

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan berubahnya pandangan dan cara hidup seseorang karena adanya pengaruh dari kecerdasan, perhatian, serta pengalaman yang dinyatakan dalam perilaku, kebiasaan, paham kesusilaan, dan sebagainya untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang telah ada sebelumnya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan berbudaya dan bermasyarakat. Salah satu unsur yang terdapat dalam pendidikan yaitu kurikulum. Anindito Aditomo selaku Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek mengungkapkan bahwa pada tahun 2024 akan ditetapkan Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Nasional. Kurikulum Merdeka telah diluncurkan secara resmi pada 11 Februari 2022 secara daring oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Nadiem Makarim. Sebelumnya, pada tahun 2020 telah diadakan masa uji coba pada 3.000 sekolah di seluruh Indonesia termasuk daerah Tertinggal, Terdepan, dan Terluar (3T). Saat ini, telah terdapat sekitar 300.000 lebih satuan pendidikan yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, bahkan sebelum kurikulum tersebut ditetapkan sebagai Kurikulum Nasional.

Kurikulum Merdeka Belajar memberikan kebebasan pada satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar (Fianingrum dkk., 2023). Dengan adanya kebebasan tersebut, membuat satuan pendidikan dapat

mengembangkan kurikulum matematika yang lebih berorientasi pada penerapan matematika dalam kehidupan nyata, sehingga matematika yang diajarkan dapat lebih bermakna. Peserta didik memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan kehidupan nyata serta untuk memecahkan masalah sehari-hari (Widayati, 2022).

Konsep pembelajaran matematika merupakan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan model pembelajaran berpikir dan logis yang dibuat oleh pendidik dengan menggunakan metode agar pembelajaran matematika lebih berkembang dan tumbuh secara maksimal, serta peserta didik mampu belajar lebih efektif dan efisien (Daimah & Suparni, 2023). Dalam dunia nyata, pendidik dan peserta didik menganggap bahwa matematika hanya sebagai kumpulan fakta-fakta (*a bag of fact*) yang terpisah satu sama lain dan data dipelajari secara terpisah pula melalui menghafal. Hal tersebut berbanding terbalik dengan hakikat matematika sendiri, bahwa matematika bersifat aksiomatik, abstrak, deduktif, serta simbolik yang unsur-unsurnya saling berkaitan dan tidak bisa dipelajari hanya dengan cara menghafal (Sutawidjaja & D, t.t.). Selain itu, permasalahan yang dihadapi pendidik dalam pembelajaran matematika yaitu saat pendidik menyajikan materi matematika, tidak semua peserta didik memperhatikan pendidik secara seksama. Dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Indofah & Hasanudin (2023), bahwa penelitian yang dilakukan oleh Harsatuddin (2006) menunjukkan bahwa rendahnya prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika disebabkan karena kurangnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Peserta didik memandang matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan (Aprilia & Fitriana, 2022).

Namun, tidak jarang peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Khoiriyah dkk. (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang dapat menyebabkan pembelajaran matematika membuat peserta didik menjadi lebih cepat bosan, yaitu dalam pembelajaran matematika pendidik hanya berpedoman pada buku pegangan, penyampaian konsep syarat masih dengan hafalan-hafalan, kegiatan pembelajaran yang masih monoton, serta kurang memperhatikan keterampilan prasyarat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat dilakukan dengan cara menggunakan permainan matematika, teka-teki matematika, atau kegiatan lain yang bernuansa penemuan. Cara ini dianggap sebagai suatu peluang untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan wali kelas IV SDN Randegan pada 12 Desember 2023, bahwa sebagian peserta didik merasa sangat minat terhadap pembelajaran matematika, sedangkan sebagian lagi dari mereka merasa malas dalam pembelajaran matematika. Tipe peserta didik yang tidak dapat menangkap materi dengan baik membuat pendidik harus menerapkan metode ceramah dengan pendekatan pembelajaran *teacher centered approach* dalam proses pembelajarannya agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Pendidik juga menerapkan sistem pembelajaran dengan berkelompok. Sistem pembagian kelompok dilakukan dengan mengelompokkan peserta didik dengan hasil belajar tinggi, menengah, dan rendah menjadi satu kelompok. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat saling membantu selama proses pembelajaran, misalnya peserta didik yang memiliki hasil belajar tinggi membantu

mengajari peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah agar lebih mudah memahami materi.

Pendidik masih belum menggunakan IT dalam proses pembelajarannya dikarenakan terbatasnya alat yang menunjang penggunaan IT selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas pada materi-materi tertentu, seperti materi pecahan. Namun, pendidik telah menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menambahkan permainan edukatif selama proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada saat-saat atau pada mata pelajaran tertentu saja.

Rendahnya rata-rata hasil belajar matematika peserta didik membuat pembelajaran matematika sedikit terhambat. Hanya 8 dari 28 peserta didik yang lulus KKTP dalam mata pelajaran matematika dan kurang dari 50% peserta didik yang lulus KKTP materi perkalian. Peserta didik kurang memahami materi perkalian pada perkalian bilangan satuan 1 sampai 5, namun pada perkalian bilangan 6 ke atas, peserta didik telah memahami karena terdapat cara cepat dan media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan hasil penyebaran kuesioner terhadap peserta didik.

Penyebaran kuisisioner memberikan hasil bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan, yang didalamnya terdapat permainan. Permainan belajar dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat belajar, karena secara tidak langsung peserta didik dapat mencari informasi sesuai dengan materi yang diajarkan, namun dengan cara yang tidak membebani peserta didik. Peserta didik akan merasa senang dengan keseruan permainan belajar tersebut,

sehingga membuat peserta didik secara tidak sadar memperoleh pengetahuan dari permainan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran seperti pemutaran video dan/atau lagu juga dapat menunjang minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran. Selain itu, penggunaan gambar dan warna yang beragam yang menarik dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Serta peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan melakukan praktik secara langsung, yang membuat pembelajaran tersebut bermakna.

Tingginya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang menarik tersebut kurang disertai dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru akan membuat peserta didik menjadi lebih cepat bosan karena kurangnya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Karakteristik peserta didik yang aktif dan suka pembelajaran yang beragam menuntut proses pembelajaran yang didalamnya mampu memanfaatkan semua panca indera yang dimiliki oleh peserta didik. Namun, dari hasil wawancara wali kelas dan penyebaran angket peserta didik yang telah dilakukan, proses pembelajaran matematika di SDN Randegan belum menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik.

Kondisi tersebut menuntut adanya pembaharuan mengenai proses pembelajaran matematika terutama pada sekolah dasar yang sesuai dengan konsep kurikulum yang diterapkan saat ini. Konsep kurikulum merdeka belajar mengarah pada pembelajaran berdasarkan proyek yang bertujuan untuk mengembangkan *soft*

skill, seperti kepemimpinan, integritas, keterampilan komunikasi, kerja sama tim yang baik serta membentuk karakter yang sesuai dengan profil pelajar pancasila (Wannesia dkk., 2022). Merdeka belajar mendorong terbentuknya pemikiran yang mandiri, yaitu pendidik dan peserta didik dapat menggali pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang ada di lingkungan sekitarnya secara bebas dan menyenangkan.

Tuntutan dari kurikulum merdeka tersebut membuat pendidik harus lebih pandai dalam mengatur pembelajaran agar lebih menarik, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan pendekatan pembelajaran SAVI. Pendekatan pembelajaran SAVI dapat menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, pendidik harus dapat memanfaatkan dan mengoptimalkan semua potensi belajar yang ada dalam diri peserta didik, baik berupa aktivitas/gerakan fisik (*Somatic*), dengan (*Auditory*), lihat (*Visual*), dan potensi berpikir (*Intellectual*).

SAVI merupakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas/gerakan fisik, dengar, lihat, serta potensi pikir. Pendekatan SAVI merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus memanfaatkan semua panca indera yang dimiliki oleh peserta didik (Shoimin, 2020). Pendekatan SAVI merupakan kegiatan belajar berdasarkan aktivitas peserta didik yang bergerak aktif secara fisik melalui pemanfaatan indera sebanyak mungkin serta membuat seluruh pikiran dan anggota tubuh terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan SAVI, pendidik akan memfasilitasi semua gaya belajar peserta didik

dalam kelas, sehingga peserta didik akan merasa nyaman dan senang selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran SAVI mendukung peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga pembelajaran tersebut terasa lebih bermakna. Pembelajaran SAVI dapat memunculkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, efektif, dan efisien karena beragamnya metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, pembelajaran SAVI juga merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar (Shoimin, 2020).

Kegiatan yang berhubungan dengan *somatic* dalam pembelajaran matematika dapat berupa menjalankan alat peraga yang telah disediakan oleh pendidik, misalnya pada materi bangun ruang, pendidik telah menyiapkan alat peraga berupa jaring-jaring bangun ruang yang kemudian dapat digunakan langsung oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, juga dapat dilakukan dengan melakukan permainan belajar dengan berbantuan IT atau permainan tradisional, misalnya permainan dengan berbantuan *website wordwall* atau *genially*.

Kegiatan yang berhubungan dengan *auditory* dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Selain itu kegiatan *auditory* juga dapat dilakukan dengan cara pendidik meminta peserta didik untuk menemukan informasi mengenai unsur-unsur bangun ruang yang kemudian diungkapkannya di depan kelas atau dengan teman sebangku. Peserta didik juga bisa diminta untuk membuat jaring-jaring bangun ruang lalu memperagakan jaring-jaring tersebut disertai dengan mengungkapkan secara lisan apa yang sedang peserta didik lakukan.

Kegiatan yang berhubungan dengan *visual* dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara peserta didik melakukan pengamatan dengan menuliskan atau menyebutkan benda apa saja yang ada di sekitarnya yang berbentuk bangun ruang. Pemanfaatan gambar animasi yang menarik dan berwarna warni juga termasuk dalam kegiatan *visual*, misalnya pemutaran video animasi mengenai bentuk bangun ruang.

Kegiatan yang berhubungan dengan *intellectual* dalam pembelajaran matematika dapat berupa merumuskan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Peserta didik mencari dan menemukan informasinya sendiri sesuai dengan permasalahan atau informasi umum yang diberikan oleh pendidik, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah dalam mengingat pembelajaran yang dilakukannya karena pembelajaran tersebut lebih bermakna. Selain itu, peserta didik juga dapat mencari kegiatan sehari-hari yang pernah dilakukannya yang sesuai dengan materi yang diajarkan, misalnya menghitung sisi ruang kelas atau volume bak mandi.

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, bahwa pembelajaran akan terasa lebih bermakna apabila pembelajaran tersebut menyenangkan dan mampu membuat peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Materi Bangun Ruang Kelas IV SDN Randegan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) terhadap hasil belajar matematika peserta didik materi bangun ruang kelas IV SDN Randegan?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) terhadap hasil belajar matematika peserta didik materi bangun ruang kelas IV SDN Randegan.”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan serta inovasi baru dalam dunia pendidikan, terkhusus pada penerapan pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) terhadap hasil belajar matematika peserta didik materi bangun ruang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Setelah dilakukannya penelitian ini, maka peneliti dapat memperoleh manfaat:

- 1.) Sebagai penambah wawasan peneliti mengenai pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*).
- 2.) Sebagai tambahan pengalaman mengenai penerapan suatu pendekatan pembelajaran sebagai salah satu upaya dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran.
- 3.) Sebagai tempat mengembangkan ilmu yang telah dimiliki sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Setelah melakukan penelitian ini, maka diharapkan pendidik dapat memperoleh manfaat:

- 1.) Memberikan gambaran mengenai pendekatan pembelajaran SAVI, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan pendekatan tersebut.
- 2.) Sebagai bahan pertimbangan pendidik dalam menggunakan pendekatan pembelajaran SAVI sebagai salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat memperoleh manfaat:

- 1.) Membantu peserta didik agar lebih mudah memahami mata pelajaran matematika.

- 2.) Merangsang peserta didik agar lebih aktif, kreatif, bernalar kritis, dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3.) Mendapat pendekatan pembelajaran yang jarang digunakan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menarik yang akan membuat materi lebih mudah dipahami.

d. Bagi Sekolah

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memperoleh manfaat:

- 1.) Sebagai informasi mengenai pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Randegan tahun ajaran 2023/2024.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi bangun ruang.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada penerapan pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) sebagai variabel yang ingin diketahui pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang.
4. Hasil belajar peserta didik yang dinilai hanya dilakukan pada hasil belajar ranah kognitif dan ranah psikomotor.

F. Definisi Istilah

Dalam pemaparan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Materi Bangun Ruang Kelas IV SDN Randegan”, maka diperlukan penegasan istilah dari judul tersebut yang bertujuan untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penafsiran penelitian ini

1. Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*)

Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) merupakan pembelajaran yang mengharuskan pemanfaatan semua panca indera manusia dalam proses pembelajarannya (Shoimin, 2020). Istilah SAVI merupakan suatu kependekan dari:

1. *Somatic*, yaitu belajar dengan berbuat dan bergerak.
2. *Auditory*, yaitu belajar dengan berbicara dan mendengar.
3. *Visual*, yaitu belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
4. *Intellectual*, yaitu belajar dengan berpikir dan memecahkan masalah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik mengenai kemajuan peserta didik, sehingga dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk proses pembelajaran selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019).

3. Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Bangun ruang sangat

erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, karena segala bentuk yang ada di muka bumi ini merupakan sebuah geometri (Cesaria dkk., 2021).