampu memahami isi dari materi pembelajaran sejarah. Salah satunya adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Assisted individualization* (TAI). Model pembelajaran ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya *Teacher Centered* namun lebih menitik beratkan kepada *Student Centered*. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat mengembangkan pikirannya untuk memahami setiap makna yang terkandung dalam sejarah dan mampu memetik hikmah didalamnya.

Salah satu yang menjadi masalah bagi guru adalah ketidakaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti yang seharusnya diterapkan dalam kurikulum 2013 dimana yang seharusnya berpatokan pada *student centered* yaitu menitik beratkan kegiatan pembelajaran kepada siswa, namun hal ini tidak akan bisa diterapkan secara maksimal bila siswa sendiri pasif. Bila siswa tidak dapat aktif dalam pembelajaran maka sebaiknya guru dapat memberikan *stimulus* agar siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. Salah satu *stimulus*nya adalah dengan menggunakan media permainan. Permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

Permasalahan di atas sesuai dengan kondisi kelas X IIS 3 SMAN 1 Banyudono Boyolali yang sudah peneliti observasi. Berdasarkan hasil observasi sebagian besar peserta didik kurang bisa menyerap materi dengan baik yang diberikan oleh guru. Akibat dari kondisi tersebut mengakibatkan kelas menjadi pasif dalam pembelajaran, sehingga sebagian besar siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, hal ini mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat tersampaikan secara maksimal.

Maka dari itu diharapkan perpaduan antara keduanya yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Assisted Individualization* di padukan dengan media permainan aktif dapat merubah suasana pembelajaran menjadi lebih *attractive*. Dalam penerapannya diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa sekurang-kurangnya 75% yang diamati melalui proses observasi dengan menggunakan angket, dan meningkatkan hasil belajar siswa sekurang-kurangnya 80% yang diambil melalui uji kompetensi atau tes evaluasi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna yang lebih kompleks merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran diartikan sebagai interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana di antara keduanya terjadi interaksi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2010:143).

Sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah. Sejarah merupakan penjelasan dan penjabaran serta pemahaman tentang masa lampau, sebagai proyeksi masa kini dan dapat dimanfaatkan sebagai prediksi kejadian yang akan datang. Kuntowijoyo (2003:89) menjelaskan ada dua dimensi dari manfaat sejarah, yaitu manfaat secara intrinsik dan ekstrinsik.

Berpijak pada beberapa pendapat di atas, pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai usaha membelajarkan siswa melalui interaksi dua arah antara pendidik dan

peserta didik, melalui pemahaman masa lampau dengan tujuan mendapatkan perkembangan dari aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan.

### **Keaktifan Belajar**

Keaktifan adalah kegiatan atau aktifitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Aktifitas tidak hanya ditentukan oleh aktifitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktifitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya adalah pada peserta didik. Sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Sudjana (1995:20) keaktifan belajar dapat diklasifikasikan dalam delapan kelompok, yaitu: (1) Kegiatan-kegiatan visual, (2) Kegiatan lisan, (3)Kegiatan-kegiatan menulis, (4)Kegiatan-kegiatan mental, dan (5)Kegiatan-kegiatan emosional

### **Hasil Belajar**

Setiap yang dilakukan seseorang pasti akan membuahkan hasil. Sama halnya dengan kegiatan belajar mengajar, yaitu adanya perubahan. Hasil belajar yang baik akan membuahkan suatu perubahan dan perkembangan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam diri seseorang. Sudjana (2008:22) menerangkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya.Purwanto (2013:38) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku siswa akibat belajar.Sedangkan menurut Arikunto (2001:63), hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melaksanakan kegiatan belajar dan merupakan penilaian terhadap siswa untuk mengetahui sejauh mana materi yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dilakukan usaha untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari dalam kegiatan belajar mengajar.

Bloom dalam Sudjana (2009:22) mengungkapkan bahwa ada tiga ruang lingkup dalam hal hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil usaha untuk memperoleh perubahan

dan perkembangan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah melaksanakan kegiatan belajar.

### **Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team-Assisted Individualization***

Dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team-Assisted Individualization* memiliki dasar pemikiran untuk mengadaptasi pengajaran yang berdasarkan perbedaan individual yang berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa.

