

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang, dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi (Susila & Karmini, 2019). Kebudayaan yang terdapat pada suatu daerah pada kenyatannya lambat laun akan mengalami suatu perubahan. Perubahan yang terjadi tentu tidak sekaligus dan menyeluruh. Apabila tidak ada yang membatasi terhadap perubahan tersebut, maka seiring berjalannya waktu kebudayaan yang ada akan punah. Berkaitan dengan hal tersebut, maka kearifan lokal yang terdapat pada suatu daerah harus dilestarikan, karena kearifan lokal memiliki fungsi utama yaitu sebagai penjaga sekaligus pengembang kebudayaan. Salah satu cara pelestarian budaya adalah melalui pembelajaran.

Pembelajaran di setiap daerah termasuk di Bali, memerlukan pendekatan yang responsif terhadap budaya. Pendekatan pembelajaran responsif budaya muncul sebagai kerangka kerja yang menekankan pentingnya memahami dan merespons keberagaman budaya peserta didik dalam proses pembelajaran (Ummah, 2019). Menurut Hartini (2025), pembelajaran responsif budaya merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi pembelajaran dengan budaya. Tujuannya adalah memperkenalkan keanekaragaman budaya kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengenal dan melestarikan budaya Indonesia. Priantini & Dewi (2019) menjelaskan bahwa, pembelajaran responsif budaya merupakan pendekatan pembelajaran yang responsif-eksistensial keragaman budaya yang

dialami peserta didik. Pembelajaran responsif budaya juga dapat disebut sebagai suatu pendekatan pembelajaran, dimana pendidik mengambil peran sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengurangi ketimpangan yang timbul di dalam kelas akibat dari keragaman latar belakang, tradisi, suku, dan perbedaan lain dari setiap peserta didik (Ambarwati *et al.*, 2020). Melalui pengajaran responsif budaya, peserta didik dapat mencapai kesuksesan akademik, mengembangkan kompetensi budaya, dan meningkatkan kesadaran kritis (Kumalasari *et al.*, 2023).

Dalam penelitian Atmaja (2023), metode pembelajaran berbasis budaya melibatkan kegiatan eksploratif seperti kunjungan ke museum atau festival lokal yang memberi pengalaman langsung terhadap nilai-nilai budaya, proyek budaya seperti pameran atau karya seni, dan penggunaan teknologi untuk mengeksplorasi budaya secara virtual. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tanu (2016), model pembelajaran berbasis budaya menggunakan pendekatan kontekstual yang melibatkan siswa secara aktif, dengan memberhatikan latar belakang budaya siswa. Kegiatan belajar dilakukan melalui diskusi, presentasi, dan dialog yang mengangkat tema-tema budaya lokal serta kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan sekitar.

Sayangnya, pembelajaran yang melibatkan budaya masih belum optimal. Elvira (2021) menyatakan bahwa, rendahnya pembelajaran yang berkaitan dengan budaya bisa disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi cara individu atau kelompok memahami, menghargai, dan terlibat dengan aspek-aspek budaya. Selain itu, rendahnya pembelajaran yang berkaitan dengan budaya juga bisa disebabkan oleh kurangnya kesadaran budaya, ketidakmampuan mengidentifikasi nilai budaya, akses terbatas atau kurangnya paparan pada kebudayaan, kurangnya

pengalaman antarbudaya, kurikulum yang tidak sesuai, ketidakjelasan manfaat budaya, dan kurangnya ketersediaan sumber belajar yang menarik (Wayan & Yasmini, 2020). Selain itu, faktor rendahnya pembelajaran yang berkaitan dengan budaya juga disebabkan dengan kurangnya kesadaran dan pembiasaan siswa terhadap pelestarian budaya lokal, akibatnya minat siswa dalam pembelajaran budaya rendah dan kurangnya penggunaan bahasa daerah dalam pembelajaran (Kusuma, 2023).

