

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permendikbud Nomor 67 tahun 2013, terjadi perubahan paradigma dalam pendidikan Indonesia, khususnya dalam hal kurikulum. Dari pola pembelajaran yang sebelumnya berfokus pada ilmu pengetahuan tunggal (monodisipline), sekarang beralih menjadi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai ilmu pengetahuan (multidisipline) dengan menggunakan pendekatan ilmiah (scientific). Ini mengindikasikan adanya pergeseran dari pendekatan yang lebih tradisional menjadi lebih holistik dan kontekstual (Purnamasari Z *et al.*, 2019).

Salah satu poin penting dari Kurikulum 2013 adalah penekanan pada peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menekankan pendekatan *student-centered*, tujuan utamanya adalah untuk memberdayakan peserta didik agar mampu mengembangkan kreativitas dan berpikir tingkat tinggi. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan menemukan makna dari pembelajaran yang mereka dapatkan. Ini adalah langkah yang sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjadi individu yang lebih mandiri, kritis, dan mampu beradaptasi dengan

perubahan yang terus menerus dalam masyarakat dan dunia kerja. Dengan demikian, implementasi Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 diharapkan akan membawadampak positif dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Qondias *et al.*, 2019).

Perkembangan teknologi telah membawa dampak besar pada proses pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi. Perubahan ini sejalan dengan perkembangan zaman yang memunculkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan bahan ajar berbentuk non-cetak. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mencakup penyediaan materi secara digital, tetapi juga berbagai platform dan aplikasi yang memungkinkan interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa (Fikri, 2023). Penggunaan bahan ajar berbentuk non-cetak, video pembelajaran, powerpoint dan sumber belajar digital lainnya, memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar bagi siswa. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka (Trihandayani, 2019)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Immanuel sintang dengan wawancara guru biologi, ditemui beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya, efektivitas siswa masih rendah, motivasi siswa masih kurang, dan minat belajar masih rendah, dalam proses pembelajaran dikelas. Adapun penyebab terjadinya permasalahan tersebut karena masih kurang bahan ajar, bahan ajar yang mereka gunakan hanya buku paket tebal dan LKPD untuk memaksimalkan pembelajaran maka perlu mengembangkan bahan ajar.

Bahan ajar, terdiri atas dua kata yaitu mengajar dan material “bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang di perlukan guru untuk perencanaan dan bahan penelahan implementasi pembelajaran”. Bahan ajar merupakan bahan ajar dan sumber belajar yang mudah ditemukan dan digunakan. Bahan ajar ini terdapat arahan dan gambar yang mempermudah pengunanya peserta didik cukup membaca dan memahami materi yang di tuangkan dalam buku tersebut, tidak perlu terampil hanya perlu perlu bimbingan guru untuk mengajar, untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran bukan hanya perlu bahan ajar saja perlu di lengkapi dengan yang namanya model pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” (Nofrianni, 2019).

Model *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” adalah proses belajar siswa yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Pendekatan SAVI menggabungkan 4 (empat) komponen yang berpengaruh pada pembelajaran di kelas. Keempat proses cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal. Istilah SAVI adalah singkatan dari *somatic* (S) yang bermakna gerakan, *auditori* (A) bermakna bahwa belajar dengan mendengarkan, *visual* (V) bermakna belajar menggunakan indra mata, *intellectual* (I) bermakna bahwa belajar menggunakan kemampuan berfikir, supaya pembelajaran lebih menarik maka perlu yang namanya media interaktif (Mulia *et al.*, 2023).

Media Interaktif merupakan merupakan istilah bagi suatu program aplikasi komputer yang menggabungkan audio dan visual, disertakan dengan animasi-animasi yang dapat diakses sesuai kehendak user. Media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Dengan media interaktif siswa menjadi mudah memahami suatu materi karena memberi gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas. Selain itu dapat memperbesar minat dan motivasi siswa untuk belajar (Jum' *et al.*, 2021).

Untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ditemukan seperti efektivitas siswa masih rendah, minat belajar siswa masih rendah, motivasi belajar juga masih kurang dikarenakan kurangnya bahan ajar. Berdasarkan observasi tersebut maka peneliti memfokuskan penelitiannya pada pengembangan bahan ajar dengan judul pengembangan bahan ajar menggunakan media interaktif pada model pembelajaran *somatic auditori visual intelektual* “SAVI” pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMA Immanuel Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar menggunakan media interaktif pada model pembelajaran *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” pada klasifikasi makhluk hidup untuk mengefektifkan pembelajaran bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Immanuel Sintang?
2. Bagaimana uji keterbacaan menggunakan bahan ajar media interaktif pada model pembelajaran *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” pada materi klasifikasi makhluk hidup dikelas XI Sekolah Menengah Atas Immanuel Sintang?
3. Bagaimana hasil revisi terhadap bahan ajar menggunakan media interaktif menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditori*

Visual Intelektual “SAVI” pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMA Immanuel Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Peneliti ini ialah :

1. Mengetahui kelayakan bahan ajar menggunakan media interaktif pada model pembelajaran Somatic Auditori Visual Intelektual “SAVI” pada klasifikasi makhluk hidup untuk mengefektifkan pembelajaran bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Immanuel Sintang.
2. Mengetahui uji keterbacaan menggunakan bahan ajar media interaktif pada model pembelajaran Somatic Auditori Visual Intelektual “SAVI” pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas XI Sekolah Menengah Atas Immanuel Sintang
3. Mengetahui hasil revisi terhadap penggunaan bahan ajar media interaktif menggunakan model pembelajaran Somatic Auditori Visual Intelektual “SAVI” pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMA Immanuel Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 2 yaitu ada manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan bisa menjadi landasan pengembangan bahan ajar media interaktif, pengembangan ini didasari pada pentingnya bahan ajar pada proses belajar. Pengembangan bahan ajar menggunakan model *somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran, dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas (Nisa, 2022).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan suasana baru dalam mempelajari biologi, siswa dapat mengenal bahan ajar berbasis media interaktif serta dapat bersikap ilmiah dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran biologi dan dapat dijadikan masukan untuk memilih bahan ajar yang memiliki karakter model *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI”, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran biologi berbasis media interaktif

c. Bagi Sekolah

Menambah variasi bahan ajar dalam pembelajaran biologi dan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap bahan ajar dengan menggunakan media interaktif pada model pendekatan *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” pada klasifikasi

mahluk hidup.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Menambah referensi bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian, dapat menambah wawasan terhadap bahan ajar dengan menggunakan media interaktif pada model somatic auditori visual intelektual “SAVI”.

e. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman serta syarat studi S-1 di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang tercinta ini.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Jenis produk yang dikembangkan berupa bahan ajar biologi berbasis media interaktif siswa yang membantu siswa SMA kelas X dalam mengenali klasifikasi makhluk hidup yang terdiri dari beberapa bagian antara lain :

1. Spesifikasi Kegrafisan

- a. Bahan ajar menggunakan media interaktif pada model Somatic, Auditori, Visual, Intelektual “SAVI” dengan materi pokok pembahasan klasifikasi makhluk hidup untuk SMA kelas X dengan KD 3.3.
- b. Bahan ajar ini dilengkapi dengan modul, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti ringkasan materi, latihan Siswa, Quis, kesimpulan. Bahan ajar dikembangkan semenarik mungkin sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik, peneliti mengembangkan

suatu bahan ajar menggunakan media interaktif pada model Somatic Auditori Visual Intelektual “SAVI” pada materi klasifikasi makhluk hidup.

2. Spesifikasi Media Pembelajaran

Media interaktif yang digunakan yaitu menggunakan dari aplikasi canva dilengkapi dengan halaman pembuka menu media pembelajaran, menu tujuan pembelajaran, menu kompetensi dasar, menu kompetensi inti, menu materi, menu latihan siswa, menu Quis, menu kesimpulan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam pengembangan

- a. Belum tersedianya sumber pembelajaran yang berupa bahan ajar menggunakan media interaktif yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri.
- b. Siswa telah terbiasa menggunakan buku untuk memperoleh informasi tentang materi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa Batasan dalam pengembangan bahan ajar penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang dibatasi pada materi klasifikasi makhluk hidup KD 3.3
- b. Subjek uji coba bahan ajar menggunakan media interaktif pada model *Somatic Auditori Visual Intelektual* “SAVI” pada

materi biologi klasifikasi makhluk hidup dikelas X IPA SMA

Immanuel Sintang.

- c. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan akan di nilai kelayakan oleh validator. Aspek yang dinilai, kesesuaian media pembelajaran dengan materi sistem klasifikasi makhluk hidup.
- d. Sekolah yang digunakan untuk uji coba adalah SMA Immanuel Sintang kelas XI IPA.