

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu tindakan secara sadar dan terstruktur guna mengembangkan potensi siswa secara aktif untuk memiliki ketakwaan, kontrol diri, karakter, kepandaian, moralitas, serta keahlian yang dibutuhkan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan amat krusial guna mengajarkan seseorang bagaimana beradaptasi dengan perubahan yang terjadi pada masyarakat. Satu dari sejumlah opsi yang mampu diterapkan guna menyempurnakan standar pendidikan yakni dengan memperbaikinya, terutama di tingkat sekolah dasar (Pradila & Kristin, 2023). Peningkatan kualitas pengajaran baik bagi guru maupun peserta didik perlu dilakukan demi peningkatan standar pendidikan terutama di sekolah dasar. Perencanaan pembelajaran yang efektif dapat membantu memperbaiki mutu pengajaran bagi guru dan peserta didik. Kebutuhan peserta didik dan lingkungan kelas harus memandu proses perencanaan pembelajaran.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menguraikan bahwa pembelajaran yaitu kerjasama antara pendidik, peserta dan materi pembelajaran di ruang kelas. Dikarenakan uraian tersebut berarti mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang sukses terjadi ketika semua elemen tersebut berkontribusi guna meraih hasil yang diharapkan. Pembelajaran yang baik diciptakan dengan perancangan pembelajaran yang sebaik mungkin. Langkah-langkah guna tercapainya tujuan pembelajaran

yang optimal diuraikan pada Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 terkait Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Prosedur tersebut yakni perencanaan pembelajaran yang didesain sebaik mungkin untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas tinggi. Sejumlah taktik dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermutu tinggi: 1) memberikan peluang kepada anak didik untuk mempraktikkan materi dalam situasi nyata; 2) menggerakkan interaksi dan keikutsertaan peserta didik; 3) memotivasi peserta didik untuk memanfaatkan sumber daya yang telah tersedia di lingkungan sekitar mereka; dan 4) memanfaatkan teknologi. Maka pendidik semestinya mampu menyusun sumber belajar yang dapat menginspirasi peserta didik agar lebih berantusias saat belajar dan menciptakan kelas menjadi tempat yang nyaman untuk belajar. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan, khususnya komponen keempat standar proses pasal 12 ayat (1) yang menjelaskan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilaksanakan pada nuansa pembelajaran yang saling berhubungan, memotivasi, menarik, dan menguji, mendorong peserta didik aktif berkontribusi dan menyediakan ruang yang cukup guna berpikir, kreatif, dan kemandirian cocok dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) adalah dasar pengelolaan pembelajaran kurikulum merdeka. Sekolah dapat menyesuaikannya berdasarkan karakteristiknya sendiri. Pengelolaan

pembelajaran pada kurikulum merdeka dibuat dengan mempertimbangkan tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. Tujuan pembelajaran ini ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran yang telah disediakan pada setiap fase oleh pemerintah. Fase A, Fase B, dan Fase C adalah tiga tahap pengajaran dalam kurikulum merdeka untuk sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran matematika. Fase C merupakan fase pada kelas V dan kelas VI sekolah dasar. Pembelajaran matematika pada fase C tepatnya kelas V memiliki lima cp elemen yang diantaranya merupakan bilangan, aljabar, pengukuran, geometri, serta analisis data dan peluang. Elemen pengukuran sendiri di pembelajaran matematika fase C kelas V memiliki capaian pembelajaran seperti yang dijelaskan dalam SK BSKAP No. 32 tahun 2024 bahwa peserta didik mampu menentukan keliling dan luas bermacam bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya. Mereka bisa menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.

