

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai suatu entitas dalam budaya, peradaban manusia dan pendidikan di berbagai tempat mengalami perubahan yang begitu mendasar dalam era globalisasi termasuk di Negara Indonesia (Lestari, 2018). Negara melalui pemerintah menyelenggarakan pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan itu diperlukan untuk menjawab tantangan jaman yang sudah memasuki era globalisasi. Hal inipun tertuang dalam ketentuan umum Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional tanggap terhadap tuntutan perubahan jaman.

Lestari (2018) menjabarkan tantangan pendidikan di era globalisasi. Diantaranya Kualitas pendidikan, profesionalisme tenaga kependidikan, Kebudayaan dan akulturasi, Strategi pembelajaran, Perbaikan manajemen, Akses pendidikan dan Kemajuan ilmu pendidikan teknologi. Profesionalisme tenaga kependidikan merupakan satu dari aspek komponen penting dalam sistem pendidikan dan proses pembelajaran. Bagaimanapun kemajuan teknologi telah menghasilkan inovasi dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, namun peran guru tidak sepenuhnya dapat tergantikan. Ini berarti guru adalah variabel penting dalam keberhasilan pendidikan.

Globalisasi berpengaruh signifikan terhadap pola pembelajaran yang memberdayakan para peserta didik. Tuntutan atau kebutuhan global telah mengubah paradigma pembelajaran dari paradigma pembelajaran konvensional menuju paradigma pembelajaran modern dan mutakhir, “tapi kenyataannya menunjukkan praktik pembelajaran di kelas lebih banyak menerapkan strategi pembelajaran konvensional daripada pembelajaran modern”, Lestari (2018) .

Kondisi lainnya, Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat dan memunculkan kebutuhan baru pada beberapa aspek kehidupan, termasuk di dalamnya sistem pendidikan. Kebutuhan tersebut menyangkut pembaharuan sistem pendidikan termasuk didalamnya kurikulum. Kurikulum menjadi satu dari beberapa aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam penyelenggaraan pendidikan. Peran kurikulum dimulai dari aspek konsep hingga penerapannya di lapangan. Kurikulum pun berperan sebagai rencana dan penyusunan isi, bahan/materi ajar serta pedoman tata cara penyelenggaraan pendidikan yang efektif, (Sukatin, 2020). Pendidikan di Indonesia dinilai masih menerapkan kurikulum yang telah diterapkan pada tahun yang lama telah berlalu dibandingkan dari negara-negara barat dan Eropa. Ini berarti Indonesia perlu berbenah mengejar ketertinggalan tersebut. Sejak Indonesia memproklamkan kemerdekaannya tahun 1945, Sistem pendidikan di Indonesia, khususnya kurikulum yang diimplementasikan telah bertransformasi sekurang-kurangnya 11 kali. Ananda dan Hudaidah (2021) dalam jurnal pendidikan sejarah dan kajian sejarah, menjelaskan bahwa kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan

dan perkembangan beberapa kali. Serta yang terbaru adalah kurikulum merdeka belajar yang mulai diuji cobakan pada tahun 2022.

Kurikulum merdeka belajar rencananya akan diterapkan pada tahun 2024 oleh karena itu penerapannya telah diujicobakan mulai dari tahun 2022. Belum semua sekolah menggunakan kurikulum merdeka belajar. Hanya sekolah yang siap dan memiliki kemauan saja yang akan menggunakan kurikulum ini. Namun, kedepannya di tahun 2024 implementasi kurikulum merdeka akan dilaksanakan pada satuan pendidikan secara menyeluruh. Dengan adanya proyek penguatan profil pelajar pancasila tentu muncul beberapa perubahan. Perubahan ini antara lain adanya tuntutan agar guru dalam satuan pendidikan mampu bekerja secara kolaboratif. Kolaborasi yang dimaksud adalah kolaborasi lintas ilmu dalam merencanakan, memfasilitasi dan menjalankan asesmen. Kolaborasi ini akan menjadi kunci pencapaian suatu proyek. Kurikulum Merdeka dicanangkan menjadi salah satu program yang mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif, ada 3 karakteristik utama implementasi kurikulum merdeka, diantaranya pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan *soft skill* dan karakter berdasarkan profil pelajar pancasila, pembelajaran terhadap materi esensial dan struktur kurikulum yang dibuat fleksibel. Hal lainnya, implementasi kurikulum merdeka hendak melakukan terobosan untuk menghubungkan kesenjangan diantara bidang-bidang keilmuan.

