

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memberi pengaruh yang sangat besar dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas diri manusia seutuhnya. Pendidikan berupaya menuntun setiap individu agar mampu mengembangkan potensi diri secara optimal dan menata seluruh aspek kehidupannya agar lebih baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa mutu pendidikan menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Meningkatnya mutu pendidikan akan melahirkan sumber daya manusia yang unggul, serta berguna bagi bangsa dan negara. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa,

pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, maka seluruh aspek dalam pendidikan perlu diperhatikan dan segala kekurangan yang ada harus segera diperbaiki. Beragam upaya peningkatan mutu pendidikan telah diupayakan secara maksimal oleh pemerintah, melalui penyempurnaan kurikulum, peningkatan profesionalisme guru, peningkatan proses pembelajaran dan sebagainya.

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Indonesia kini mulai menerapkan kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum sebelumnya. Penerapan Kurikulum Merdeka dilaksanakan secara bertahap, disesuaikan dengan kesiapan

tiap satuan pendidikan. Pada tahun ajaran 2022/2023 ini, Kurikulum Merdeka mulai diterapkan untuk jenjang kelas I dan IV di sekolah dasar. Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya pemulihan pendidikan di Indonesia, yakni untuk menghadapi kehilangan pembelajaran (*Learning Loss*) dan ketimpangan pembelajaran (*Learning Gap*) akibat pandemi Covid-19. Kurikulum Merdeka mengedepankan pada konten-konten esensial, sehingga peserta didik dapat memahami konsep pelajaran dan penguasaan kompetensi dengan waktu yang cukup (Nurani, dkk, 2022:2). Sesuai dengan sebutannya, Kurikulum Merdeka berusaha untuk memerdekakan atau memberi kebebasan kepada guru dalam menggunakan berbagai perangkat ajar agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka mengarahkan peserta didik agar dapat merasakan merdeka berpikir, merdeka berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, serta merdeka belajar untuk kebahagiaan (Daga, 2021). Pada dasarnya, Kurikulum Merdeka berusaha untuk memberikan kemerdekaan bagi pendidik dan peserta didik untuk menciptakan iklim belajar yang sesuai dengan kebutuhan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kurikulum Merdeka berfokus pada konten esensial, sehingga materi yang diajarkan lebih ringkas, sederhana dan bermakna. Hal-hal esensial dalam Kurikulum Merdeka menyebabkan terjadinya beberapa unsur perubahan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, yakni digabungkannya muatan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari adanya mata pelajaran IPAS agar peserta didik di sekolah dasar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang diadakan secara terpisah pada jenjang pendidikan berikutnya (Faiz, dkk, 2022). Pembelajaran IPAS bertujuan menyadarkan peserta

didik bahwa manusia sebagai makhluk sosial tidak hanya membutuhkan manusia lain dalam kehidupan namun juga sangat bergantung pada alam. Sesuai dengan surat keputusan BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS membantu peserta didik untuk meningkatkan kesadaran dan keingintahuan terhadap fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Rasa keingintahuan yang timbul dalam diri peserta didik mampu menuntun pemahamannya terhadap cara alam semesta bekerja dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Melalui pemahaman yang diperoleh, peserta didik dapat mengidentifikasi beragam permasalahan dan mampu memberikan penyelesaian atau solusi yang tepat. Pembelajaran IPAS akan membiasakan peserta didik untuk membangun sikap ilmiah (rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir secara kritis, analitis dan mengambil kesimpulan dengan tepat).

Seluruh SD di Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Barat telah menerapkan Kurikulum Merdeka di jenjang kelas I dan IV. Proses pembelajaran IPAS di sekolah tersebut telah terlaksana dengan cukup baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang berdampak terhadap rendahnya penguasaan kompetensi pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 Juli 2022 dengan beberapa guru kelas IV di SD Gugus Kompyang Sujana, dipaparkan bahwa sebagian besar siswa kurang menguasai pembelajaran IPAS. Kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran IPAS dianggap masih kurang. Materi dalam pembelajaran IPAS yang sulit dimengerti dan sering menimbulkan miskonsepsi adalah materi yang bersifat abiotik atau membahas gejala-gejala alam yang berhubungan dengan benda disekitar. Salah satu materi IPAS pada fase B adalah jenis-jenis gaya dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari. Materi gaya sulit untuk

dipahami karena membutuhkan praktik langsung dan siswa harus merasakan kehadiran dari gaya itu sendiri. Sulit bagi siswa untuk memahami materi terkait gaya jika hanya disajikan melalui gambar atau penyampaian secara verbal.

Melengkapi hasil wawancara dan memperkuat bukti rendahnya penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS, maka dilakukan pencatatan dokumen terkait nilai pengetahuan siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2022/2023. Dari hasil yang diperoleh, sebagian besar rata-rata persentase nilai pengetahuan IPAS siswa belum mampu mencapai kategori baik berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang ditetapkan. Menurut Agung, dkk (2022:101) dalam dunia pendidikan digunakan pedoman berupa Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan peserta didik. Berdasarkan kategori PAP yang telah ditetapkan, penguasaan pengetahuan peserta didik dianggap cukup apabila mampu mencapai persentase 65 - 79. Namun pada kenyataannya, dari keseluruhan populasi siswa kelas IV di SD Gugus Kompyang Sujana, hanya 37,64% siswa yang mampu mencapai kategori cukup dan sebesar 62,36% masih belum mampu mencapai kategori yang diharapkan. Bukti persentase nilai pengetahuan tersebut dipaparkan pada Lampiran 13.

Penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS yang belum optimal tentu disebabkan oleh beberapa faktor yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, observasi pada proses pembelajaran diperlukan untuk mengidentifikasi beragam permasalahan yang terjadi. Observasi dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2022. Dari observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang menjadi penyebab belum optimalnya penguasaan

kompetensi pengetahuan IPAS. Permasalahan pertama adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran IPAS kurang bervariasi dan inovatif. Guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode seperti ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan guru menjadi pusat perhatian di kelas dan siswa terbiasa disuapi materi tanpa terlibat dalam mencari pengetahuannya sendiri. Permasalahan kedua, guru belum dapat mengelola atau menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa. Hanya beberapa siswa yang mampu terlibat aktif dan merespon pembelajaran. Sedangkan siswa lain menjadi kurang tertarik, tidak fokus dan lebih banyak mengobrol dengan temannya. Permasalahan ketiga, kurangnya penggunaan media atau alat peraga menarik yang dapat mendukung penyampaian materi ajar kepada siswa. Guru hanya terbiasa mengandalkan media gambar yang ada pada buku ajar. Permasalahan keempat, tidak ada kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk mempraktikkan dan mengaitkan teori yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-harinya. Sehingga pembelajaran menjadi membosankan, kurang bermakna dan materi pelajaran menjadi mudah dilupakan oleh siswa.

Beragam permasalahan tersebut timbul karena guru dan siswa masih beradaptasi pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pola pembelajaran yang terus mengalami perubahan, senantiasa menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Sehingga dibutuhkan suatu inovasi agar mampu mewujudkan pembelajaran IPAS yang lebih optimal. Pembelajaran juga sebaiknya dirancang agar sesuai dengan esensi dari kurikulum Merdeka, yakni mewujudkan iklim pembelajaran yang kolaboratif, aplikatif, inovatif dan

menyenangkan. Saat ini telah banyak muncul model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan masa kini. Model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS adalah model *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI).

