

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar

Ade Irma Suryani¹, Sesvina Gemini Putri², Sry Apfani³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Adzkie
Email : adeirmasuryani@adzkie.ac.id, s.geminiputri@adzkie.ac.id,
s.apfani@adzkie.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media audio visual yang digunakan oleh sekolah belum sepenuhnya memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berbentuk video yang di *download* dari *youtube*, dan belum memaksimalkan materi pembelajaran yang berfokus pada kreatifitas dan aktivitas peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hal tersebut dikembangkan media audio visual berbasis *discovery learning* di kelas IV SDN 12 Sungai Liku pada tema 4 berbagai pekerjaan, subtema 1 jenis-jenis pekerjaan pembelajaran 1, 2 dan 3. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media audio visual pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *discovery learning* di kelas IV SDN 12 Sungai Liku. Jenis penelitian ini adalah *R&D* dengan menggunakan model *4/D (define, design, development dan dissemination)*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan ini adalah lembar validasi, angket repon pendidik dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual menggunakan model *discovery learning* yang dikembangkan sudah valid dari ahli materi, bahasa, *design*. Pada aspek materi diperoleh nilai sebesar 84,32% dengan kriteria sangat valid, pada aspek *design* diperoleh nilai 96,87% dengan kriteria sangat valid, sedangkan pada aspek bahasa diperoleh nilai 89,28% dengan kriteria sangat valid, sedangkan pada aspek respon pendidik terhadap media audio visual diperoleh nilai sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis dan respon peserta didik terhadap media audio visual diperoleh nilai 72% dengan kriteria praktis. Dengan demikian media audio visual di kelas IV SDN 12 Sungai Liku yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Audio Visual Berbasis Discovery Learning*

Abstract

This research is motivated by the audio-visual media used by schools that have not fully motivated students in the learning process. Learning media used in schools are still in the form of videos downloaded from YouTube, and have not maximized learning materials that focus on the creativity and activities of students in carrying out the learning process effectively. Based on this, discovery learning-based audio-visual media was developed in class IV SDN 12 Sungai Liku on theme 4 various jobs, sub-theme 1 types of learning work 1, 2 and 3. The purpose of this study was to develop audio-visual media in integrated thematic learning using the model discovery learning in class IV SDN 12 Sungai Liku. This type of research is *R&D* using the *4/D model (define, design, development and dissemination)*. The instruments used in data collection for this development research were validation sheets, educator response

questionnaires and student response questionnaires. The results of the study show that the audio-visual media using the discovery learning model developed is valid from material, language, design experts. In the material aspect, a value of 84.32% was obtained with very valid criteria, in the design aspect, a value of 96.87% was obtained with very valid criteria, while in the language aspect, a value of 89.28% was obtained with very valid criteria, while in the aspect of the teacher's response to audio-visual media obtained a value of 91% with very practical criteria and students' responses to audio-visual media obtained a value of 72% with practical criteria. Thus the audio-visual media in class IV SDN 12 Sungai Liku that was developed can be used as a learning medium for students.

Keywords: *Discovery Learning Based Audio Visual*

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya sebuah model pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajarannya yaitu model *discovery learning*. Menurut Niswatuazzahro,dkk (2018:276) menyatakan bahwa *discovery learning* adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan/konsep-konsep dengan menemukan sendiri melalui kegiatan eksperimen atau percobaan.

Model pembelajaran bagian cara atau usaha seorang pendidik untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan harapan bisa membantu kesulitan atau permasalahan yang sedang dihadapi peserta didik, salah satu usaha saat ini dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Menurut Rusman (2016:139) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menentukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Sesuai perkembangan peserta didik, pendidik harus bisa mengetahui apa yang dibutuhkan peserta didik. Misalkan dari segi media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran juga sebagai alat dan bahan yang bisa dijadikan sebagai bahan untuk mempermudah suatu pembelajaran agar peserta didik lebih paham dengan pesan yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media audio visual.

Media audio visual yaitu media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat dan di dengarkan berupa *slide*, gambar dan penjelasan yang sehingga dapat membuat peserta didik memperoleh pembelajaran. Menurut Niswatuazzahro,dkk (2018:276) mengemukakan bahwa media audio visual merupakan media yang berisi kombinasi antara audio dan visual, yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide*, suara dan

sebagainya.

Berdasarkan beberapa analisis video pembelajaran yang penulis amati terdapat beberapa kekurangan : (1) Pada awal pembelajaran pendidik tidak melakukan apersepsi. (2) Pertukaran mata pelajaran masih terlihat jelas. (3) Pendidik belum sepenuhnya dapat mengajak peserta didik untuk menyampaikan ide-ide yang ditemukan. (4) Pada akhir pembelajaran pendidik belum mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran. (5) *Background* belum sesuai dengan materi pembelajaran. (6) Dalam video belum menggunakan model pembelajaran. Sedangkan berdasarkan pengamatan penulis dan wawancara serta pembagian angket tes gaya belajar peserta didik yang penulis lakukan di SD N 12 Sungai Liku dengan guru kelas IV yang bernama Basri, S. Pd, SD, penulis menemukan permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung diantaranya: (1) Dalam proses pembelajaran pendidik kurang kreatif dalam memilih / menentukan media pembelajaran. (2) Saat proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan media video yang di *download* dari youtube. (3) Pada saat proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang dari buku paket saja sehingga peserta didik tidak bisa mengeluarkan ide-ide atau pendapatnya secara langsung. (4) Pendidik hanya terpaku dalam menyampaikan materi, sehingga tidak dapat membagi kapan peserta didik menyampaikan atau mempraktekkan hal-hal yang diketahui dan yang di alami.

Berdasarkan beberapa gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda seperti visual, auditorial, dan kinestetik. Peserta didik yang menggunakan gaya belajar visual 25%, peserta didik, auditorial 44% , kinestetik 6%, visual dan auditorial 19%, visual dan kinestetik 6%, auditorial dan kinestetik 6%, sedangkan visual, auditorial dan kinestetik 6%. Gaya belajar menurut Yusuf dan Amin (2016:86) merupakan metode yang dimiliki individu untuk mendapatkan informasi. Gaya belajar setiap peserta didik yang berbeda-beda membuat pendidik harus lebih kreatif menciptakan media pembelajaran. Maka salah satu cara mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik, pendidik harus menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual. Media audio visual ini sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Manfaat media audio visual yaitu dapat mempermudah proses pembelajaran, jika peserta didik kurang paham akan materi yang dipelajari disekolah maka peserta didik dapat mengulang pembelajaran yang belum dipahami dengan menonton kembali video yang telah di *share* pendidik. Peserta didik yang kurang dalam menyampaikan atau mempraktekkan hal-hal yang diketahui dan yang dialami, pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam media audio visual agar peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif saat pembelajaran.

Berhubungan dengan hal tersebut, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfarisi,dkk tentang pengembangan media audio visual materi makna garuda pancasila untuk siswa sekolah dasar. Instrumen penelitian dikumpulkan melalui wawancara, angket dan tes hasil belajar. Aspek yang dinilai yaitu validitas dan efektivitas dari media audio visual yang dikembangkan. Persentase peserta didik yang tuntas belajar yaitu 82,14%, sedangkan persentase peserta didik yang tidak tuntas belajar yaitu 17,86%. Berdasarkan kategori belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik termasuk kategori sangat baik dikarenakan berada pada rentangan persentase $80\% < E \leq 100\%$. Persentase respon positif peserta didik yaitu 78,57%, hal ini menunjukkan bahwa keefektifan media audio visual ini dapat dikatakan baik karena peserta didik banyak yang memberikan respon positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual sangat valid dan efektif membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian diatas, dan dalam upaya mengatasi permasalahan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : "Pengembangan

Media Audio Visual Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, development, and Dissemination*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. (Mulyatiningsih, 2019:161).

Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan (Mulyatiningsih, 2019:195). Adapun tahapan-tahapan dari model pengembangan tersebut antara lain:

1. *Define* (pendefinisian), berisikan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui penelitian awal dan studi *literature*.
2. *Design* (perancangan), berisikan kegiatan membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
3. *Development* (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
4. *Dissemination* (diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain melalui aplikasi.

Data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini meliputi :

1. Kualitatif (Deskripsi)

Data kualitatif meliputi semua data sesuai dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, Dissemination*) seperti data hasil rancangan media audio visual, instrument penilaian dan validasi media pembelajaran.

2. Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari data instrument penilaian media pembelajaran oleh ahli media, terhadap media audio visual jenis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran yang dikembangkan maka digunakan data validasi para ahli.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Instrument validitas yaitu menggunakan lembar validasi.
2. Instrument praktikalitas menggunakan angket respon pendidik dan peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data deskriptif, yakni mendeskripsikan validitas Media Audio Visual.

1) Validitas

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui validitas media audio visual maka ditentukan terlebih dahulu skor maksimum pada lembar validasi. Untuk mengukur perhitungan dan akhir hasil validitas digunakan rumus yaitu menurut (Sa'adah, 2020:97) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Terdapat lima kriteria validasi dan praktikalitas, yaitu tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid.

Tabel 2 Kriteria Validitas

No	Nilai	Kriteria
----	-------	----------

	80-100	Sangat Valid
	60-80	Valid
	40-60	Cukup Valid
	20-40	Kurang Valid
	0-20	Tidak Valid

Sumber : Sa'adah, 2020:97

2) Praktikalitas

Nilai akhir perhitungan data angket respon pendidik dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus dari Arifin dalam (Prastika dan Masniladevi 2021: 2609) yaitu sebagai berikut:

$$X = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

X : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Untuk praktikalitas produk berdasarkan perhitungan hasil akhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Praktikalitas produk

Tingkat Ketercapaian	Interprestasi
86% – 100 %	Sangat Praktis
76% – 85%	Praktis
60% – 75%	Cukup Praktis
≤ 54%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Purwanto (dalam Lestari dkk, 2018 : 170 – 177)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media audio visual ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R & D). Pengembangan media audio visual ini mengacu pada model 4D yang dikemukakan oleh Mulyatiningsih (2019:161). Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*Dissemination*). Hasil penelitian pengembangan media audio visual berdasarkan metode penelitian yang digunakan yaitu:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap Pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan. Tahap analisis dilakukan pada beberapa aspek yang meliputi : analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik. Berikut disajikan penjabaran hasil dari penelitian pada tahap analisis.

a. Analisis Kurikulum

Tahap ini, dilakukan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah. Hal ini dimaksudkan agar pengembangan sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang digunakan. Berdasarkan analisis kurikulum 2013 ini dilakukan dengan menganalisis indikator pada sub tema yang dikembangkan. Indikator yang digunakan dalam pengembangan media audio visual berada pada C2 dan C4. Penelitian ini difokuskan pada KD dan indikator yang berkaitan dengan materi

pada tema 4, subtema 1 pembelajaran 1-3. Adapun tahap analisis ini penelitian dilakukan di SDN 12 Sungai Liku hanya terbatas tema 4 (Berbagai Pekerjaan). Analisis kurikulum ini dapat dilihat pada lampiran 4.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap dan gaya belajar peserta didik terhadap pembelajaran tematik terpadu. Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar termasuk tahapan operasional konkret yaitu usia 10-12 tahun. Pada tahap ini cara berpikir peserta didik masih konkret dan belum bisa berpikir secara abstrak, serta peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gaya belajar yang berbeda dan gemar atau tertarik dengan sesuatu hal-hal yang baru. Untuk lebih memahami karakteristik peserta didik maka perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 4. Analisis karakteristik peserta didi

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Modalitas						
		V	A	K	V+A	V+K	A+K	V+A+K
V A	16	4	7	1	3	1	1	1
Jumlah		4	7	1	3	1	1	1
Rata-rata		25%	44%	6%	19%	6%	6%	6%

Sumber : Hasil Analisis Angket tes gaya belajar peserta didik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa karakter atau gaya belajar peserta didik lebih dominan menyukai gaya belajar visual. Dengan beberapa karakteristik peserta didik tersebut penggunaan media audio visual cocok untuk digunakan di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan gambar yang menarik serta dilengkapi dengan suara, maka suasana pembelajaran akan terasa berbeda dari biasanya, dan pembelajaran tidak lagi berpusat kepada pendidik.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan (*design*), pada tahap perancangan ini merupakan kelanjutan dari tahap pendefinisian (*define*). Pada tahap ini penulis merancang media akan dikembangkan yaitu media audio visual berupa video pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi KineMaster, media audio visual dilengkapi dengan *background*, gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang akan disajikan, animasi dan suara serta musik pengiring, dengan penggunaan media audio visual ini akan lebih disenangi peserta didik untuk dapat menunjang proses pembelajaran. Media yang akan dikembangkan yaitu media audio visual berupa video pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar serta membantu dalam pemahaman pada pembelajaran tematik terpadu tema 4 (Berbagai Pekerjaan) di kelas IV Sekolah Dasar. Pada tahap *design* ini langkah-langkah yang dilakukan adalah:

Menyiapkan bahan yang akan digunakan

Sebelum mulai merancang media yang akan dikembangkan tentunya bahan-bahan yang akan digunakan di dalam pembuatan media dicari atau disiapkan terlebih dahulu. Contohnya seperti *background*, gambar, animasi, mentahan rekaman video, rekaman suara, musik pengiring dan sebagainya. Gambar-gambar yang disiapkan tentunya berkaitan dengan materi yang akan ditampilkan di dalam video pembelajaran. Contohnya gambar yang penulis gunakan untuk membuat media audio visual berbasis *discovery learning* dapat dilihat dari gambar 1 sebagai berikut :

Menyusun Komponen Media Audio Visual

Pada tahap ini komponen-komponen yang terdapat di dalam media audio visual berbasis *discovery learning* disusun terlebih dahulu, komponen-komponen tersebut

adalah sebagai berikut :

- a. Judul serta identitas kemepilikan
- b. Pembukaan
- c. Tujuan pembelajaran
- d. Materi
- e. Kesimpulan
- f. Penutup

Membuat Desain Media

Media audio visual berbasis *discovery learning* berupa video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi KineMaster.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *discovery learning* menggunakan aplikasi KineMaster pada pembelajaran tematik terpadu yang valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan ini terdiri atas 2 tahap, yaitu: tahap validasi, dan tahap revisi. Pada tahap validasi adalah proses penilaian yang dilakukan oleh ahli atau praktisi terhadap produk yang dihasilkan, pada tahap ini ada beberapa hal yang divalidasi yaitu: validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Berikut adalah penyajian hasil validasi.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam penelitian ini adalah bapak Alfiyandri, S.Pd, M.Pd, T merupakan Dosen dari UNIVERSITAS ADZKIA. Penilaian uji validitas produk untuk ahli media dilakukan kepada ahli bidang media. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 5. dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	umlah aspek	Jumlah skor maksimum	Jumlah Skor yang di peroleh	Interval	Kriteria
Materi	8	32	31	96,87	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 5. dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media dalam media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Sungai Liku termasuk dalam kategori sangat valid dan produk ini sudah layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi. Hasil penilaian media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Sungai Liku dari validator ahli media dalam lembar instrumen validasi mendapat nilai sebesar 96,87 (sangat valid). Oleh karena itu, media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu secara keseluruhan sudah sangat valid dari segi media pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa Pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Jendriadi, M.Pd

Tabel 6. Validator Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah aspek	Jumlah skor maksimum	Jumlah Skor yang di peroleh	Interval	Kriteria
Bahasa	7	28	26	89,28	Sangat valid

Hasil penilaian media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN Sungai Liku Validator ahli bahasa dalam instrument validasi mendapatkan nilai sebesar 89,28 (sangat valid). Hasil penilaian konversi nilai disajikan lengkap pada lampiran. Oleh karena itu, media audio visual

berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas IV SDN 12 Sungai Liku secara keseluruhan sudah sangat valid dari segi bahasa dalam pembelajaran.

Hasil Validator Ahli Materi

Hasil penilaian produk media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Sungai Liku dari validator ahli materi dalam instrumen validasi. Hasil penilaian produk dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 84,37% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan hasil saran-saran dari validator dilakukan revisi terhadap materi media pembelajaran tematik terpadu. Saran-saran yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah aspek	Jumlah skor maksimum	Jumlah Skor yang di peroleh	Interval	Kriteria
Materi	8	32	26	84,37	Sangat valid

Hasil penilaian media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar validator ahli materi dalam instrument validasi mendapatkan nilai sebesar 84,37 (sangat valid). Hasil penilaian konversi nilai disajikan lengkap pada lampiran. Oleh karena itu, media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar secara keseluruhan sudah sangat valid dari segi materi dalam pembelajaran.

Analisis respon peserta didik terhadap media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah media audio visual selesai di ujicobakan terhadap peserta didik kelas IV SDN 12 Sungai Liku selama 3 kali pertemuan pada tanggal 2 sampai 4 Desember 2021, peserta didik diminta untuk dapat memberikan pendapat tentang media pembelajaran yang telah digunakan dengan membagikan berupa angket. Tujuan penilaian ini digunakan untuk menentukan kepraktisan dari media audio visual sebagai media yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari peserta didik dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik.

Butir Pernyataan	Respon Peserta Didik				SM	(%)	Ket
	4	3	2	1			
1	12	39	0	0	64	80	Praktis
2	60	3	0	0	64	98	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari analisis respon peserta didik dapat disimpulkan, jika %NRPD \geq 72% dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori praktis. Maka, respon peserta didik terhadap media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan positif.

Analisis respon pendidik terhadap penilaian media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah mengamati media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu selama 3 kali pertemuan, 2 orang pendidik diminta untuk memberikan pendapat dan penilaian terkait media pembelajaran yang telah digunakan

oleh peserta didik kelas IV SDN 12 Sungai Liku pada angket yang sudah diberikan sebelumnya. Penilaian ini digunakan untuk menentukan kepraktisan dari penilaian menggunakan media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran dalam menjalankan proses pembelajaran peserta didik yang sudah diterapkan di sekolah tersebut. Hasil penilaian pendidik dapat dilihat pada pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Analisis Angket Respon Pendidik

Butir Pernyataan	Respon Pendidik				SM	(%)	Ket
	4	3	2	1			
1	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
2	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
3	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
4	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
5	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
6	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
7	8	0	0	0	8	100	Sangat Praktis
8	4	3	0	0	8	88	Sangat Praktis
9	8	0	0	0	8	81	Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan nilai respon peserta didik						91	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari analisis respon 2 pendidik dapat disimpulkan bahwa, %NRP \geq 91% dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka, respon pendidik terhadap media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Sungai Liku dapat dikatakan positif.

Tahap Penyebarluasan (*Dissemination*)

Pada tahap penyebarluasan ini penulis tidak melakukan tetapi penulis melakukan uji terbatas terhadap SDN 12 Sungai Liku pada media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Materi yang digunakan yaitu pada tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis – Jenis Pekerjaan), Pembelajaran 1 sampai 3.

Pembahasan

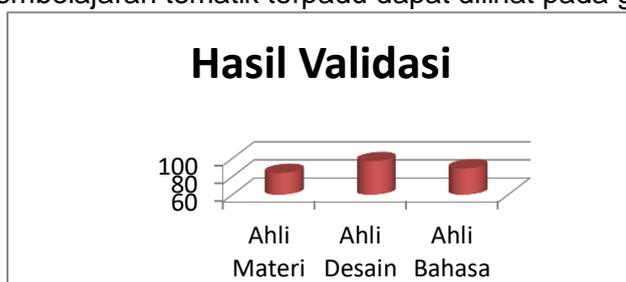
Pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah berhasil dilaksanakan oleh penulis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Adapun hasil validasi, praktikalitas dari produk media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang dijabarkan sebagai berikut:

Validitas Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar

Uji validitas ini dilakukan oleh 3 orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil penilaian dari validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata yaitu 84,32 % dengan kategori sangat valid. Pada media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV ini dikatakan valid karena lebih efektif, lebih menarik, pembelajaran yang disajikan sudah jelas, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. Hal ini sesuai dengan pendapat

yang dikemukakan Banjarani dkk (2020:136) yang menyatakan produk dikatakan valid apabila media pembelajaran telah disajikan sudah secara sistematis, memuat materi secara rinci dan tujuan pembelajaran yang jelas serta bisa menunjang lancarnya proses belajar dan respon pengguna.

Hasil penilaian dari validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata yaitu 89,28% dengan kategori sangat valid. Validasi bahasa dikatakan valid karena bahasa yang digunakan dalam media audio visual sederhana, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil penilaian dari validator ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu 96,87% dengan kategori sangat valid. Media audio visual dapat dikatakan sangat valid karena media audio visual sangat menarik dan produk yang disajikan juga bersifat sederhana, tampilan warna bervariasi, dan sesuai dengan materi Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan) Pembelajaran 1, 2, dan 3. Pendapat tersebut dapat diperkuat oleh Sugiyono (2020:301) yang menyatakan media produk yang sederhana, manusia dapat mememanfaatkannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pada pembelajaran tematik terpadu dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi validitas media audio visual

Berdasarkan grafik rekapitulasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Sungai Liku dinyatakan sangat valid dengan nilai keseluruhan ahli validator sebesar 90,15% dengan kriteria sangat valid.

Praktikalitas Media Audio Visual Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil uji praktikalitas media audio visual berbasis *discovery learning* oleh raktisi yaitu 2 orang pendidik dan peserta didik yang memberikan respon yang positif terhadap media audio visual berbasis *discovery learning* yang penulis kembangkan. Hasil uji praktikalitas diperoleh dengan cara memberikan angket kepada 2 pendidik mendapat hasil rata-rata 91% dengan kriteria sangat praktis dan hasil uji praktikalitas kepada peserta didik memperoleh nilai rata-rata 72% dengan kriteria praktis. Menurut Windarti (2015:110) sebuah media dikatakan praktis apabila tingkat kepraktisannya minimal mencapai 80% produk dikatakan sangat praktis karena produk dapat mempermudah peserta didik, karena media audio visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran, pembelajaran yang disajikan jelas, dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seseorang.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas karena memenuhi 2 kriteria yaitu, valid dan praktis di SDN 12 Sungai Liku yang diperoleh :Kevalidan media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis – Jenis Pekerjaan), Pembelajaran 1 sampai 3 hasil yang telah dilakukan oleh validator

materi diperoleh nilai sebesar 84,32 (sangat valid), pada aspek kebahasaan diperoleh nilai sebesar 89,28 (sangat valid) dan aspek *design* diperoleh nilai 96,87 (sangat valid). Dapat diambil nilai rata-rata dari keseluruhan validasi yaitu 90 yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 12 Sungai Liku. Kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu, Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu positif, dengan respon memperoleh rata-rata yaitu 72% dari seluruh butir pernyataan dengan kategori praktis. Respon pendidik terhadap media pembelajaran yaitu positif dengan respon rata-rata 91% dari seluruh butir pernyataan dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Ryan,dkk. 2017. "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui *Discovery Learning*". *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2 (2) : 27-36.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI (1) :98-107.
- Alfarisi,dkk. 2021. "Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna Garuda Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8 (1) : 30-39.
- Ampa,dkk. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12 (2) : 317-327.
- Ananda, Rizki. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota". *Jurnal Basicedu*, 1 (1) : 21-30.
- Arisyanto,dkk. 2019. "Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (3) : 216-222.
- Budiningsih. 2011. "Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan dalam Penelitian dan Metode Pembelajaran". *Cakrawala Pendidikan*, No 11 Hal 160-173.
- Dariyadi. 2016. "Penggunaan Software CamtasiaStudio Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT". *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 11, ISSN : 2540-9417 : 207-219.
- Devi,dkk. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri Samarinda". *Diglosia*, 1 (2) : 101-114.
- Fitria dan Indra. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*. Yogyakarta : Budi Utama.
- Kelana dan Wardani. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon : Edutrimedia Indonesia.
- Leutner. 2002. *Assesment of Cognitive Load in Multimedia Learning Using Dual-Task Methodology*. *Experimental Psychology*, 42(2) : 109-119
- Malawi dan Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik(Konsep Dan Aplikasi)*.Jawa Timur : MediaGrafika.
- Marlina,dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Maulidah,dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon". *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6 (7) : 3564-3573.
- Muhson,Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2) :1-10.
- Mulyatiningsih,Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.Bandung : Alfabeta.
- Mustaqim,Ilmuwan. 2016. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13 (2) : 174-183.
- Muttaqien,Fajar. 2017. "Penggunaan Media Audio-Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Vocabulary* Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X". *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8 (1) : 25-41.

- Niswatzahro,dkk. 2018. "Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8 (3) 273-284.
- Nomleni dan Manu. 2018. "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8 (3) : 219-229.
- Pakpahan,dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Papilaya. 2016. "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa". *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 15 No 1, Hal 56-63.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prastika dan Masniladevi. 2021. Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Live Eorksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Of Basic Education Studeis*, 4 (1) 2601-2614.
- Ridha,dkk. 2021. "Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1) : 154-162.
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sa'adah, Risa. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research And Development)*. Malang : Literasi Nusantara.
- Safira. 2021. *Model Pembelajaran STEMBL*. Yogyakarta : Bintang Pustaka Madani.
- Safitri dan Dewi. 2017. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dikelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantaupropat Tahun Pelajaran 2016/2017". *Sigma*, 3 (1) : 14-23.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sahida, Desriani. 2020. Praktikalitas Handout Berbentuk Komik Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Ede Research Indonesia Institute For Corporate Learning and studies (IICLS)*. Vol 1, No 2
- Sariyani,dkk. 2020. *Belajar & Pembelajaran*. Jawa Barat : Edu Publisher.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jawa Barat. Jejak.
- Suryani,dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Susana,Afria. 2019. *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Bandung : Tata Akbar.
- Suyahman. 2019. *Media Belajar Ppkn SD*. Jawa Tengah : Anggota IKAPI.
- Syafriatma dan Amini. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 Menggunakan Model *Discovery Learning* di Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1) 1127-1133.
- Wimdarti. 2015. "Pengembangan Modul Pembelajaran Logika yang Memuat Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 10, No 1 Hal 106-116.
- Yanti. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD". *Jurnal Ilmiah*, Vol 07, No 02 Hal 606-617.