Untuk meningkatkan pembelajaran yang berkaitan dengan budaya, perlu ditingkatkan kesadaran, menyediakan pengalaman antarbudaya, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung (Saputra & Parisu, 2025). Menurut Akmalia *et al.*, (2023) menyatakan pentingnya mengaitkan budaya dengan pembelajaran menciptakan pembelajaran sebagai suatu proses yang tidak terpisahkan dari konteks sosial dan budaya peserta didik. Integrasi budaya ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti dan sesuai dengan realitas peserta didik, membuka pintu untuk pemahaman yang lebih dalam terhadap kearifan lokal (Sukertiasih & Ardiawan, 2020).

Salah satu aspek budaya yang dapat digunakan untuk mendukung pengajaran yang responsif terhadap budaya khususnya di Bali, adalah menggunakan *Satua Bali* (Margunayasa & Riastini, 2021). *Satua Bali* adalah cerita rakyat atau dongeng yang berasal dari Bali, yang mengandung nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan pengetahuan tentang alam (Dewi *et al.*, 2023). Menurut Indrayani & Widiyana (2020), *Satua Bali* juga merupakan salah satu hiburan yang dijadikan media pembelajaran untuk membentuk karakter etika dan moral. Menurut Candrakusuma (2021), cerita rakyat atau *Satua Bali* merupakan warisan tradisi lisan yang sangat

berpengaruh dalam kehidupan karena mengusung tema nilai luhur, pendidikan, etika dan moral. Mendongeng cerita rakyat sering digunakan sebagai media dalam memberikan pendidikan untuk membentuk karakter kepada anak-anak. Menurut Eliyani *et al.* (2022), cerita rakyat memiliki peran penting dalam membentuk karakter individu pada anak. Margunayasa dan Riastini (2021) menyatakan bahwa *Satua Bali* memiliki manfaat penting sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang mampu menanamkan dan membentuk nilai-nilai karakter pada anak, *Satua Bali* tidak hanya mengandung nilai-nilai luhur budaya Bali, tetapi juga bermanfaat dalam menumbuhkan identitas budaya lokal, melatih daya pikir kritis dan moral anak, serta membangun imajinasi dan kepedulian terhadap budaya sendiri sebagai bentuk penguatan karakter anak.

Hasil penelitian Parmini (2015), menyatakan bahwa suguhan *Satua Bali* pada siswa kelas III Sekolah Dasar menjadikan *satua Bali* dapat lebih dikenal oleh para peserta didik sebagai kearifan lokal. *Satua Bali I Lacur*, *Bulan Kuning*, dan *Ni Tuung Kuning* dapat meningkatkan kecerdasan emosional, dan yang tidak kalah pentingnya dapat membentuk karakter anak didik. Parmini (2015) juga menjelaskan bahwa, *Satua Bali* tersebut dapat menunjang implementasi ajaran agama Hindu utamanya *Tri Kaya Parisuda*. Hasil penelitian Suantara (2023) menunjukkan bahwa, penggunaan *Satua Bali Macan Nyate I Kakue* dalam E-modul IPAS kelas IV SD secara signifikan efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui integrasi nilai kearifan lokal dengan materi pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Margunayasa dan Riastini (2021) juga menunjukkan integrasi *Satua Bali* dalam pembelajaran sangat relevan dengan materi IPA di sekolah dasar, salah satunya seperti *I Buta teken I Lumpuh*

dapat membahas materi alat indera, sistem rangka, serta cara memelihara alat indera dan sistem rangka, sekaligus mengajarkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran.

Melalui beberapa penelitian mengenai pembelajaran dengan menggunakan *Satua Bali* sebagai sarana dalam membantu pembelajaran berbasis responsif budaya, secara konsisten menunjukkan bahwa *Satua Bali* atau cerita rakyat ini dapat meningkatkan minat belajar, membentuk karakter, dan membantu siswa memahami pembelajaran melalui konteks budaya mereka sendiri. Berdasarkan temuan penelitian terdahulu menunjukkan *Satua Bali* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang dapat memperkenalkan konsep-konsep IPA kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Melalui *Satua Bali*, peserta didik dapat belajar tentang berbagai fenomena alam, seperti siklus air, ekosistem, dan interaksi antara makhluk hidup, yang semuanya dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Akan tetapi, terdapat *satua-satua Bali* yang belum teranalisis, padahal mengandung banyak konten IPA SD yang relevan dan kontekstual. Selain itu, aspek sikap ilmiah yang terkandung dalam *Satua Bali* juga belum banyak teranalisis, padahal sangat penting dalam pembentukan karakter saintifik peserta didik. Penelitian yang ditemukan mengenai penggunaan *Satua Bali* dalam membantu proses pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar tidak terdapat penelitian yang secara spesifik menganalisis *Satua Bali* dalam perspektif konten IPA SD dan sikap ilmiah untuk mendukung proses pembelajaran IPA yang responsif budaya. *Satua Angsa teken Kerkuak*, *I Alu teken I Kedis Puuh*, dan *I Berit*