Capaian pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan menciptakan proses pembelajaran yang saling berhubungan, memotivasi, menarik, dan menguji serta sesuai dengan minat peserta didik. Penciptaan proses pembelajaran tersebut dibutuhkan pada tiap mata pelajaran, misalnya pada pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan secara hakiki matematika yaitu ilmu yang abstrak dan deduktif, namun menurut Piaget, peserta didik sekolah dasar yang berusia antara tujuh sampai dua belas tahun berada di tahap operasional konkret, yang berarti mereka belum dapat berpikir secara formal atau abstrak pada masa ini. Akibatnya, orientasi mereka masih didasarkan pada hal-hal yang pernah mereka alami secara langsung, seperti peristiwa,

keterkaitan dengan benda, atau pengalaman pribadi (Hastuti dkk., 2019). Anak-anak pada fase operasional konkret akan mudah berpikir secara rasional. Ketika diberikan instruksi melalui manipulasi fisik benda-benda nyata, seperti media pembelajaran dan alat manipulatif. Kegiatan pembelajaran matematika diletakkan sebagai perangkat dan cara bagi peserta didik untuk menjadi kompeten, sehingga kegiatan belajar matematika tidak semata-mata berkonsentrasi pada penguasaannya (Dewi & Ardiansyah, 2022).

Matematika yang didasarkan sebagai ilmu abstrak dan mengharuskan penyelesaian masalah tersebut menimbulkan persepsi pertama peserta didik tentang matematika sebagai pelajaran yang menantang adalah salah satu alasan mengapa pelajaran matematika dipandang menjadi pelajaran yang sulit (Aprilia & Fitriana, 2022). Anggapan turun temurun dari generasi ke generasi membuat peserta didik menyimpulkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang susah dan menyeramkan, sehingga menyebabkan munculnya pandangan negatif terhadap pembelajaran matematika. Untuk itu seluruh pihak yang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika harus mampu mengubah dan menangkal pola pikir negatif tersebut menjadi positif. Hal tersebut sepadan dengan hasil PISA 2022 yang menjelaskan bahwa kecemasan peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat mempengaruhi tingkat pemahaman mereka. Selain itu tingkat kecemasan peserta didik juga mempengaruhi sikap mereka dalam pembelajaran (OCDE, 2024). Kecemasan bisa diartikan sebagai kekhawatiran atau ketakutan mereka terhadap pembelajaran. Ketakutan inilah yang akan menyebabkan rasa tidak

suka mereka terhadap matematika, karena adanya anggapan bahwa matematika itu sulit.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 110/I Tenam, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru menggunakan modul ajar yang tidak lengkap. Modul tersebut hanya berisi rancangan pembelajaran tanpa adanya dukungan perangkat ajar lain, seperti media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKPD), atau alat bantu visual yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keterbatasan ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal, karena siswa tidak mendapatkan variasi sumber belajar yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru, yang menyatakan bahwa dalam mengajar, mereka lebih banyak mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran dan perangkat ajar lainnya masih sangat terbatas, baik karena keterbatasan fasilitas di sekolah maupun kurangnya ketersediaan modul yang lebih lengkap. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah, dan mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Kurangnya variasi dalam metode dan sumber belajar membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang mendalam.

Selain itu, guru menjelaskan bahwa modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran sebagian besar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sendiri. RPP tersebut disesuaikan dengan fasilitas yang

tersedia di sekolah serta kebutuhan peserta didik. Namun, tanpa adanya tambahan perangkat ajar yang mendukung, pembelajaran menjadi kurang interaktif dan terbatas pada metode ceramah serta penggunaan buku teks. Dengan demikian, diperlukan pengembangan modul ajar yang lebih komprehensif, yang tidak hanya mencakup rancangan pembelajaran tetapi juga didukung oleh media pembelajaran, LKPD, serta alat bantu lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 110/I Tenam ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan modul ajar yang tidak lengkap. Modul tersebut hanya berisi rancangan pembelajaran tanpa adanya dukungan perangkat ajar lain, seperti media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKPD), atau alat bantu visual yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keterbatasan ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal, karena siswa tidak mendapatkan variasi sumber belajar yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru, yang menyatakan bahwa dalam mengajar, guru lebih banyak mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran dan perangkat ajar lainnya masih sangat terbatas. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah, dan mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Kurangnya variasi dalam metode dan sumber belajar membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang mendalam.

Selain itu, guru menjelaskan bahwa modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran sebagian besar berupa Rancangan Pembelajaran (RPP) yang disusun sendiri. RPP tersebut disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia di sekolah serta kebutuhan peserta didik. Namun, tanpa adanya tambahan perangkat ajar yang mendukung pembelajaran menjadi kurang interaktif serta terbatas pada metode ceramah serta penggunaan buku teks.

