

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu kemajuan suatu bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka kualitas suatu bangsa tersebut akan mengikuti baiknya kualitas pendidikan. Pendidikan di Indonesia sangat diutamakan oleh pemerintah, karena pendidikan sangat berpengaruh akan terwujudnya bangsa yang bermartabat. Begitu pentingnya pendidikan, sebagaimana telah diatur dengan jelas tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar merupakan proses perubahan sikap yang relatif berkat latihan dan pengalaman. Belajar hakikatnya merupakan suatu kewajiban bagi manusia yang membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia adalah bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja, dalam waktu yang tidak dapat ditentukan sebelumnya.<sup>2</sup> Metode pembelajaran didalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran penting, maka dari itu, guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat memilih dan melaksanakan metode pembelajaran dengan baik dan tepat. Apabila pemilihan metode pembelajaran kurang tepat maka pembelajaran di kelas akan kurang efektif. Metode pembelajaran merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut

---

<sup>2</sup> Oemar; Hamalik, "Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem," Text (Bumi Aksara, 2008 2010 2002), Jakarta.

dikarenakan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dalam pembelajaran.

Seorang guru sebagai fasilitator yang berusaha membangun suasana belajar mengajar yang efektif sehingga memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Guru didalam proses belajar mengajar berperan sangat penting dalam penentuan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, guru diharuskan untuk membuat perencanaan pembelajaran secara terstruktur dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Hal ini menuntut perubahan - perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Metode pembelajaran memiliki kedudukan yang utama pada susunan sistem pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk mampu menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Apabila metode yang diterapkan kurang tepat, maka pembelajaran akan berjalan kurang efektif. Metode pembelajaran termasuk elemen vital dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan yang menghendaki kemampuan dalam pembelajaran.

Salah satu problem utama dalam proses pembelajaran ialah minimnya interaksi antara guru dengan siswa. Dalam hal ini, guru diminta agar mampu menguasai berbagai metode pembelajaran dan mampu memutuskan metode pembelajaran yang benar dan sinkron dengan tujuan kompetensi, tingkat kecerdasan serta lingkungan dan kondisi siswanya. Metode sebagai komponen

pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat kondisi nyata berlangsung pembelajaran.

Mata pelajaran IPS Terpadu di sekolah atau madrasah lebih ditekankan pada teori dan materi sebanyak mungkin, maka dari itu keadaan belajar menjadi monoton dan hanya terfokus kepada satu sisi saja serta siswa tidak memiliki kesempatan untuk belajar lebih aktif. Kegiatan belajar siswa lebih diarahkan kepada hafalan daripada berpikir, sehingga siswa memandang bahwa pelajaran IPS hanya berisi teori-teori saja.<sup>3</sup> Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran dan media yang tepat untuk menunjang proses belajar menjadi lebih efisien.

Permasalahan terkait dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS diatas bisa diatasi dengan ketepatan guru dalam menentukan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah *Team Assisted Individualization* (TAI). Metode pembelajaran tersebut akan menjadi lebih efektif apabila ditunjang lagi dengan menggunakan multimedia interaktif di dalam proses pembelajaran.

TAI (*Team Assisted Individualization*) adalah metode pembelajaran yang mengadaptasi perbedaan personal yang berhubungan dengan kapasitas ataupun prestasi yang diraih oleh siswa. Dalam pembelajaran TAI (*Team Assisted Individualization*) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang bermacam-macam. Dengan menggunakan model ini siswa dapat berkolaborasi sesamanya hingga menjadi lebih aktif saat pembelajaran. Hal ini cocok dengan kondisi siswa kelas rendah (kelas I) yang cenderung individualisme.<sup>4</sup> Model pembelajaran TAI (*Team Assisted Individualization*) juga membantu siswa bersosialisasi dengan baik dan ternyata berpengaruh positif terhadap siswa yang terlambat secara akademis.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> “Pembelajaran IPS MI - eprint UIN Raden Fatah Palembang,” hal. 1-9., diakses 25 September 2022, <http://eprints.radenfatah.ac.id/380/>.

<sup>4</sup> Hoirunnisa Ana dan Wakijo, “Penggunaan Model Teams Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu,” *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (30 November 2017).

<sup>5</sup> Muhammad; Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan* (Ar-Ruzz Media, 2015), hal.73.