Kuning, dipilih karena ketiganya diduga memiliki konten terkait IPA SD dan sikap ilmiah, tetapi belum teranalisis. Meskipun belum diketahui secara pasti isi kandungan IPA dan nilai sikap ilmiahnya, cerita-cerita ini diduga memiliki potensi edukatif karena tokohnya adalah hewan dan latarnya berhubungan dengan alam. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi ketiga satwa tersebut guna mengetahui sejauh mana cerita-cerita itu dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA yang responsif terhadap budaya. Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian ini akan dilakukan berupa analisis konten IPA SD dan sikap ilmiah yang terkandung pada *Satua Bali* untuk mendukung pengajaran yang responsif secara budaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang ada, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang melibatkan budaya masih belum optimal karena kurangnya kesadaran budaya, ketidakmampuan mengidentifikasi nilai budaya, kurangnya pengalaman antarbudaya, dan kurangnya ketersediaan sumber belajar yang menarik.
2. Pembelajaran IPA di sekolah dasar cenderung berfokus pada aspek kognitif dan kurang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat memberikan pengalaman belajar bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.
3. *Satua Bali* sebagai warisan budaya yang kaya akan nilai moral, etika, dan kearifan lokal belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

4. Belum adanya penelitian yang secara spesifik menganalisis konten IPA dan sikap ilmiah yang terkandung dalam *Satua Bali Angsa teken Kerkuak, I Alu teken I Kedis Puuh* dan *I Berit Kuning*, untuk mendukung pengajaran IPA yang responsif secara budaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dilakukan agar pengkajian lebih terfokus pada masalah utama yang akan dikaji, sehingga diharapkan akan memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini akan difokuskan pada menganalisis konten IPA dan sikap ilmiah yang terkandung dalam *Satua Bali Angsa teken Kerkuak, I Alu teken I Kedis Puuh* dan *I Berit Kuning*, untuk mendukung pengajaran IPA yang responsif secara budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Apa saja pengetahuan IPA yang terkandung dalam *Satua Bali Angsa teken Kerkuak, I Alu teken I Kedis Puuh* dan *I Berit Kuning*?
2. Sikap-sikap ilmiah apa yang dimodelkan pada *Satua Bali Angsa teken Kerkuak, I Alu teken I Kedis Puuh* dan *I Berit Kuning*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis konten IPA SD yang terkandung dalam *Satua Bali Angsa teken Kerkuak, I Alu teken I Kedis Puuh* dan *I Berit Kuning*.

2. Menganalisis sikap ilmiah yang dimodelkan dalam *Satua Bali Angsa* *teken Kerkuak, I Alu teken I Kedis Puuh* dan *I Berit Kuning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoretis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan maupun wawasan ilmiah mengenai konten IPA SD yang terkandung pada *Satua Bali* untuk mendukung pengajaran yang responsif secara budaya.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan sumbangan konseptual bagi kajian-kajian terkait pengajaran responsif terhadap budaya.

2. Manfaat praktis

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi guru SD dalam memilih dan menggunakan media untuk membantu pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dengan media *Satua Bali* ini dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA.

b. Peneliti lain

Penelitian dapat memberikan wawasan tentang sejauh mana penerapan pembelajaran responsif budaya menggunakan *Satua Bali* menjadi efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPA peserta didik.

c. Pengembang Pendidikan di SD

Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi praktis terhadap pemahaman dan perbaikan pendidikan, memandu kebijakan, dan praktik pembelajaran di tingkat lebih luas.

