

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini Indonesia tengah menyempurnakan pembelajaran melalui kurikulum yang berubah seiring berjalannya waktu dan perubahan teknologi. Kurikulum Indonesia telah banyak mengalami perubahan, sebagian besar dipengaruhi kebutuhan dan teknologi. Kebijakan baru pemerintah Indonesia yaitu kurikulum merdeka, yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Kurikulum ini memberikan “kemerdekaan” satuan pendidikan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang memenuhi kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum merdeka menyediakan struktur kurikulum yang fleksibel dan fokus pada materi esensial, memungkinkan pendidik untuk memilih berbagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik (Kemdikbud, 2023).

Adanya perubahan kurikulum memberikan tuntutan yang lebih besar kepada pendidik, terlebih mempersiapkan diri untuk kurikulum yang baru. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki dan senantiasa dikembangkan seorang pendidik adalah pengembangan bahan ajar. Bahan ajar mengacu segala jenis bahan tertulis dan tidak tertulis yang digunakan pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik di kelas (Khulsum et al., 2018). Salah satu jenis bahan ajar tertulis berupa modul. Menurut Ataji dan Susanto (Kurniawati dan Andryani, 2023), pengembangan modul hendaknya dilakukan, karena modul memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Modul yang dikembangkan terdiri dari serangkaian materi yang disusun secara kronologis. Modul tidak hanya memuat teori pembelajaran saja, namun juga lembar kegiatan dan berbagai latihan soal. Ketika mengembangkan materi pembelajaran matematika, tujuan kurikulum matematika harus diperhitungkan. Bagaimana hal ini terjadi dan bahan ajar yang digunakan sepenuhnya bergantung pada profesionalitas pendidik. Selain itu, pendidik memperoleh kemampuan berpikir yang memungkinkan mendorong inovasi dalam modul.

Matematika tidak hanya diperlukan dalam pendidikan formal, namun dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Muhlisotin et al., 2021). Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, hendaknya anak diajarkan memahami konsep matematika sedini mungkin. Faktanya, matematika terstruktur dan kajian yang lengkap serta hubungan antar konsep yang jelas (Sari et al., 2021). Menurut (Kurniawati, 2018), matematika merupakan bidang yang memerlukan pemikiran yang sangat mendalam, meliputi penalaran yang logis, penerapan atau aplikasi rumus, dan ketepatan berhitung. Matematika adalah bidang ilmu yang menarik untuk dipelajari karena dapat membantu menyelesaikan masalah sehari-hari (Fathoni et al., 2023). Aljabar merupakan salah satu materi matematika yang dianggap sebagai salah satu mata pelajaran tersulit. Menurut Drijvers dkk (Maulana et al., 2023), aljabar merupakan konsep yang sulit dipahami, baik dipelajari maupun diajarkan. Menurut Prianto (Rohim dan Prayogi, 2023), aljabar, salah satu cabang matematika yang penting, sering dianggap sulit dan abstrak. Selain itu, aljabar dianggap sebagai dasar pembelajaran matematika, sehingga peserta didik yang tidak menguasai dasar-dasarnya akan kesulitan mempelajari mata pelajaran lain karena matematika terstruktur secara hierarki (Prambudi dan Yunianta, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu pendidik di MTs Negeri 1 Bojonegoro, menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS. Jumlah buku yang digunakan sebagai bahan ajar terbatas, dan kurangnya sumber belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang bervariasi. Salah satu pendidik MTs Negeri 1 Bojonegoro juga mengungkapkan bahwa materi aljabar merupakan materi yang kompleks bagi peserta didik dan memerlukan tingkat pemahaman terfokus yang lebih tinggi.

Gejala ketidakefektifan dan kurangnya relevansi dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti peserta didik kurang minat belajar matematika hal ini ditunjukkan sikap tersendiri saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat tidak fokus hingga berbicara dengan teman sebangku, ada yang hanya diam tidak mengajukan pertanyaan. Hasil belajar peserta didik masih kurang optimal dan rata-rata berada di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran), dimana KKTP yang

ditetapkan adalah 75, selain itu peserta didik sering meminta penjelasan kembali kepada pendidik sebelum diadakannya kuis, kesulitan menyederhanakan bentuk aljabar. Studi terhadap pembelajaran konvensional dilakukan (Zaini dan Marsigit, 2014) dan (Ruhlessin et al., 2019) menunjukkan metode pembelajaran konvensional tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan pada kondisi serupa, permasalahan tersebut disolusikan dengan menggunakan model belajar sambil bermain dalam pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik adalah melalui model belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Widyastuti et al., 2020) menunjukkan bermain sambil belajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan model permainan yaitu TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian (Larasati et al., 2022), menunjukkan seluruh peserta didik tertarik mempelajari matematika menggunakan model TGT.