Multimedia yaitu salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dengan menyatukan komponen- komponen media kemudian ditampilkan melalui komputer. Multimedia interaktif merupakan salah satu solusi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi jika dibandingkan dengan buku teks yang monoton. Dalam penelitian Firdausy Armansyah, Sulton, Sulthoni membuktikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif daripada hanya menggunakan buku teks.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di MTs Al-Ikhlash Kanyar ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih dengan metode ceramah dengan bantuan buku teks dan papan tulis saja. Sehingga siswa sangat pasif, kurang semangat, mudah bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan monoton. Siswa cenderung kurang terlibat dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. kondisi tersebut dapat berpengaruh pada nilai kognitif siswa yang pada akhirnya kurang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan lainnya adalah kurangnya fasilitas belajar mengajar sehingga menghambat guru dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar dan minimnya alokasi waktu dengan banyaknya materi.

Permasalahan-permasalahan tersebut muncul didalam proses pembelajaran di MTs Al-Ikhlash Kanyar Ngimbang Lamongan. Disamping itu sekolah ini memiliki keunggulan karena memiliki asrama. Jadi siswa-siswanya diajarkan untuk memiliki sikap mandisi dan disiplin. Selain itu, juga diajarkan tentang ilmu agama, toleransi, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Hal tersebut tentunya mampu berdampak baik pada kehidupan sehari-hari siswa dan ketika dalam lingkungan sekolahnya.

---

<sup>6</sup> Firdausy Armansyah, Sulton Sulton, dan Sulthoni Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 31 Agustus 2019, 224–29.

Pada dasarnya sebelum siswa menerima materi pembelajaran IPS terpadu, siswa sudah memiliki asumsi bahwa mata pelajaran IPS ini sangat membosankan. Mereka berasumsi bahwa mata pelajaran IPS hanya berisi teori-teori dan bacaan-bacaan saja. Karena itu siswa cenderung bosan dan menganggap sepele mata pelajaran IPS Terpadu ini, sehingga sangat diperlukan perubahan dalam pembelajaran tersebut agar dapat meningkatkan nilai kognitif siswa menjadi lebih baik lagi.

Maka dari itu dibutuhkan metode pembelajaran dengan bantuan media yang tepat dalam proses pembelajaran yakni menggunakan Metode Pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan bantuan multimedia interaktif untuk mendukung keefektifan kegiatan belajar mengajar siswa di kelas. Seperti yang telah dikatakan Richard berdasarkan risetnya bahwa multimedia bisa bekerja dan memberi hasil. Setidaknya dalam kasus penjelasan ilmiah ini, bahwa dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada 7 narasi maka itu bisa membantu murid lebih memahami materi/ penjelasan yang disajikan.<sup>7</sup> Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran TAI Berbantu Multimedia Interaktif Terhadap Nilai Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Al-Ikhlash Kanyar Ngimbang Lamongan”

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat pada latar belakang masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran hanya fokus pada buku teks saja
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran

---

<sup>7</sup> Richard E. ; Teguh Wahyu Utomo; Mayer, “Multi Media Learning : Prinsip-prinsip dan aplikasi,” Text (Pustaka Pelajar, 2009), hal.116.

### C. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah diatas, kemudian peneliti hanya membatasi penelitiannya sebagai fokus penelitian adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantu multimedia interaktif terhadap nilai kognitif siswa
2. Pokok bahasan materi hanya pada mata pelajaran IPS kelas VII
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII di MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai kognitif IPS Terpadu antara yang menggunakan metode pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantu multimedia interaktif dengan yang menggunakan metode konvensional pada kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantu multimedia interaktif terhadap nilai kognitif pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan Tahun Pelajaran 2021/2022?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai kognitif IPS Terpadu antara yang menggunakan metode pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantu multimedia interaktif dengan yang menggunakan metode konvensional

pada kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantu multimedia interaktif terhadap nilai kognitif pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun secara khusus, penelitian ini diharapkan berguna bagi guru, peneliti, siswa dan sekolah yang terkait.

### **1. Manfaat Teoritis**

Sebagai sumbangan pemikiran tentang model pembelajaran, dan juga sebagai penunjang atau pendukung model pembelajaran yang lebih menarik sehingga proses belajar lebih menyenangkan .