Seyogianya keberadaan modul ajar yang lengkap sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Modul ajar yang lengkap tidak hanya memuat rancangan pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai perangkat ajar seperti media pembelajaran, LKPD, alat bantu visual, dan instrumen penilaian. Kelebihan dari modul ajar yang lengkap yaitu mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran, membantu siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan secara menarik dan variatif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, modul ajar yang lengkap juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa terlibat secara langsung melalui kegiatan yang dirancang di dalamnya.

Modul ajar ialah perangkat rancangan pembelajaran yang berpedoman pada strategi pembelajaran dan didasarkan oleh kurikulum yang dilaksanakan yang bermaksud guna memenuhi standar kompetensi yang sudah ditetapkan (Maulida, 2022). Modul ajar berfungsi sebagai alat bantu yang dipakai guru

saat mengarahkan proses pembelajaran yang berisikan RPP maupun rancangan pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD dan asesmen penilaian. Modul ajar memainkan peran berarti dalam memudahkan guru membuat rencana pembelajaran. Guru berperan penting dalam menyusun perangkat pembelajaran. Oleh karena itu menciptakan dan mengembangkan modul ajar merupakan kemampuan pedagogik yang diperlukan bagi guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi metode pengajaran di kelas dan untuk memastikan bahwa metode tersebut tetap relevan dengan indikator pencapaian (Salsabilla dkk., 2023).

Berkaitan dengan hal di atas dan keterbatasan modul ajar yang dimiliki guru peneliti merencanakan pengembangan modul ajar berbasis kearifan lokal permainan tradisional yang dilaksanakan via model pembelajaran kooperatif learning tipe *Team Games Tournament* dengan berbantuan puzzle yang berbentuk rumah adat dan bagian *puzzle* berbentuk bangun datar. Mekanisme pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* dilakukan dengan permainan engklek atau tejek-tejekan dengan cara dan aturan permainan dimodifikasi melalui pemecahan masalah di setiap bentuk bangun datar yang dipijak. Selanjutnya peserta didik akan diberikan tantangan untuk menyelesaikan *puzzle* yang telah disediakan. Selain pelaksanaan pembelajaran diatas, modul ajar yang dikembangkan oleh peneliti juga terdapat bahan ajar, lembar kerja peserta didik dan asesmen penilaian dengan materi dan desain yang diintegrasikan dengan kearifan lokal.

Penelitian pengembangan ini telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam materi pelajaran, namun pada penelitian ini, permainan tradisional tidak hanya dikaitkan dengan materi pelajaran, tetapi juga digunakan dalam proses pembelajaran sebagai jembatan guna memudahkan peserta didik mengenai pemahaman materi yang diajarkan atau dimasukkan dalam langkah kegiatan yang tertera dalam modul ajar. Model *Team Games Tournament* dipilih sebagai opsi untuk mewujudkan keadaan kegiatan belajar mengajar yang variatif. Selain itu, guru dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran, seperti rendahnya motivasi siswa dalam belajar, sedikitnya kegiatan proses belajar siswa, atau rendahnya hasil belajar peserta didik, dengan penerapan model *Team Games Tournament* (Manasikana dkk., 2022). Pemaduan nilai kearifan lokal pada pembelajaran dapat memperoleh peningkatan minat belajar peserta didik, memudahkan peserta didik belajar sesuai dengan tahapan kognitifnya, mengenal dan menghargai kearifan lokal yang ada (Nuraini, 2022). Penggabungan ini akan menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik yang dapat meningkatkan semangat dalam belajar serta memberikan pemahaman mengenai budaya yang ada.