Menurut (Sensualita, 2021), model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Model pembelajaran ini meliputi 5 tahapan, yaitu 1) Presentasi kelas; 2) *Teams* (kelompok); 3) *Games* (permainan); 4) *Tournament* (turnamen atau kompetisi); 5) pemberian penghargaan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* akan mengubah pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Penggunaan modul juga merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran, salah satu penelitian pendukung dilakukan Wulon dan Hidayati, 2021), menunjukkan modul berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) valid dan layak digunakan sebagai sumber pengetahuan untuk mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Penelitian yang sejalan (Hutapea et al., 2022), menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis TGT memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan kajian dan data yang dihadapi di sekolah, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan**

## **Modul Berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) Sebagai Implementasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Aljabar”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan modul berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai implementasi pembelajaran Kurikulum Merdeka pada aljabar?
2. Bagaimana kelayakan modul berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai implementasi pembelajaran Kurikulum Merdeka pada aljabar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan modul berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai implementasi pembelajaran kurikulum merdeka pada aljabar.
2. Mengetahui kelayakan modul berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai implementasi kurikulum merdeka pada aljabar.

### **1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Pengembangan media pembelajaran yaitu modul berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) pada aljabar.

1. Modul halaman pertama terdapat sampul, sampul bagian dalam terdapat judul, nama penulis, dan nama dosen pembimbing;
2. Berisi kata pengantar dan daftar isi, petunjuk dan informasi cara penggunaan modul;
3. Modul yang dikembangkan sesuai dengan materi pokok pembelajaran matematika kelas VII yaitu materi aljabar dengan capaian pembelajaran.

#### **(CP) Aljabar**

Di akhir fase D, peserta didik dapat mengenali, memprediksi, dan menggeneralisasi pola dalam bentuk susunan benda dan bilangan. Mereka

dapat menyatakan suatu situasi ke dalam bentuk aljabar. Mereka dapat menggunakan sifat-sifat operasi (komutatif, asosiatif, dan distributif) untuk menghasilkan bentuk aljabar yang ekuivalen. Peserta didik dapat memahami relasi dan fungsi (domain, kodomain, range) dan menyajikannya dalam bentuk diagram panah, tabel, himpunan pasangan berurutan dan grafik. Mereka dapat membedakan beberapa fungsi nonlinear dari fungsi linear secara grafik. Mereka dapat menyajikan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan relasi, fungsi, dan persamaan linear. Mereka dapat menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel melalui beberapa cara untuk penyelesaian masalah.

4. Modul yang akan dikembangkan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*);
5. Sasaran produknya yaitu peserta didik kelas VII SMP/MTs.
6. Pengembangan modul dengan bantuan aplikasi canva.
7. Latihan soal bisa di scan melalui barcode yang tersedia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1 Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah dipelajari selama berada di bangku perkuliahan serta memberikan kontribusi dalam pembuatan pengembangan modul berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) pada aljabar sebagai media pembelajaran matematika. Selain itu juga dapat menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti sebagai bekal menjadi pendidik pada masa yang akan datang.

### 2 Bagi Pendidik

Diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan kontribusi yang bermanfaat serta masukan positif dalam menentukan pendekatan pembelajaran alternatif untuk materi matematika, khususnya untuk materi aljabar kelas VII.

### 3 Bagi Peserta Didik

Diharapkan modul ini dapat membantu peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar matematika, mendorong mereka untuk menjadi lebih

aktif, dan memberikan pengalaman baru dengan pembelajaran matematika berbasis TGT sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Beberapa asumsi dalam penelitian dan pengembangan modul berbasis TGT pada aljabar adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan modul ini disusun dengan konsep kreatif untuk mendorong peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran matematika dan memungkinkan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari pada materi aljabar kelas VII;
2. Pengembangan modul ini mempermudah peserta didik dalam hal pemahaman lebih mendalam, meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta memiliki kemampuan untuk belajar mandiri.
3. Pengembangan modul ini dapat diakses menggunakan *smartphone*.

Agar penelitian ini berjalan sesuai dengan rencana, maka peneliti memberi keterbatasan untuk penelitian sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa pengembangan modul dengan model pengembangan ADDIE
2. Modul ini dikembangkan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
3. Materi dalam modul ini terbatas pada materi aljabar kelas VII
4. Sasaran produknya yaitu peserta didik SMP/MTs kelas VII.
5. Pengembangan modul ini hanya sebatas mengukur kelayakan tidak sampai mengukur keefektifan.
6. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu di MTs Negeri 1 Bojonegoro