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Kepala MTs**

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam pengembangan pengetahuan dan kemampuan berkaitan dengan penelitian karya ilmiah. Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola kegiatan pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.

#### **b. Bagi Guru**

- 1) Dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 2) Memperluas cara pandang guru dalam penggunaan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu

#### **c. Bagi Siswa**

- 1) Menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3) Mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran.

2) Dapat menambah pengalaman sebagai calon guru dalam menerapkan metode pembelajaran.

e. Bagi Pembaca

Sebagai gambaran dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran team assisted individualization berbantu multimedia interaktif terhadap nilai kognitif siswa.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam penafsiran tentang Penelitian ini, maka peneliti perlu perlu menegaskan istilah seperti dibawah ini :

### 1. Penerapan

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil. Sedangkan menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah perilaku yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

### 2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menurut Trianto adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.<sup>8</sup> Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan

---

<sup>8</sup> TRIANTO;, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Prestasi Pustaka, 2011), hal.51.,  
[//perpusfis.unnes.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow\\_detail%26id%3D552](http://perpusfis.unnes.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D552).



pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.<sup>9</sup>

Dari Pengertian diatas dapat didefinisikan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

### 3. Metode Pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI)

Model pembelajaran TAI (*Team Assesiated individualization*) adalah model yang mengadaptasi pembelajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan maupun pencapaian prestasi siswa.<sup>10</sup> Dalam pembelajaran TAI (*Team Assesiated Individualization*) siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dimana peserta didik dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran ini proses belajar mengajar akan lebih efektif karena apa biasanya peserta didik kelas rendah masih individualisme sehingga mulai sekarang diperkenalkan dengan model-model pembelajaran berkolaborasi.<sup>11</sup>

### 4. Multimedia Interaktif

Menurut Ivers & Ann Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Teknologi saat ini, bagaimanapun

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, "Strategi belajar mengajar," *Jakarta: Rineka Cipta* 46 (2006): hal.46.

<sup>10</sup> "Lokasi: 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013," hal.200., diakses 25 September 2022, <https://www.onesearch.id/Record/IOS3497.libsys-027229>.

<sup>11</sup> Ana Dan Wakijo, "Penggunaan Model Teams Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu."

memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengintegrasikan, menggabungkan dan berinteraksi dengan media yang jauh melampaui apa yang sebelumnya.<sup>12</sup> Sedangkan menurut Vaugan multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital dimanipulasi.<sup>13</sup>

#### 5. Nilai Kognitif

Pengertian kognitif menurut Mohamad Asrori adalah proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, kemampuan mempertimbangkan, kemampuan inteligensi dan mental.<sup>14</sup> Sedangkan Azwar berpendapat bahwa dalam konstruksi tes prestasi belajar yang mengukur kemampuan kognitif, taksonomi yang dijadikan acuan adalah taksonomi Bloom domain kognitif dengan enam tingkatan taraf kompetensi. Tingkatan tersebut terdiri atas *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (evaluasi).<sup>15</sup>

### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini berisikan pembahasan secara garis besar dalam penyusunan skripsi ini, dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan. Sistematika penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Adapun sistematika skripsi adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, prakata, doaftar gambar, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

---

<sup>12</sup> Karen S. Ivers dan Ann E. Barron, *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing* (Libraries Unlimited, P, 1998).

<sup>13</sup> Tay Vaughan, *Multimedia: Making It Work, Eighth Edition* (McGraw Hill Professional, 2010).

<sup>14</sup> Mohammad Ali, "Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik," 2011, hal.47.

<sup>15</sup> Azwar Saifuddin, *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hal. 46.

Bagian inti terdapat enam bab yaitu bab I meliputi: konteks penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II meliputi: deskripsi teori, penelitian terdahulu, paradigma penelitian dan hipotesis.

Bab III berisi metode penelitian meliputi: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data dan teknik analisis data.

Bab IV adalah hasil penelitian terdiri atas: deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V berisi pembahasan meliputi: nilai kognitif siswa dengan menggunakan metode pembelajaran TAI berbantu multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan, pengaruh yang signifikan metode pembelajaran TAI berbantu multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar Ngimbang Lamongan dan seberapa besar pengaruh metode pembelajaran TAI berbantu multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTs Al-Ikhlas Kanyar.

Bab VI adalah penutup terdiri atas: kesimpulan dan saran. Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.