Model pembelajaran SAVI menekankan bahwa belajar harus melibatkan keseluruhan alat indera yang dimiliki siswa. Pembelajaran SAVI mengedepankan pada keaktifan dan pelibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. SAVI adalah singkatan dari: *Somatic* yang artinya gerakan tubuh, yakni belajar dengan berbuat atau mengalami langsung; *Auditory* artinya belajar dengan menyimak, mendengar, mengungkapkan suatu pendapat maupun memberikan respon terhadap suatu fenomena; *Visualization* artinya belajar menggunakan indera mata atau penglihatan, melalui kegiatan pengamatan, membaca, mendemonstrasikan media atau alat peraga; *Intellectually* artinya belajar menggunakan pikiran, melalui penalaran, menganalisis, mengidentifikasi, melakukan penemuan, menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikan (Ngalimun, 2016:234). Model pembelajaran ini berupaya untuk menghormati gaya belajar setiap individu yang berbeda-beda. Sehingga, seluruh siswa mendapat kesempatan untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya yang beragam.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada model yang digunakan. Strategi dan media yang tepat juga dibutuhkan untuk mengoptimalkan dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai bermain dan praktik secara langsung (Wiguna, dkk, 2020). Sehingga, beragam permainan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada salah satu standar kompetensi lulusan kurikulum

merdeka di jenjang sekolah dasar yang tercantum pada Permendikbud Nomor 05 Tahun 2022, pada pasal 6 ayat 1 huruf (e) adalah mengharapkan peserta didik untuk mampu “menunjukkan kemampuan menyampaikan gagasan, membuat tindakan atau karya kreatif sederhana, dan mencari alternatif tindakan untuk menghadapi tantangan, termasuk melalui kearifan lokal”. Untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif, inovatif dan berlandaskan kearifan budaya lokal, maka permainan rakyat dapat diterapkan untuk menjadi media dan mendukung proses pembelajaran.

Permainan rakyat diharapkan mampu menciptakan rangkaian aktivitas belajar yang kolaboratif, menyenangkan dan menanamkan karakter peduli terhadap kearifan lokal. Seluruh teori, sistematika, hingga kegunaan dalam permainan rakyat menjadi media yang tepat untuk anak belajar. Setelah anak melakukan permainan, tanpa sadar mereka memperoleh pengetahuan baru (Mulyani, 2016:21). Selain itu, permainan rakyat memerlukan alat dan bahan yang mudah untuk dijumpai di lingkungan sekitar. Sehingga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih alat peraga atau media pembelajaran. Permainan dalam proses pembelajaran tidak semata hanya bersenang-senang, tetapi diikat oleh aturan tertentu yang telah disepakati bersama antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui permainan, akan memudahkan guru dalam memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang dapat dilakukan adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) Berbantuan Media Permainan Rakyat terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut :

- (1) Kemampuan analisis siswa masih rendah, karena kegiatan belajar masih bersifat teoritis dan belum mengaitkan teori dengan kehidupan sehari-hari.
- (2) Pola interaksi dan komunikasi yang belum optimal antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran.
- (3) Penggunaan media atau metode pembelajaran yang belum sesuai dengan minat siswa, menyebabkan siswa jenuh dan tidak fokus mengikuti pembelajaran.
- (4) Model pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi, sehingga belum dapat mendukung beragam gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik).
- (5) Penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS siswa belum mencapai kategori baik berdasarkan PAP pada persentase 65 - 79. Sebesar 62,36% dari jumlah populasi belum dapat mencapai predikat cukup.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat perlu dalam suatu penelitian agar permasalahan tidak lepas dari pokok pembahasan yang ditentukan. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah adalah penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS yang masih rendah pada siswa kelas IV. Dengan demikian penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan

media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana, Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, adapun masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, adapun manfaat yang diperoleh dari segi teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi).

1.6.2 Manfaat praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

(1) Bagi siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, aplikatif dan bermakna. Sehingga, dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS pada pemahaman konsep materi gaya melalui model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat.

(2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi baru bagi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih optimal khususnya pada mata pembelajaran IPAS.

(3) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan atau kebijakan untuk membina guru dalam meningkatkan profesionalnya.

(4) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendorong peneliti lainnya, untuk mengambil faktor variabel lain yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS.