

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL (SAVI) BERBANTUAN
EDPUZZLE PADA MATERI HUKUM NEWTON
KELAS XI SMAN 3 MAJENE**



Oleh :
PEBRIANTI
NIM H0420301

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL* (SAVI) BERBNATUAN *EDPUZZLE* PADA MATERI HUKUM NEWTON
KELAS XI SMAN 3 MAJENE**

**PEBRIANTI
NIM H0420301**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal: 16 Desember 2024

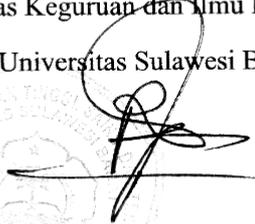
PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Umar, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: Musdar M, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Nursakinah Annisa Lutfin, S.Pd., M.Si.	(.....)
Pembimbing II	: Andi Rosman N, S.Si., M.Si.	(.....)
Penguji I	: Dr. Kartika Hajati, M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Ummu Kalsum, S.Pd., M.Si.	(.....)

Majene, 16 Desember 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat


Dr. H. Ruslan, M.Pd
NIP.19631231'199003 1 028

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL* (SAVI) BERBANTUAN *EDPUZZLE* PADA MATERI HUKUM NEWTON KELAS XI SMAN 3 MAJENE

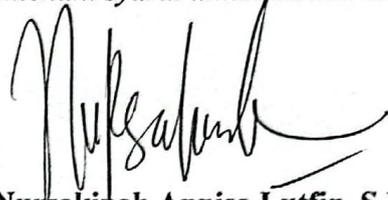
Diajukan oleh :

PEBRIANTI

H0420301

Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diseminarkan

Menyetujui



Pembimbing I:

Nursakinah Annisa Lutfin, S.Pd., M.Si.

NIP : 19920530 201903 2022

Pembimbing II:



Andi Rosman N, S.Si., M.Si.

NIP : 19870810 202203 1 003

Majene, 12 November 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Fisika



Musdar M, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19891020 201903 1 008

ABSTRAK

PEBRIANTI : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) Berbantuan *Edpuzzle* Pada Materi Hukum Newton Kelas XI SMAN 3 Majene. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran fisika menggunakan materi Hukum Newton berbantuan *Edpuzzle* untuk kelas XI MIPA tingkat SMA yang memenuhi kriteria kelayakan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Subjek penelitian penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA SMAN 3 Majene. Tahap penelitian dimulai dengan Pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dissemination*). Kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada 3 kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif. Valid diperoleh dari hasil validasi ahli, praktis diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik, dan efektif diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari 3 validator secara keseluruhan berada pada kriteria sangat valid, dengan perserntase 90,42%. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas sebanyak 5 responden, dan pada uji coba luas sebanyak 27 responden. Berdasarkan kedua uji coba tersebut diperoleh respon peserta didik dan guru memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 81,52% dan 91,25%. Untuk tes hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria efektif dengan persentase 81,49%. Olehnya itu, video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, SAVI, *Edpuzzle*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fisika merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang alam semesta melalui metode ilmiah yang didasarkan pada pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fisika tidak terlalu diminati dan disukai, karena kebanyakan peserta didik merasa bahwa pelajaran fisika merupakan pelajaran yang amat sukar (Lolita et al.,2021). Oleh karena itu, pada mata pelajaran fisika diperlukan proses belajar mengajar yang kreatif dan menarik, agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap cara pembelajaran dilakukan. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, mengharuskan semua orang baik peserta didik maupun guru untuk dapat menggunakan teknologi dengan sebaik mungkin, agar manfaat dari teknologi itu memberikan dampak yang positif bagi perkembangan pendidikan dan juga dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan saat ini diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik untuk memiliki keterampilan yang mendukung dan melek sains serta teknologi (Yuliati,2017, p. 22).

Pada saat dilaksanakan observasi ke SMAN 3 Majene, diperoleh informasi bahwa hasil belajar fisika peserta didik cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih adanya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM pada mata pelajaran fisika di kelas XI MIPA adalah 75. Pada salah satu hasil ujian mata pelajaran fisika untuk kelas XI MIPA I dengan 27 peserta didik diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas adalah 5 orang dengan nilai 75 dan 80 dan 22 peserta didik yang lainnya memperoleh nilai 70 yang artinya belum memenuhi nilai KKM. Melalui wawancara yang dilakukan dengan peserta didik SMAN 3 Majene, beberapa peserta didik beranggapan bahwa fisika itu sulit, dan membutuhkan metode pembelajaran yang menarik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan wawancara dengan guru fisika SMAN 3 Majene, diperoleh informasi bahwa peserta didik lebih menyukai pelaksanaan pembelajaran yang tidak berpusat pada guru seperti melakukan diskusi dengan peserta didik lain, dan mengerjakan quis. Selain itu, pada zaman sekarang ini, dimana teknologi sangat berkembang pesat, peserta didik sangat tertarik dengan gadget, maka guru pun diharuskan

mampu menyertakan pembelajaran yang dapat diakses melalui gadget, namun harus dengan kontrol penuh agar peserta didik benar-benar menyimak materi yang disajikan. Olehnya itu, guru selalu memerlukan inovasi baru tentang media pembelajaran dan penggunaan teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan media dan model yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar siswa memperoleh hasil belajar yang optimal (Arsani dalam Veriansyah, 2022). Salah satu ciri media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki komponen audio dan visual seperti video pembelajaran, sehingga peserta didik akan mengalami pengalaman belajar yang melibatkan seluruh inderanya (Nurainun et al., 2019). Seiring kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, menjadikan video pembelajaran diakui sebagai salah satu media yang efektif untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Yoon et al., 2021). Untuk mendukung proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara menyeluruh dan melibatkan seluruh inderanya, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai.

Konteks ini sesuai dengan salah satu model pembelajaran yakni SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*), yang memadukan aktivitas fisik dan intelektual dengan menggunakan seluruh indera dan tubuh serta pikiran dalam proses pembelajaran (Ahmad, 2021). Model pembelajaran ini mengarah pada pembelajaran yang tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher centered learning*) karena ada asumsi bahwa pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif selama proses pembelajaran yang juga dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran SAVI, karena berdasarkan penelitian sebelumnya, menyebutkan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Alatas, 2023).

Dalam peningkatan teknologi yang sangat pesat pada era globalisasi ini, model pembelajaran perlu dipadukan dengan media pembelajaran menggunakan teknologi yang ada. Contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar. *Edpuzzle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengembangkan video interaktif dan juga dapat berfungsi sebagai alat penilaian formatif dengan fitur membuat atau memotong video secara online (Khofifah, 2023). Evaluasi formatif pada *Edpuzzle* tampil berupa *pop up quiz*. *Pop up quiz* yang disediakan oleh *Edpuzzle* dapat berbentuk soal pilihan ganda, *true or false*, dan *open-ended quiz* (Mischel, 2019). *Edpuzzle*

banyak mengelola pustaka konten buatan pengguna yang memungkinkan pengguna untuk menemukan topik yang telah diedit dan menyertakan pertanyaan yang disisipkan. Selain itu, guru juga dapat membuat sendiri video pembelajarannya dan membagikannya kepada peserta didik melalui *Edpuzzle*. Peneliti tertarik untuk menggunakan *Edpuzzle* karena pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hidayat & Makiyah (2023) penggunaan *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uraian tersebut, maka penulis mencoba membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI, yang kemudian akan dilakukan penelitian untuk mengkajikelayakandari videopembelajaran yangtelahdirancang. Olehkarenaitu,penelitipunmerumuskanjudulpenelitian“**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL (SAVI) BERBANTUAN EDPUZZLE PADA MATERI HUKUM NEWTON KELAS XI SMAN 3 MAJENE**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik cukup rendah.
2. Peserta didik memerlukan pembelajaran yang tidak berpusat pada guru.
3. Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Perlunya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, mengingat peserta didik yang sangat terikat dengan gadget.
5. Guru memerlukan inovasi – inovasi baru tentang penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah video pembelajaran berbasis *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan *Edpuzzle* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbasis *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan *Edpuzzle* menggunakan materi fisika tingkat SMA yang memenuhi kriteria kelayakan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini untuk peserta didik adalah dapat merasakan pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih menarik, menggunakan teknologi baru yaitu *edpuzzle*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk guru adalah sebagai suatu inovasi baru yang lebih kreatif, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan juga sebagai salah satu solusi penggunaan teknologi dalam pembelajaran di kelas, di zaman yang serba teknologi saat ini.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini untuk sekolah adalah menjadi salah satu alternatif untuk di masa yang akan datang dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Bukan hanya guru fisika tetapi semua guru mata pelajaran yang ingin membuat video pembelajaran menggunakan *Edpuzzle*.

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti adalah suatu pengalaman sebagai seorang calon pendidik/guru dan menjadi ilmu yang nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran tentang penggunaan *Edpuzzle* sebagai suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan *Edpuzzle* yang memenuhi kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Adapun valid

adalah keadaan ketika suatu perangkat pembelajaran dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, praktis adalah kemudahan suatu perangkat pembelajaran untuk digunakan, sedangkan efektif adalah kemampuan suatu perangkat pembelajaran untuk memberikan efek yang diharapkan, yakni peningkatan hasil belajar peserta didik. Produk ini dibuat menggunakan mata pelajaran fisika dengan materi hukum Newton pada kelas XI SMA sebagai subjek dalam pembuatan video.

Dengan adanya produk ini, diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru yang masih bingung dalam penggunaan media dan teknologi pada proses pembelajaran. Serta dapat mengakses *Edpuzzle* untuk membuat video pembelajarannya sendiri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, arti media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Media pendidikan berasal dari kata media. Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*).

Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas. Lebih jelasnya dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah media sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad dalam Supriyaddin et al., 2023). Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan dapat merangsang pikiran pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Miarso dalam Supriyaddin et al., 2023). Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memicu peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran. Jika peserta didik senang terhadap suatu pembelajaran, maka hal tersebut akan mendorong peserta didik untuk terus belajar sehingga akan memberikan dampak baik bagi hasil belajar (Solikah, 2020). Setelah motivasi dalam diri peserta didik tumbuh, peserta didik akan dengan mudah menyerap segala materi, tertarik untuk berdiskusi, bertanya dan menyelesaikan kasus yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu baik untuk hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Dibanding dengan media gambar, penggunaan media video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mayer dalam Khairani & Suyanto, 2019). Dapat diketahui jika hasil belajar merupakan suatu tujuan dari proses pembelajaran. Di mana hasil belajar merupakan output yang didapat peserta didik

yang berisi hasil dari kemampuan peserta didik dalam bentuk angka-angka (Achdiyat & Utomo, 2018). Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan materi pembelajaran yang mampu merangsang pikiran pembelajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis. Menurut Heinich, dan Moelanda dalam Jannata et al., (2023) terdapat 6 jenis dasar dalam media pembelajaran yaitu :

a. Teks

Teks sebagai media sederhana untuk memberikan berbagai jenis pesan atau informasi dalam bentuk tulisan yang dapat bermanfaat sebagai daya tarik dalam memberikan informasi.

b. Media Audio

Media audio adalah media berbasis suara yang melibatkan alat pendengaran. Media audio dapat meningkatkan daya tarik pendengar dalam suatu persembahan.

c. Media Visual

Merupakan media yang melibatkan alat penglihatan yang memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti foto atau gambar, diagram sketsa, bagan, grafik, kartun, poster, dan papan buletin.

d. Media Proyeksi Gerak.

Media proyeksi gerak sebagai media yang menggunakan gambar bergerak dalam memberikan informasi. Televisi, internet video, video kaset seperti VCD, CD, dan DVD termasuk proyeksi gerak.

e. Pameran (*Display*)

Pameran (*display*) adalah benda-benda dalam bentuk tiga dimensi yang dapat disentuh. Media digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyampaian informasi yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media tersebut dibuat jika mengalami keterbatasan situasi namun tidak merubah fungsi dari objek tersebut.

f. Manusia

Manusia sebagai media utama yang sangat mampu menyampaikan informasi dengan jelas. Manusia yang dimaksud disini adalah guru, peserta didik, pakar, dan ahli pada bidang materi tertentu atau bidang media. Media proyeksi diam seperti film bingkai, film rangkai, media transparan, film, televisi, video.

B. Model Pembelajaran SAVI

Miftahul Huda dalam Rozaq (2022) berpendapat bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini memadukan empat aspek meliputi motorik (*somatic*), pendengaran (*auditory*), deskriptif (*visual*) dan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah (*intellectual*). Dave Meier juga berpendapat bahwa model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang memadukan empat aspek aktivitas (motorik, mendengarkan, proyeksi dan berpikir) dengan melibatkan seluruh indera.