*Team Assisted Individualization* yang selanjutnya disingkat TAI tergantung pada pengaturan khusus materi-materi pengajaran dan memiliki panduan implementasinya sendiri, yaitu; (1) *Team*. Para siswa dalam TAI di bagi menjadi tim-tim yang beranggotakan 4 sampai 5 orang, (2) Tes Penempatan. Para siswa di berikan tes pra-program, dan selanjutnya (3) Langkah-langkah Pembelajaran.

### **Media Permainan Aktif**

Dalam media permainan aktif yang penulis kembangkan sendiri ini dengan perpaduan antara Model *Team-Assisted Individualization* yaitu dalam pembelajaran dapat diterapkan berbagai macam permainan pembelajaran. di dalam konteks ini penulis menggunakan permainan semacam ular tangga sebagai contoh. Di dalam permainan ini jumlah siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 7 siswa. Dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan baik hingga yang berkemampuan rendah dimana predikat ini diambil dari hasil ulangan harian yang telah di lakukan sebelumnya, jadi terdapat keanekaragaman dalam masing-masing kelompok tersebut. Melalui permainan ular tangga tersebut, dibuatlah 3 papan permainan dimana setiap papan permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Selanjutnya setiap kelompok di ambil dua orang siswa untuk di tempatkan di papan permainan sesuai dengan kemampuannya tanpa diketahui oleh peserta didik tersebut.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Uji Validitas Data**

Data yang berhasil diperoleh, dikumpulkan dan dicatat dalam pelaksanaan tindakan harus diuji validitasnya. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan diolah dan diuji keabsahannya melalui triangulasi. Moloeng (2000: 78) mengemukakan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data

tersebut, teknik triangulasi yang digunakan adalah teknik triangulasi metode. Teknik triangulasi metode dilakukan dengan mengumpulkan data tetapi menggunakan metode pengambilan data yang berbeda-beda.

### **Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini bersifat induktif. Data yang telah terkumpul setelah divalidasi kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara diuraikan, dibandingkan, dikategorikan, disintesis, kemudian disusun secara sistematis. Hasil analisis diinterpretasikan dalam arti diberi makna, baik makna tunggal, gabungan, hubungan antar komponen, maupun makna esensial yang lebih abstrak dan lebih umum (Syaodih: 2002).

Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model analisis interaktif. Analisis interaktif terdiri dari kegiatan yang bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Analisis dilakukan dengan analisis deskriptif, yaitu menggunakan analisis deskriptif dengan membandingkan hasil tindakan pada kondisi awal, hasil tindakan pada kondisi siklus I, hasil tindakan siklus II, dan hasil tindakan kondisi akhir.

### **Indikator Kinerja**

Indikator kinerja data kualitatif diperoleh dari penggunaan lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah. kemudian indikator keberhasilan dalam penelitian adalah: (1) Mampu menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Assisted Individualization* dalam proses pembelajaran sejarah dikelas, (2) Peningkatan keaktifan belajar siswa dalam dalam proses pembelajaran sejarah sekurang-kurangnya mencapai 75%, (3) Peningkatan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah sekurang-kurangnya 90%

## **HASIL PENELITIAN**

### **Prasiklus**

Pada penelitian yang dilakukan ini, pada prasiklus dimana model pembelajaran yang digunakan belum menerapkan model pembelajaran TAI didapati bahwa keaktifan serta hasil belajar siswa masih rendah terbukti pada saat peneliti melakukan perhitungan terhadap keaktifan siswa dengan instrumen angket dan lembar observasi didapati prosentase sebagai berikut, rata-rata keaktifan siswa dalam prasiklus memperoleh presentasi sebesar 54,28% dengan rincian pada keaktifan visual

memperoleh presentase sebesar 58%, keaktifan lisan 42%, keaktifan menulis 72,67%, keaktifan mental 45% dan keaktifan emosional 53,95%.

Dan didapati pada hasil belajar siswa persentase jumlah siswa yang memenuhi KKM pada mata pelajaran sejarah adalah sebesar 76,47% atau sebesar 26 siswa dari total 34 siswa yang tuntas dan memenuhi KKM pelajaran sejarah. Hal tersebut menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dengan media Permainan Aktif dalam pelaksanaan siklus I.

### **Siklus I**

Pada pelaksanaan siklus I yang sudah menerapkan model pembelajaran *Team Assisted Individualization*, terjadi peningkatan persentase keaktifan siswa. Yang pada saat pelaksanaan prasiklus rata-rata keaktifan siswa hanya mencapai 54,28% meningkat menjadi sebesar 74,98%. Dengan rincian, keaktifan visual 78,16%, keaktifan lisan 67,65%, keaktifan menulis 77,40%, keaktifan mental sebesar 74,70%, dan keaktifan emosional sebesar 76,99%.

Akan tetapi pada aspek hasil belajar siswa, persentase jumlah siswa yang tuntas memenuhi KKM menurun, yang sebelumnya pada pelaksanaan Prasiklus persentase siswa yang tuntas memenuhi KKM sebesar 76,47% menjadi sebesar 32,35% atau berjumlah 11 siswa yang tuntas dalam mata pelajaran sejarah. Penurunan ini merupakan penurunan yang signifikan, akan tetapi penurunan ini terjadi diakibatkan karena penerapan model pembelajaran TAI yang belum maksimal.

Dengan perolehan persentase tersebut yaitu rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai 74,98% dan hasil belajar mencapai 32,35% maka dapat disimpulkan hasil tersebut belum mencapai indikator pencapaian yang sudah ditentukan oleh peneliti, maka dari itu penelitian akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II.

### **Siklus II**

Pada pelaksanaan siklus II ini, peneliti kembali menggunakan model pembelajaran TAI yang dipadukan dengan media permainan aktif. Pada siklus ini peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk memanfaatkan model pembelajaran TAI yang dipadukan dengan media Permainan Aktif. Hasilnya terjadi peningkatan dalam aspek keaktifan dan hasil belajar siswa.



Pada aspek keaktifan belajar siswa yang pada siklus sebelumnya memperoleh persentase sebesar 74,98% meningkat menjadi sebesar 81,20% dengan rincian; pada aspek keaktifan visual persentase yang diperoleh mencapai 84,41%, pada keaktifan lisan persentase yang diperoleh mencapai 74,12%, keaktifan menulis 83,87%, keaktifan mental 80,29, dan keaktifan emosional memperoleh persentase sebesar 83,31%.

Pada sisi lain, dalam aspek hasil belajar siswa yang juga mengalami peningkatan memperoleh persentase siswa sebesar 100% atau berjumlah 34 siswa yang tuntas dari total 34 siswa. Peningkatan pada aspek hasil belajar siswa pada siklus II ini tergolong sebagai peningkatan yang signifikan, hal ini terbukti pada saat siklus I persentase hasil belajar siswa hanya memperoleh persentase sebesar 32,35%.

Dengan total persentase pada siklus II ini yaitu keaktifan siswa sudah mencapai 81,20% dan hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 100% maka peneliti mencukupkan penelitiannya pada siklus II dikarenakan persentase tersebut telah memenuhi indikator pencapaian yang sudah ditentukan.

## **PEMBAHASAN**

Secara keseluruhan penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* pada siswa kelas X IIS 3 SMAN 1 Banyudono sudah dapat dikatakan berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### **Keaktifan Belajar Siswa**

Pada aspek keaktifan siswa, pada prasiklus rata-rata persentase keaktifan siswa hanya mencapai 54,28%. Rata-rata tersebut diambil dari beberapa aspek sesuai dengan pendapat Sudjana (1995:20) bahwa keaktifan belajar siswa dapat dibagi menjadi beberapa aspek yaitu; (1) keaktifan visual, (2) keaktifan lisan, (3) keaktifan menulis, (4) keaktifan mental, dan (5) keaktifan emosional. Kemudian setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Assisted Individualization* pada siklus I, rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi sebesar 74,98%. Dikarenakan persentase tersebut belum memenuhi indikator pencapaian penelitian yaitu sebesar 75% maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Selanjutnya pada pelaksanaan siklus II persentase keaktifan siswa kembali meningkat menjadi sebesar 81,20%. Secara terperinci perbandingan persentase keaktifan siswa dari prasiklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel perbandingan persentase keaktifan siswa prasiklus hingga siklus II

	Keaktifan Lisan	Keaktifan Visual	Keaktifan Menulis	Keaktifan Mental	Keaktifan Emosional	Rata-rata Keaktifan
Prasiklus	58,00%	42,00%	72,67%	45,00%	53,95%	54,25%
Siklus I	78,16%	67,65%	77,40%	74,70%	76,99	74,98%
Siklus II	84,41%	74,12%	83,87%	80,29%	83,31%	81,20%

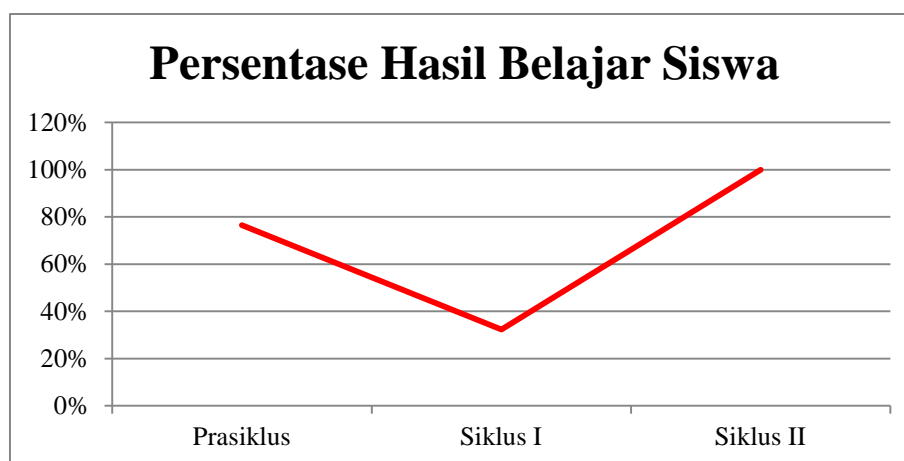
Persentase yang diperoleh pada siklus II menurut peneliti sudah sangat memuaskan. Karna dengan target indikator pencapaian sebesar 75% setelah diterapkannya model pembelajaran TAI secara maksimal dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, sesuai dengan pendapat Slavin (2001:166) bahwa dengan penerapan model pembelajaran TAI tersebut dapat menghilangkan persaingan antar siswa dan merubah persaingan tersebut menjadi sebuah kerjasama, sehingga siswa dapat saling membantu dalam meningkatkan hasil capaian kelompoknya masing-masing. Kemudian penerapan model pembelajaran TAI ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berkomunikasi, seperti Berdiskusi, berdebat, atau menyampaikan gagasan, konsep dan keahlian sampai benar-benar memahaminya.

### **Hasil Belajar**

Selanjutnya pada aspek hasil belajar siswa, pada pelaksanaan prasiklus persentase hasil belajar siswa mencapai sebesar 76,47%. Dikarnakan peneliti menargetkan indikator pencapaian sebesar 90% dalam hasil pencapaiannya maka dilakukan penelitian pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus I dengan penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dengan media Permainan Aktif didapati persentase hasil belajar siswa menurun menjadi hanya sebesar 32,35%. Menurunnya persentase hasil belajar siswa tersebut tidak serta merta dikarnakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* ini tidak sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi hal tersebut dikarnakan beberapa faktor pertama sebagian besar siswa belum mengerti tentang model pembelajaran TAI, selanjutnya adalah kurangnya waktu bagi siswa untuk mengerjakan hasil tes evaluasi sehingga sebageian besar siswa tidak dapat mengerjakan hasil tes evaluasi dengan maksimal. Selanjutnya dengan beberapa perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan siklus II, persentase hasil belajar siswa pada siklus II meningkat secara signifikan, yaitu persentase tersebut meningkat hingga mencapai 100%, jadi dapat disimpulkan dengan pemanfaatan yang

baik dan maksimalnya penerapan model pembelajaran TAI ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, senada dengan pendapat Oktaviati dkk dalam jurnal penelitiannya yang menyebutkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran TAI ini pada siklus I persentase hasil belajar siswa yang lulus memenuhi KKM mencapai 78,95% dan meningkat secara drastis pada siklus II menjadi sebesar 94,70%.

Adapun perbandingan tiap siklus pada persentase hasil belajar siswa kelas X IIS 3 dapat diamati pada gambar sebagai berikut



## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan media permainan aktif menurut hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dari berbagai aspek. Pada siklus II hasil keaktifan siswa telah mencapai persentase sebesar 81,20% dan sudah memenuhi target indikator pencapaian yaitu sebesar 75%. Kemudian dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan media Permainan Aktif pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 SMAN 1 Banyudono juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Terbukti pada saat pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pelaksanaan siklus II jumlah siswa yang tuntas memenuhi KKM mencapai 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan media Permainan Aktif mampu

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dikelas X IIS 3 SMAN 1 Banyudono pada mata pelajaran sejarah.

## **Implikasi**

### ***Implikasi Teoritis***

Philips dalam Slavin (2005:192) mengemukakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) para siswa dapat menyadari bahwa prestasi mereka meningkat karena mereka bekerja pada taraf kemampuannya masing-masing, mereka tidak akan berpindah ketaraf selanjutnya sampai mereka siap, hal inilah yang menjadi landasan yang kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa. Ini sesuai dengan teori yang sudah dikemukakan bahwa dalam konsep pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) menitik beratkan pembelajaran dengan pembagian siswa dengan kelompok yang *heterogen*. Jika dalam proses pembelajaran mendapati masalah tentang bagaimana menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa yang *heterogen* maka model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) adalah model pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kemampuan siswa tersebut.

### ***Implikasi Praktis***

Secara praktis, berdasarkan penelitian pembelajaran sejarah yang menerapkan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan media Permainan Aktif mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan media Permainan Aktif dapat diterapkan oleh guru dalam praktek pembelajaran sehari-hari dengan materi ajar yang sesuai, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Jadi jika dalam proses pembelajaran sejarah diterapkan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan media Permainan Aktif, maka pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa

## **Saran**

***Wakasek Bidang Kurikulum SMAN 1 Banyudono***

Adapun saran yang peneliti berikan untuk pihak SMAN 1 banyudono, khususnya wakil kepala sekolah bagian kurikulum diharapkan mampu memberikan perhatian yang lebih untuk guru dengan cara memberikan pelatihan pada guru untuk dapat memberikan pembelajaran yang inovatif, sehingga kemampuan guru semakin meningkat dalam mengajar peserta didik di SMAN 1 Banyudono. Dan sekolah dalam hal ini bagian kurikulum juga diharapkan mampu memberikan jalan keluar dalam masalah-masalah yang dialami oleh guru dalam pengajaran, dan juga diharapkan pihak sekolah menyediakan speaker aktif yang dapat di sambungkan pada perangkat milik guru agar media yang digunakan oleh guru dapat dimanfaatkan secara meksimal.

#### ***Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IS 3 SMAN 1 Banyudono, Boyolali.***

Guru mata pelajaran sejarah kelas X IS 3 SMAN 1 Banyudono diharapkan mampu meningkatkan kometensinya agar dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas dan diharapkan mampu mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang dialami dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan tidak monoton

#### ***Siswa Kelas X IS 3 SMAN 1 Banyudono***

Siswa kelas X IS 3 SMAN 1 Banyudono diharapkan dapat mengikuti pembelajaran secara tertib, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

#### ***Peneliti***

Peneliti yang menerapkan model pembelajaran *Team Assisted individualizaiton* (TAI) dengan media Permainan Aktif diharapkan menjadi acuan penelitian-penelitian yang sejenis di masa mendatang, dengan mengaitkan hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini, sebagai contoh penggunaan model dan media pembelajaran yang lain yang lebih dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S.B. (2000). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Kuntowijoyo. (2003). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: tiara Wacana Yogya
- Moeloeng. L.J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Octavianti, Fenni. Dkk. (2014). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization(TAI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Sub Pokok Bahasan Keliling dan Luas Bangun Segitiga dan Segi Empat Siswa Kelas VII D SMP NEGERI 1 Ajung Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013. *Pancaran*. 3 (1). 121-130. Diperoleh pada 30 September 2016. Dari [download.portalgaruda.org/article.php?](http://download.portalgaruda.org/article.php?)
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. (2002). *Pengembangan Kurikulum Sejarah Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surakarta: UNS Press.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- UU Sisdiknas. (2003). *Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika
- Widja, I.G. (2002). *Menuju Wajah Baru Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: Lappera Pustaka Utama.