Latar belakang yang sudah diuraikan mendasari peneliti tertarik untuk mengembangkan modul ajar berbasis kearifan lokal, khususnya materi bangun datar pada kelas V sekolah dasar. Peneliti memilih judul “Pengembangan Modul Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Model *Team Games Tournament* Pada Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan rumusan masalah dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dirumuskan sebelumnya, antara lain:

1. Bagaimana bentuk modul ajar matematika berbasis kearifan lokal?
2. Bagaimana tingkat validitas produk modul ajar matematika berbasis kearifan lokal?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan modul ajar matematika berbasis kearifan lokal menggunakan model *Team Games Tournament* pada kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perincian masalah yang sudah dirumuskan, tujuan pengembangan dari penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Mendeskripsikan bentuk modul ajar matematika berbasis kearifan lokal.
2. Menguji tingkat validitas produk modul ajar matematika berbasis kearifan lokal
3. Menguji tingkat kepraktisan modul ajar matematika berbasis kearifan lokal menggunakan model *Team Games Tournament* pada kelas V sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan modul ajar matematika berbasis kearifan lokal menggunakan model *Team Games Tournament* yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembuatan modul ajar yang dikembangkan dicocokkan dengan karakteristik peserta didik kelas V.

2. Modul ajar disajikan dengan mengkombinasikan konsep matematika dengan unsur kearifan lokal jambi.
3. Modul ajar diciptakan melalui pemanfaatan teknologi, yang dirancang guna memudahkan pendidik supaya aktivitas belajar mampu dilaksanakan dengan terarah serta sistematis.
4. Penelitian pengembangan ini menciptakan produk berupa modul ajar matematika berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V.
5. Model *Team Games Tournament* yang digunakan pada modul ajar matematika yang dikembangkan menggunakan empat sintaks, yaitu tahap penyajian kelas, tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa, tahap permainan dan pertandingan serta pemberian penghargaan.
6. Modul ajar yang dikembangkan merupakan modul ajar cetak yang dilengkapi dengan RPP, materi ajar berbasis kearifan lokal jambi, media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta adsesmen penilaian yang dibuat secara utuh.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1.5.1 Bagi pendidik

1. Produk yang dikembangkan akan membantu pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang lebih teratur dan sistematis.
2. Sebagai opsi pendekatan pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan menyenangkan.

1.5.2 Bagi peserta didik

Sebagai pemicu turunnya tingkat kekhawatiran atau kecemasan murid kepada pembelajaran matematika dan meningkatkan minat belajar murid, hal ini bisa mengalami peningkatan pemahaman matematika terutama pada konsep tentang luas bangun datar dengan pemaparan yang terstruktur dan visualisasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, nyata dan berarti.

1.5.3 Bagi peneliti

Mewariskan dan menambah pengalaman serta wawasan peneliti pada pengembangan modul ajar dengan basis kearifan lokal yang berperan menjadi bekal guna pembelajaran matematika di sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi yang menjadi dasar pengembangan modul ajar ini diantaranya yaitu, dengan pemanfaatan modul ini mampu meningkatkan minat siswa dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kearifan lokal Jambi sekaligus menurunkan tingkat kecemasan siswa.

Pengembangan modul ajar matematika berbasis kearifan lokal ini menjadi terobosan baru bagi pendidik di SDN 110/I Tenam dalam proses pembelajaran. Hal ini juga mengasah kemampuan pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan signifikan serta memodifikasi rencana pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan pengembangan

1. Modul ajar akan dirancang dalam pembelajaran matematika pada materi luas bangun datar.
2. Modul ajar yang dihasilkan berupa perangkat ajar seperti RPP, media pembelajaran, materi ajar, lembar kerja peserta didik, dan asesmen penilaian secara utuh.
3. Implementasi produk yang dikembangkan hanya dilakukan pada kepraktisan atau keterbacaan modul maik pada guru maupun peserta didik.

1.7 Definisi Operasional

1. Penelitian dan pengembangan, dikenal sebagai *Research and Development* yaitu metode penelitian yang dilakukan guna menciptakan suatu produk yang bertujuan untuk memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya, dan kemudian dilakukan uji keefektifan dari produk yang telah dibuat.
2. Modul ajar merupakan suatu perangkat ajar yang membantu pendidik dalam proses pembelajaran yang berisikan rancangan pembelajaran, media pembelajaran, bahan atau materi ajar, lembar kerja peserta didik dan asesmen penilaian
3. Kearifan lokal merupakan suatu kekayaan budaya lokal yang dimiliki setiap daerah dan dikembangkan secara turun temurun.
4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan satu dari sejumlah tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan melalui permainan guna membuat situasi belajar mengajar yang menyenangkan,

biasanya meliputi 4 hingga 6 peserta didik dalam setiap kelompok yang mempunyai kompetensi, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.