

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

Oleh

AFIF NURYANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRACT

**INFLUENCE OF DISCOVERY LEARNING MODELS WITH
AUDIOVISUAL MEDIA TO LEARNING OUTCOMES
THEMATIC STUDENTS IN GRADE V SD
NEGERI 1 SIDOKERTO PERIOD
2018/2019**

By

AFIF NURYANI

The problem of this study was the low of thematic learning outcomes of students 5th grade SD Negeri 1 Sidokerto. The purpose of this research was to know the significant effect of discovery learning models with audiovisual media to learning outcomes of thematic student. Type of research was quantitativie with experiment method. Design used was non-equivalent control group design. Technique of collecting data is done by technique of test and non test. The result showed there was positif and significant of discovery learning models with audiovisual media to learning outcomes of thematic student 5th grade SD Negeri 1 Sidokerto.

Keywords: *audiovisual media, discovery learning models, learning outcome thematic.*

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh

AFIF NURYANI

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto.

Kata kunci: hasil belajar tematik, media audiovisual, model *discovery learning*.

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

AFIF NURYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SIDOKERTO TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Afif Nuryani**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053051

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

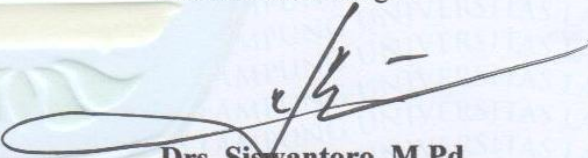
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

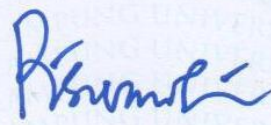

Drs. Sarengat, M.Pd.

NIP 19580608 198403 1 003


Drs. Siswanto, M.Pd.

NIP 19540929 198403 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



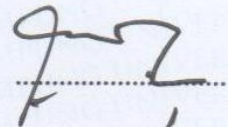
Dr. Riswandi, M.Pd.

NIP 19760808 200912 1 001

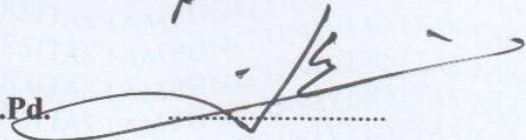
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

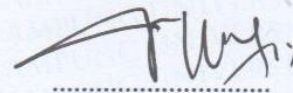
Ketua : **Drs. Sarengat, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Siswanto, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Fatuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Mei 2019

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afif Nuryani
NPM : 1513053051
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* dengan Menggunakan media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 15 April 2019
membuat Pernyataan



Afif Nuryani
NPM 1513053051

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Afif Nuryani, dilahirkan di Notoharjo, pada tanggal 23 Januari 1997. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sudarmaji dan Ibu Sugiyanti, S.Pd. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti

sebagai berikut:

1. SD Negeri 3 Notoharjo lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 1 Trimurjo lulus pada tahun 2012.
3. SMA Muhammadiyah 1 Metro lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTTO

*“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, keberhasilan adalah
kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”
(B.J. Habibie)*

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, Lagi Maha Penyanyang.

Alhamdulillahirobbil alamiin, berhimpun syukur kepada Sang Maha Kuasa, dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan skripsi ini kepada:

Ayahku tercinta Sudarmaji, serta Ibuku tercinta Sugiyanti, S.Pd. terimakasih atas segala sesuatu yang telah dilakukan untukku dengan ikhlas, mulai dari membesarkanku, mendidik dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, bekerja membanting tulang yang tiada ternilai harganya, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita. Terimakasih telah memberikan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dimohonkan kepada Illahi untuk kebaikan ku.

Adikku:

Desti Damayanti

Yang memberikan semangat dan doa untuk terus bersabar dan berjuang dalam menggapai cita-cita hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak menjadi anak yang solehah, bermanfaat dan semoga dapat menggapai keberhasilannya dikemudian hari.

*Almamater tercinta
Universitas Lampung*

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman., M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
6. Bapak Drs. Sarengat, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak Drs. Siswantoro, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Nelly Astuti, M. Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Bapak Sutriyono, S. Pd.SD., Kepala SD Negeri 1 Sidokerto yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Bapak Ahfut S M, S. Pd., Guru Kelas V A SD Negeri 1 Sidokerto yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Bapak Suharsono, S. Pd., Guru Kelas V B SD Negeri 1 Sidokerto yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Dewan guru dan karyawan SD Negeri 1 Sidokerto yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
14. Siswa-siswi SD Negeri 1 Sidokerto terkhusus kelas V yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
15. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Bella Oktarina, Ema Mutiara Mursyid, Ayu Erwilani, Laras Wahyu Ningsih, Usmirawati, Fitri Handayani, Vivi Novita Sari, Ayu Puji Lestari, Silvi Vernanda, Selvia Agustina, Ni Putu Oktavianti dan Muhammad Ramadan yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
16. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A yang telah berjuang bersama demi menggapai masa depan yang cerah.

17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Swt, melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, Juni 2019
Peneliti

Afif Nuryani
NPM 1513053051

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	11
1. Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar	11
a. Belajar	11
b. Teori Belajar	12
c. Pembelajaran	13
d. Hasil Belajar	14
2. Model Pembelajaran	15
a. Pengertian Model Pembelajaran	15
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran	17
3. Model <i>Discovery Learning</i>	17
a. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i>	17
b. Tujuan Model <i>Discovery Learning</i>	19
c. Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	21
d. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Discovery Learning</i>	23
4. Media Pembelajaran	26
a. Pengertian Media Pembelajaran	26
b. Fungsi Media Pembelajaran	27
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	29

	Halaman
5. Media Audiovisual.....	31
a. Pengertian Media Audiovisual	31
b. