

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pandemi Covid-19 yang berlangsung pada Desember tahun 2019 menyebabkan perubahan pada sistem pendidikan Indonesia. Pembelajaran dilaksanakan dari tatap muka menjadi jarak jauh (daring).

Pelaksanaan pembelajaran daring ternyata mengalami banyak kendala. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mendapatkan lebih dari 246 pengaduan terkait pelaksanaan pembelajaran daring hingga April 2020. Salah satu poin aduan yaitu pemberlakuan jam pembelajaran dan keterbatasan kuota internet serta perangkat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran daring. Hasil tersebut sejalan dengan survei online yang dilakukan oleh Balai Litbang Agama Semarang kepada 17.661 guru madrasah dan guru PAI di Jawa Tengah, Jawa Timur, D.I. Yogyakarta, dan Bali. Kendala pelaksanaan pembelajaran jarak jauh seputar keterbatasan kuota internet, sinyal internet lemah, kepemilikan perangkat digital seperti HP dan laptop.

Masalah pembelajaran daring juga ditemukan pada pengumpulan data prapenelitian yang dilakukan peneliti pada bulan Maret 2022. Sampel adalah 29 guru kelas 5 Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo yang melaksanakan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 tahun 2019-2022. Instrumen yang digunakan adalah angket *google form* berisi 22 pertanyaan yang berkaitan dengan aspek: potensi pengembangan produk, masalah yang mendorong pengembangan produk, dan kebutuhan terhadap pengembangan produk. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Sebanyak 55,2% guru mengatakan bahwa semua siswa di kelas mereka menggunakan media *smartphone* milik orang tua mereka untuk mengikuti pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara, Setya Ratna Dianuri (guru kelas 5) menyatakan siswa yang tidak menggunakan *smartphone* menggunakan media lain berupa laptop, tablet, atau bahkan tidak mengikuti pembelajaran daring. Masalah terlihat saat 65,5% responden menyatakan bahwa siswa di kelasnya tidak dapat mengikuti pembelajaran sesuai jadwal sekolah setiap hari. Yani Dwi Hastuti, selaku guru kelas 5, menyatakan bahwa alasan siswa tidak sanggup mengikuti pembelajaran daring mengikuti jadwal rutin sebab *smartphone* milik orang tua mereka dibawa untuk bekerja dengan jam pulang bekerja yang berbeda-beda. Selain itu, sebanyak 65,5% orang tua/wali siswa yang tidak mampu untuk menyediakan kuota internet sedangkan yang mampu hanya sebanyak 34,5%.

Terdapat dua jenis pembelajaran daring: 1) pembelajaran *synchronous* yaitu pembelajaran daring yang menghadirkan guru dan siswa secara langsung sehingga terjadi komunikasi dua arah, 2) *asynchronous* pembelajaran daring yang tidak menghadirkan guru dan siswa secara langsung. Semua bahan ajar dipersiapkan oleh guru dan dapat diakses oleh siswa tanpa terbatas tempat dan waktu (Ahmad Saeroji, 2022). Selama pandemi Covid-19, guru melakukan pembelajaran daring secara *synchronous* sebanyak 58,6% sedangkan yang tidak sebanyak 41,4%. Aplikasi yang digunakan seperti: Zoom, Google Meet, ataupun Webex. Mayoritas siswa mereka dapat mengikuti pembelajaran daring secara *synchronous* sebanyak 51,7% dan yang tidak 48,3%. Selain itu, terdapat pula guru yang melakukan pembelajaran daring secara *asynchronous* sebanyak 93,1% sedangkan yang tidak sebanyak 6,9%. Aplikasi yang digunakan seperti: Youtube, rekaman video, web, e-modul, ataupun Whatsapp. Diketahui bahwa mayoritas siswa dapat mengikuti pembelajaran daring secara *asynchronous* sebanyak 62,1% sedangkan yang tidak 37,9%. Hal ini menandakan bahwa siswa lebih bisa mengikuti pembelajaran *asynchronous* dibandingkan *synchronous*.

Pembelajaran *asynchronous* dapat dilaksanakan dengan berbagai bahan ajar. Kebutuhan terhadap pengembangan produk terlihat dari 93,1% responden yang setuju bahwa mereka memerlukan lebih dari satu bahan ajar. Bahan ajar guru dan siswa berasal dari buku paket, internet, media belajar, maupun modul. Sebesar 72,4% responden menyatakan bahwa

modul menjadi salah satu bahan ajar yang digunakan. Namun, pembelian tambahan modul menjadi beban tersendiri bagi orang tua. Sehingga sebanyak 100% responden menyatakan perlu adanya e-modul yang dapat dikreasi sendiri oleh guru dan dapat diakses oleh siswa secara gratis dan mudah untuk mendukung pembelajaran daring. Sebanyak 100% responden guru juga menganggap e-modul mungkin dapat menjadi salah satu bahan ajar daring yang mudah dan murah bagi guru maupun siswa.

E-modul adalah modul yang dapat dibuat dengan teknologi informasi dan komunikasi. Potensi pengembangan e-modul terlihat dari responden yang sudah terbiasa menggunakan beragam jenis media saat pembelajaran daring. Sebaran jenis media tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini:

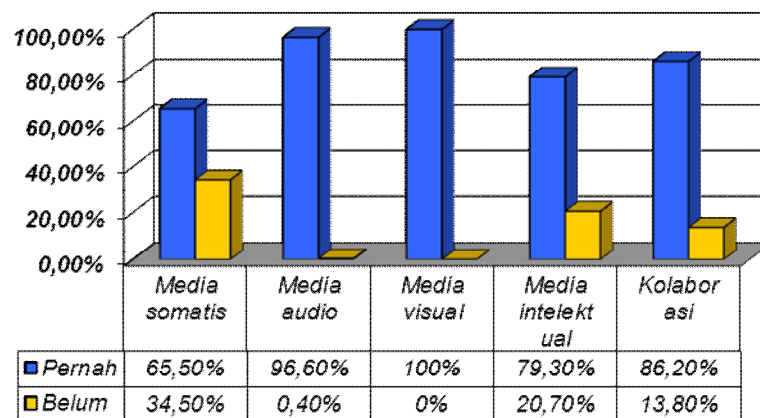


Diagram 1.1 Penggunaan Jenis Media oleh Guru

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 65,5% guru pernah memanfaatkan media somatis saat pembelajaran daring seperti: torso dan alat KIT IPA yang dapat dipegang siswa. Sebanyak 96,6% guru pernah memanfaatkan media audio saat pembelajaran daring seperti: rekaman suara yang dapat

didengar siswa. Semua guru pernah memanfaatkan media visual saat pembelajaran daring contoh: teks, gambar, PPT, video tanpa suara yang dapat dilihat siswa. Sebanyak 79,3% guru juga pernah memanfaatkan media intelektual saat pembelajaran daring seperti: peralatan eksperimen yang dapat membuat siswa berpikir dan menyimpulkan hasil. Sebanyak 86,2% guru pernah memanfaatkan kolaborasi media somatis, audio, visual, dan intelektual saat pembelajaran daring. Data di atas dapat menjadi bukti bahwa terdapat potensi pengembangan e-modul di Kecamatan Bendosari.

E-modul adalah modul yang berbentuk noncetak hasil modifikasi dari modul konvensional yang memanfaatkan teknologi informasi. Bahan ajar e-modul tematik yang dirancang oleh peneliti dibuat dengan berbantuan aplikasi Sway. Sway adalah aplikasi *digitalstorytelling* milik Microsoft yang diluncurkan pada tahun 2014. Peneliti memilih aplikasi ini sebab mudah dijadikan sekolah dan personal untuk membuat presentasi, laporan, resume, dan pelajaran dengan desain profesional yang menarik. Aplikasi ini gratis dan mudah untuk digunakan oleh kalangan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Aplikasi ini diakses secara online sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa membebani memori penyimpanan *smartphone*. Aplikasi ini potensial digunakan untuk membuat e-modul sebab sebanyak 51,7% responden guru kelas 5 Kecamatan Bendosari yang sudah bisa menggunakan aplikasi Sway untuk melaksanakan pembelajaran daring.

Desain e-modul dibuat berdasarkan sintaks model pembelajaran SAVI. SAVI merupakan singkatan dari: *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual*. Model pembelajaran SAVI diperkenalkan pertama kali oleh Dave Meier. Keunggulan dari model pembelajaran SAVI yaitu menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Di sisi lain, model ini juga memfasilitasi semua gaya belajar siswa yang berbeda-beda, baik secara visual, audio, maupun kinestetik. Sebanyak 96,6% guru pun serta bersedia menggunakan e-modul berbasis somatis, audio, visual, dan intelektual (SAVI) dalam pembelajaran daring.

Banyak penelitian yang membuktikan keefektifan model pembelajaran SAVI, seperti yang dilakukan oleh Witraria Rahmi, Yanti Fitria, dan Daharnis pada tahun 2019 yang berjudul, “*The Effect of SAVI Model (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) on Creative Thinking Skills Based on Student Learning in IV Class in Basic School*”. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Expansional Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model SAVI lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran dengan model ekpositori. Penelitian lain dilakukan oleh Victorina et al., (2019) pada tahun 2019 yang berjudul, “*The Effects of Using Somatic, Auditory, Visual, Intellectual as Learning Model towards Students Competency Skill in SMPN 1 Koto Baru Dharmasraya*.” Jenis penelitian ini adalah *quazy experimental* dengan desain *randomized control posted only design*. Hasilnya terbukti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara dua kelas dimana hasil kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model SAVI memiliki dampak yang baik terhadap kompetensi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian di atas membuktikan keefektifan model pembelajaran SAVI terhadap kemampuan berpikir kritis dan kompetensi pada siswa.

Penelitian Fajriah et al., (2020) yang berjudul, “*Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI) Learning Models Affect Students' Mathematics Learning Achievement*” membuktikan terdapat perbedaan signifikan prestasi belajar matematika siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran SAVI dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran SAVI. Penelitian oleh Siagian et al., (2020) berjudul, “*The Effectiveness of SAVI Approach-based Teaching Materials Oriented to Mathematical Connection Ability*” membuktikan bahwa kriteria efektivitas telah terpenuhi. Observasi terhadap kemampuan guru untuk manajemen pembelajaran memperoleh kategori sangat baik (4,2). Aktivitas belajar siswa berlangsung dalam kurun waktu kurang dari ideal. Selain itu, kemampuan berpikir matematis siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, secara individual maupun klasikal (84,11%). Kuesioner guru dan siswa menunjukkan respon positif. Dengan demikian, pendekatan model SAVI berbasis bahan ajar untuk kemampuan berpikir matematis sesuai sebagai bahan pembelajaran matematika.

Penelitian lain dilakukan oleh Umayah et al., (2020) yang berjudul, “*Implementation of SAVI Learning Model Through Practicum Activities*

Towards Students Science Learning Outcomes". Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental* dengan desain *nonequivalent pretest-posttest control group*. Hasilnya dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI pada kegiatan praktikum menyebabkan kenaikan signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian membuktikan bahwa kemampuan dari siswa kelas eksperimen meningkat dibandingkan kelas kontrol. Penelitian lain dilakukan oleh Ghaluh Mutiara Putri, Regina Lichteria Panjaitan, dan Atep Sujana pada tahun 2017 yang berjudul, "Penerapan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya Mempengaruhi Gerak dan Bentuk Benda". Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kinerja guru, aktivitas siswa, dan tes hasil siswa mengalami peningkatan yang signifikan hingga siklus III. Disimpulkan bahwa implementasi SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya mempengaruhi gerak dan bentuk benda. Berdasarkan kedua penelitian di atas, dapat dibuktikan bahwa model pembelajaran SAVI efektif terhadap hasil belajar IPA siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta kinerja guru dan aktivitas belajar siswa. Perbedaan antara ketiga penelitian tersebut yaitu penelitian oleh Umayah Urip dkk. diterbitkan dalam jurnal internasional, sedangkan penelitian oleh Ghaida Nisa dan Ghaluh Mutiara Putri diterbitkan dalam jurnal nasional.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani Prila Wardani pada tahun 2017 berjudul "Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Hasil

Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 44% yang artinya 11 dari 25 siswa yang tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 92% yang artinya 23 dari 25 siswa tuntas dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Cihonje.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Andre Indrawan, M.G. Rini Kristiantari, dan I Gusti Agung Oka Negara pada tahun 2018 yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa”. Jenis penelitian ini ialah *quasi eksperiment* (eksperimen semu). Desain yang digunakan adalah desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA antara siswa kelas IV SD Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan lingkungan hidup dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian lain dilakukan oleh Kusumawati (2018) yang berjudul, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dengan Model Pembelajaran SAVI pada Mata Pelajaran IPA di SDN Mangkujayan I Kabupaten Ponorogo”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada

hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil persentase rata-rata pada siklus I yaitu 65% yang artinya ada 13 dari 20 siswa yang tuntas. Terjadi peningkatan pada siklus yang ke II yaitu 90% yang artinya ada 18 dari 20 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Kesimpulannya bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Mangkujayan I. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2019) yang berjudul “Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditori Visual Intelektual*) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV MI NW Dames”. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, artinya terdapat peningkatan hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test independent* dapat disimpulkan ada perbedaan yang positif dan signifikan pada model pembelajaran SAVI.

Penelitian yang dilakukan oleh Logistya Royyan Adi dan Slameto tahun 2017 berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil dari data yang diperoleh nilai *t-test* dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 5 SD. Penelitian yang dilakukan oleh Sholihah et al. (2017) berjudul, “Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan

adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran SAVI. Ketercapaian dari kelima aspek indikator keterampilan berbicara yaitu diantaranya aspek: lafal, pilihan kata, struktur kalimat, kefasihan, dan isi pembicaraan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Mayoritas jenis dari penelitian-penelitian yang tersebut berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian eksperimen, dan penelitian R&D. Kekurangan dari berbagai penelitian di atas adalah tidak adanya inovasi pengembangan pada model pembelajaran SAVI yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Penelitian dilakukan saat pembelajaran tatap muka diperbolehkan sehingga menghadirkan siswa secara langsung. Selain itu, penelitian-penelitian terbaru hanya mengulang keefektifan model pembelajaran SAVI yang memang telah teruji di berbagai kelas dan mata pelajaran pada penelitian terdahulu. Adapun penelitian Lestari (2020) yang sudah tidak relevan sebab ketrampilan 4C sekarang sudah mencapai menjadi 6C (*Critical Thinking, Collaborative, Communication, Creativity, Character, Citizenship*) (Isnen, 2017).

Adapun e-modul berbasis model pembelajaran SAVI dapat digunakan selama pandemi Covid-19 berlangsung. Peneliti ingin melakukan pengembangan model pembelajaran tersebut dalam penelitian berjudul, **“Pengembangan E-Modul Tematik Berbasis Model Pembelajaran SAVI dengan Berbantuan Aplikasi SWAY”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pada siswa kelas 5, sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara *synchronous* rutin sesuai jadwal karena mereka menggunakan *smartphone* milik orang tua mereka yang digunakan untuk bekerja.
2. Mayoritas orang tua/wali siswa tidak mampu untuk menyediakan kuota internet untuk mengikuti pembelajaran *synchronous* secara rutin sebanyak 65,5% sedangkan yang mampu hanya sebanyak 34,5%. Banyaknya biaya yang dibutuhkan untuk membeli kuota menjadi masalah bagi para siswa yang kurang mampu.

C. Pembatasan Masalah

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah inovasi e-modul berbasis pendekatan SAVI dengan menggunakan aplikasi SWAY yang dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran daring secara *asynchronous* pada kelas 5 sekolah dasar. Dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, maka dilakukan beberapa pembatasan pada penelitian ini. Pertama, penelitian ini hanya mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY untuk 3 pembelajaran. Kedua, peneliti hanya menguji keefektifan produk terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 5. Ketiga, peneliti juga membatasi pengembangan produk hingga uji coba terbatas.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY?
2. Bagaimanakah pembuatan desain dan produk e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY?
3. Bagaimanakah kelayakan dan efektivitas pada e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 5?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Menguraikan analisis kebutuhan e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY.
2. Membuat desain dan produk e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY.
3. Mengevaluasi kelayakan dan efektivitas pada e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 5.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Teoritis

Mengembangkan e-modul tematik berbasis model pembelajaran SAVI dengan berbantuan aplikasi SWAY yang dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam melaksanakan pembelajaran daring secara *asynchronous*.

2. Praktis

- a. Memfasilitasi siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran daring secara *synchronous* secara rutin.
- b. Meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran daring sehingga diharapkan mendapatkan hasil belajar kognitif yang memenuhi KKM.
- c. Guru mendapatkan referensi pemanfaatan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang mudah digunakan, menarik, dan tidak membutuhkan biaya banyak untuk melaksanakan pembelajaran daring secara *asynchronous* selama masa pandemi.