Sebagai langkah percobaan, suplemen kurikulum merdeka belum mencukupi seperti belum dibagikannya buku paket yang baru kepada siswa. Meskipun demikian pemerintah telah menyiapkan platform merdeka mengajar

yang di dalamnya tersedia berbagai materi dan modul ajar. Pihak dinas, guru dan siswa dapat mengakses platform tersebut. Karena tergolong baru pemerintah sangat terbuka dengan suplemen-suplemen lainnya. Insani (2023) lebih lanjut memaparkan peran perangkat pembelajaran atau bahan ajar sebagai suatu suplemen adalah komponen yang penting dalam proses pendidikan. Suplemen ini mendukung diversifikasi Pembelajaran, Setiap individu belajar dengan cara yang berbeda. Suplemen perangkat pembelajaran dapat membantu guru untuk menyajikan materi dengan berbagai metode, seperti visual, auditif, atau kinestetik, sehingga semua siswa memiliki peluang yang sama untuk memahami materi. Menyediakan Latihan Tambahan, perangkat pembelajaran dapat berisi latihan-latihan tambahan, soal-soal ujian, atau tugas-tugas ekstra. Ini membantu siswa untuk lebih memahami dan menguasai materi. Mendukung Sumber Daya Digital: Dalam era digital, suplemen pembelajaran bisa dalam bentuk perangkat lunak, situs web, atau aplikasi yang memperkaya pengalaman belajar. Sumber daya digital dapat memudahkan akses siswa ke informasi dan memungkinkan pembelajaran yang interaktif. Sekolah dan para guru diberikan kebebasan dalam menggunakan suplemen lainnya. Perangkat pembelajaran dalam kurikulum inipun telah disederhanakan. Perubahan tersebut telah disebarluaskan secara massif melalui sosialisasi, workshop, dan forum diskusi terbatas lainnya. Selanjutnya adalah mengamati implementasinya pada ruang kelas serta melakukan observasi terhadap guru maupun siswa.

Kementerian ini merumuskan kebijakan merdeka belajar berpijak pada hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun

2019. Hasil asesmen menunjukkan penilaian pada peserta didik Indonesia, Anak-anak di Indonesia untuk bidang literasi dan numerasi menduduki posisi keenam dari bawah. Posisi ke 74 dari jumlah 79 negara yang mengikuti asesmen tersebut. “Menyikapi hasil itu, Kementerian ini pun membuat gebrakan penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi literasi, numerasi, dan survei karakter”, Firdaus, dkk (2022). Kementerian merilis ulang hasil studi PISA 2019 yang dirilis oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca, meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor yakni 487. Kemudian untuk skor rata-rata matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata 487. Selanjutnya untuk sains, skor rata-rata siswa Indonesia mencapai 389 dengan skor rata-rata yakni 489. Hal ini dapat dimaknai bahwa kemampuan kemampuan matematika siswa di Indonesia masih dibawah rata-rata . Indonesia berada di peringkat rendah yaitu peringkat 75 dari 81 negara dunia. Maka dari itu perlu adanya metode belajar yang baru agar siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar mampu memahami matematika dengan baik. Bukan lagi hanya sekadar memberikan soal atau tugas lalu menilai jawabannya. Keterampilan numerasi sangat berkaitan dengan Matematika dalam materi pelajaran di pendidikan formal. mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia terutama berperan dalam mengatasi permasalahan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa bantuan konsep dalam matematika dan proses matematika yang mendasar manusia akan mendapat banyak kesulitan. Banyak siswa SD, SMP, SMA masih ada yang mengalami kesulitan belajar matematika, sehingga mempengaruhi hasil belajar matematika

dan pelajaran lain yang berkaitan dengan kemampuan matematik. Kesulitan tersebut sebenarnya merupakan buah dari ketidakpahaman siswa mengenai konsep matematika dasar yang diajarkan di tingkat SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti berupaya melakukan kajian teoritis dan uji lapangan untuk mengembangkan suplemen pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Matematika SD kelas IV dalam kurikulum merdeka belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian yang telah diuraikan pada sub bab 1.1, beberapa masalah yang dapat ditemukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut ;

- 1) Sekolah sebagai unit pelaksana membutuhkan suplemen pengembangan perangkat pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka belajar di kelas IV.
- 2) Sekolah Dasar membutuhkan suplemen perangkat pembelajaran mata pelajaran matematika dalam kurikulum merdeka belajar.
- 3) Dibutuhkan perangkat pembelajaran matematika yang inovatif dan kooperatif untuk siswa.
- 4) Dibutuhkan perangkat pembelajaran merdeka belajar yang efektif dan efisien dalam mencapai capaian pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan poin-poin pada identifikasi masalah tersebut, diperlukan pembatasan masalah untuk membuat pembahasan penelitian ini lebih terarah, sistematis dan efektif. Masalah akan dibatasi pada pembahasan pengembangan perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang inovatif dan kooperatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV. Adapun masalah-masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah poin 2,3, dan 4 yaitu suplemen perangkat pembelajaran matematika yang inovatif, kooperatif, efektif sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka. Pembatasan masalah lebih lanjut akan dianalisis menjadi analisis kebutuhan pada sub bab selanjutnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut ;

- 1) Bagaimana rancang bangun produk perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka?
- 2) Bagaimana validitas perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka?
- 3) Bagaimana kepraktisan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka?
- 4) Bagaimana efektivitas perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada fase B ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut ;

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka.
- 2) Untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan hasil belajar matematika di fase B.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis terkait dengan pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif dalam implementasi kurikulum merdeka. Berikut paparan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut ;

- 1) Manfaat Teoretis

Produk hasil penelitian ini akan menjadi suplemen serta rujukan perangkat pembelajaran pada matematika kelas IV SD dalam implementasi kurikulum merdeka belajar.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

Manfaat dari hasil penelitian ini untuk siswa adalah diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa terlatih dalam berpikir tingkat tinggi melalui penerapan soal HOTS hingga terjadi peningkatan hasil belajar mereka di bidang Matematika, Meningkatkan perolehan literasi numerasi pada Asasemen Kompetensi Minimal.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif serta menambah wawasan dalam memilih perangkat pembelajaran yang inovatif dalam upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna. Produk hasil pengembangan dapat dikonstruksi pada materi lainnya dan dibagikan sebagai bukti karya di akun merdeka belajar.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan mutu pada pembelajaran sehingga mampu memberikan cerminan dan pengaruh positif untuk meningkatkan kualitas sekolah. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi informasi bagi sekolah untuk kelancaran pembelajaran di sekolah. Tertib administrasi menjadi poin plus dalam akreditasi sekolah.

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi bagi peneliti bidang pendidikan dan bahan untuk mendalami penelitian

perangkat pembelajaran yang sejenis serta bahan acuan dalam mengembangkan penelitian pada tingkat yang lebih lanjut.

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari persepsi yang keliru, berikut ini diberikan batasan definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan penyusunan proposal penelitian ini.

1) Perangkat Pembelajaran

Oleh Prasetyo (2011) perangkat pembelajaran ialah perangkat, satu kesatuan alat untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memungkinkan guru dan belajar mencapai tujuan pembelajarannya secara efektif. Perangkat pembelajaran selanjutnya menjadi pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dimanapun. Mengacu pada pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id perangkat pembelajaran meliputi modul ajar dan bahan ajar. Modul ajar meliputi alur tujuan pembelajaran. Bahan ajar meliputi referensi materi, latihan/asasemen dan instrumen refleksi.

2) Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran dalam berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep dan/atau menyelesaikan persoalan (Fathurrohman, 2015). Belajar dalam kelompok, melatih siswa untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab dan kendala. Dalam aktivitas kelompok juga siswa saling membantu dan berlatih beinteraksi, komunikasi, dan

sosialisasi. Maka, Model pembelajaran kooperatif juga merupakan miniature dari hidup bermasyarakat. Belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

3) *Team Games Tournament*

Team Games Tournament dalam terjemahan Bahasa Indonesia adalah pertandingan permainan tim. *Team Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Robert E. Slavin bersama teman-temannya di Universitas John Hopkin. Disebut oleh beberapa peneliti melalui kajian penelitian yang relevan, *Team Games Tournament* mudah untuk diterapkan. *Team Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa secara heterogen tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* terdiri dari penyiapan kelas, pembentukan kelompok/tim, Permainan, turnamen dan rekognisi tim (Erlinda, 2017).

4) Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku dan pengetahuan secara keseluruhan oleh siswa/pembelajar setelah adanya proses belajar. Hasil belajar dapat berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Musyadad, dkk, 2022). Hasil belajar menjadi salah satu pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar. Hasil belajar dapat dinyatakan melalui huruf, angka, simbol maupun deskripsi yang menjelaskan hasil yang telah dicapai oleh setiap anak atau siswa pada suatu periode tertentu. Hasil

belajar dapat diukur melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data validasi yang akan menunjukkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