Aris Shoimin dalam Rozaq (2022) berpendapat bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*) adalah model pembelajaran yang mengkorelasikan empat kemampuan peserta didik, yaitu *somatic* (belajar menggunakan gerakan) adalah belajar melakukan; *auditory* (belajar dengan mendengar dan berbicara) adalah pembelajaran dengan cara mendengarkan, mengemukakan pendapat, berargumentasi, mempresentasikan dan merespon; *visual* (belajar dengan mengamati dan menggambar) adalah pembelajaran menggunakan indera mata untuk mengamati, melakukan, mendeskripsikan, membaca, dan menggunakan bahan dan alat peraga; dan *intellectual* (belajar dengan memecahkan masalah melalui proses refleksi) adalah pembelajaran yang fokusnya menggunakan akal, pikiran, dan kemampuan menciptakan solusi untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran yang mencakup empat aspek yaitu:

- 1) *Somatic* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan gerakan fisik.
- 2) *Auditory* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan indera dengan cara mendengarkan dan berbicara.
- 3) *Visual* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan alat gerak atau media.
- 4) *Intellectual* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan kemampuan berpikir untuk memecahkan suatu masalah.

Miftahul Huda menjelaskan bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara aspek *somatic, auditory, visual, dan intellectual*. Langkah-langkah yang dapat dilaksanakan oleh dalam pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:

1) *Somatic: Learning by Doing*

- a) Rancanglah suatu situasi dimana memungkinkan peserta didik untuk bergerak pada tempat-tempat yang berbeda.
- b) Sediakan *sound* agar dapat didengarkan oleh peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.
- c) Beri waktu jeda sesering mungkin kemudian ajaklah peserta didik bergerak ketika sedang menemukan gagasan baru.
- d) Berikanlah permainan kepada peserta didik ketika sedang melakukan aktivitas ini dan pastikan benda tersebut tidak menimbulkan kekacauan.
- e) Mintalah peserta didik untuk menulis kembali tentang apa yang telah mereka pelajari.

2) *Auditory: Learning by Hearing*

- a) Mintalah peserta didik untuk menjelaskan materi yang mereka pelajari kepada orang lain.
- b) Mintalah peserta didik untuk membacakan materi dengan suara yang keras.
- c) Libatkan peserta didik dalam diskusi maupun bertukar pendapat dengan peserta didik yang lain.
- d) Mintalah peserta didik untuk membaca gagasan utama yang terdapat pada suatu teks materi.

3) *Visual :Learning by Seeing*

- a) Tugaskan peserta didik untuk menulis secara singkat satu atau dua paragraf tentang materi yang telah mereka baca.
- b) Mintalah peserta didik untuk menulis mengenai hal-hal penting yang telah disampaikan diruang kelas.
- c) Buatlah semacam ikon dengan versi warna yang berbeda-beda dan pastikan peserta didik untuk mengingat ikon materi selanjutnya.

4) *Intellectual: Learning by Thinking*

- a) Mintalah peserta didik untuk merefleksikan tentang materi yang telah mereka pelajari dengan materi yang telah mereka ketahui.
- b) Cobalah mengajukan kuis yang menantang tentang materi yang telah di ajarkan agar peserta didik berpikir tentang bagaimana pemecahannya (Huda, p.283)

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam mengimplementasikan model pembelajaran SAVI sebagai berikut.

- 1) Tahap persiapan, yaitu guru memulai pembelajaran dengan membangkitkan motivasi peserta didik, menumbuhkan perasaan positif dan mengoptimalkan situasi belajar, guru memperlihatkan media video pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* pada tahap persiapan.
- 2) Tahap penyampaian, yaitu guru membantu peserta didik untuk mencari materi yang relevan dan menyenangkan dengan melibatkan panca indera, pada tahap ini media video digunakan, media video berkaitan dengan materi fisika tingkat SMA.
- 3) Tahap pelatihan, yaitu guru membantu peserta didik untuk menyerap pengetahuan yang mereka pelajari dan keterampilan baru dari video pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* yang diberikan.
- 4) Tahap penampilan, yaitu tahap penerapan dan memperluas keterampilan yang telah peserta didik peroleh agar hasil dari proses belajar dapat terus melekat. Diharapkan hasil dari proses belajar dapat terus meningkat.

C. *Edpuzzle*

Edpuzzle adalah sebuah layanan platform pembelajaran audio-visual yang bisa digunakan oleh pendidik untuk mengedit video, memotong dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video agar pembelajaran lebih interaktif (Evita, 2023). Video interaktif yang dibuat dalam platform *edpuzzle* dapat digunakan pengguna untuk mengimport video dari *youtube* agar dapat ditonton oleh peserta didik (Amaliah, 2023).

Edpuzzle dapat memudahkan guru dalam membentuk pelajaran pada konten video. Video dapat diambil dari berbagai sumber seperti *YouTube*, dapat memberi cara bagaimana menampilkan video dalam platform *website* dan tidak ada gangguan atau yang biasa disebut dengan iklan. Melalui *edpuzzle* seorang guru dapat mengatur dan membagikan kelas dengan mudah. Beberapa pertanyaan seperti kuis dapat disematkan dalam video sehingga guru dapat langsung memberikan penilaian (Evita, 2023, p.13).

Terdapat beberapa kelebihan dari fitur yang tersedia pada platform *Edpuzzle* yaitu sebagai berikut.

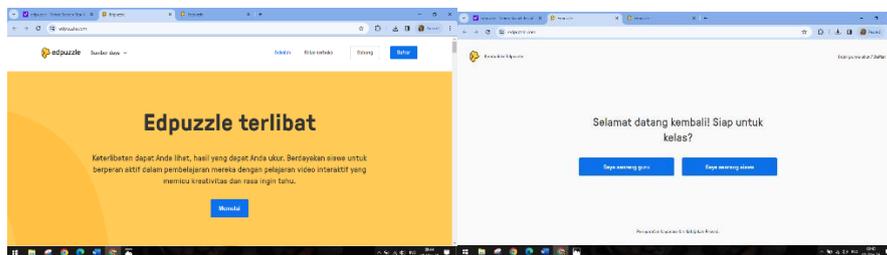
- a) Peserta didik tidak bisa melewati video (*skip*) isi video. Namun jika peserta didik beralih tab atau jendela video akan secara otomatis berhenti.
- b) Video dalam *Edpuzzle* dapat diambil melalui beberapa situs seperti *Youtube*, *National Geographic*, *Khan Academy* dan situs lainnya. Video yang diambil dapat dilakukan dengan memasukkan tautan video pada kolom pencarian konten *Edpuzzle*.

- c) Dapat menambahkan pertanyaan pada tengah video dan tidak ada batasan maksimum jumlah pertanyaan yang dapat ditambahkan.
- d) Pendidik dapat memberikan umpan balik pada tanggapan peserta didik secara otomatis atau manual.
- e) Untuk bentuk soal pilihan ganda, sistem *Edpuzzle* dapat melakukan penilaian secara otomatis, dengan demikian peserta didik dapat melihat nilai yang mereka dapat setelah menonton video.

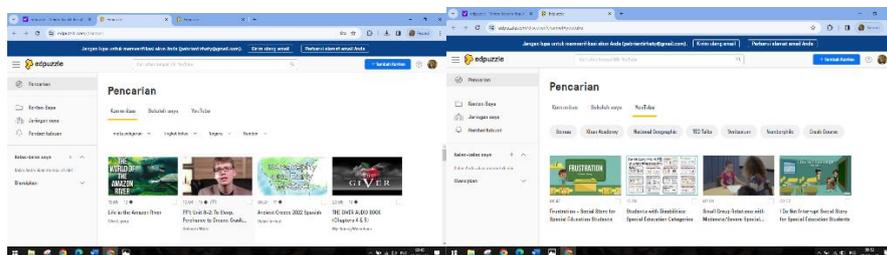
Selain kelebihan terdapat juga kekurangan video interaktif berbantuan *edpuzzle* yaitu sebagai berikut.

- a) Dibutuhkan jaringan internet yang stabil untuk dapat mengakses platform *edpuzzle*
- b) Dibutuhkan perangkat yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *edpuzzle*. *Edpuzzle* dibuat untuk peserta didik dapat menonton video secara terpisah atau tidak dalam satu perangkat yang sama dengan peserta didik lain (Evita, 2023, p.15).

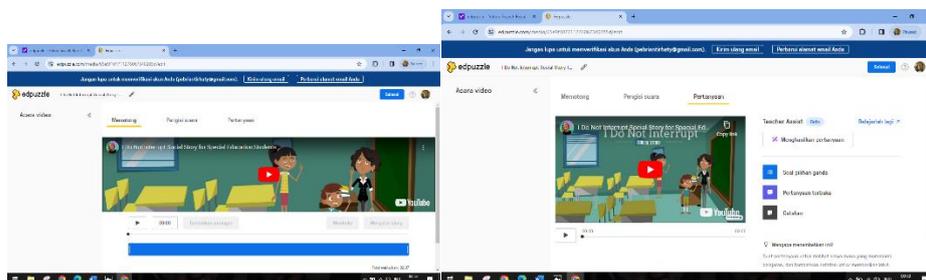
Adapun beberapa tampilan fitur dari platform *Edpuzzle* dapat kita lihat pada gambar 2.1 berikut.



Tampilan awal platform *Edpuzzle*



Menu utama platform *Edpuzzle*



Fitur edit video pada *Edpuzzle*

Gambar 2.1 Beberapa tampilan platform *Edpuzzle*

D. Kelayakan

Kelayakan menurut KBBI *Online* kelayakan merupakan kepantasan atau kepatutan. Menurut Santi dan Santosa (2016) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan adalah perangkat pembelajaran yang telah diteliti dengan uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kemudian diperkuat dengan pernyataan Rina (Fitria et al, 2017, p. 17) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan akan dapat diperhitungkan kelayakannya apabila telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan visual-spasial, kemampuan numerik, dan prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3).
- Ahmad, A., & bin Mohamed, Z. (2021). Improving Students' Creativity In Mathematic Using SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectual) Approach. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 7(1), 73-83.
- Alatas, F. *Meta Analisis: Penerapan Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa* (Bachelor's thesis).
- Amaliah, A. (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Prosodi*, 14(1), 35-44.
- Ardiansyah, D. N., & Rochmawati, R. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning, Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2033-2041.
- Bekti, N., Dwi, W., Gola, N., Raudhotus, R., Nuraini, L., & Anggraeni, F. K. A. (2021). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Optik Geometri. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 123-135.
- Evita, H. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fiber Optic Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Way Tenong.
- Fitriani, F., Cantika, L., & Lolita, N. (2021). Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Materi Fisika SMA Besaran, Satuan, dan Pengukuran di MAN 2 Kota Jambi. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 81-88.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (2nd ed.). Literasi Nusantara.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2018.
- Jannata, N. F., Fadhilah, F., & Mukhirah, M. (2023). Pengembangan Desain Busana Modifikasi Adat Gayo Melalui Media Pembelajaran Moodboard. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 296-306.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Pendekatan STEM pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71-77.

- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Khofifa, L., Astra, I. M., & Permana, A. H. (2023, January). Video Fluida Statis Berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) Berbantuan Platform Edpuzzle Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 11).
- Mischel, L. J. (2019). Watch and learn? Using EDpuzzle to enhance the use of online videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283-289.
- Nurainun, D., & Saehana, S. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Semikonduktor Fotokatalis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(3), 89-93.
- Ramadhanti, A., Kholilah, K., Fitriani, R., Rini, E. F. S., & Pratiwi, M. R. (2022). Hubungan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X MIPA di SMAN 1 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(2), 60-65.
- Rozaq, K. F. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran SAVI Berbasis Wayang untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran SKI Kelas IX di MTs Matholi'ul Huda Pucakwangi* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Sari, T. K. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Hukum Newton berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Kerjasama Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Banguntapan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Savitri, I., & Kholiq, A. (2023). Validitas Komik Fisika Digital Untuk Melatihkan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Gaya Gesek. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(3), 41-47.
- Shoimin, Aris. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Sugiyono. (2019). *Motode dan Penelitian (R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.); 4th ed.). Penerbit Alfabeta.
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18-24.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis: Indian University.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.

- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Veriansyah, I. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intelegtuality) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 6 Pontianak. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 7(1), 71-80.
- Yoon, M., Lee, J., & Jo, I. H. (2021). Video learning analytics: Investigating behavioral patterns and learner clusters in video-based online learning. *The Internet and Higher Education*, 50, 100806.
- Yudha, S. F. A., Asrul, A., & Kamus, Z. (2016). Pembuatan bahan ajar fisika berbasis video menggunakan sparkol videoscribe untuk pembelajaran fisika siswa kelas x SMA. *Pillar of Physics Education*, 8(1).
- Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2).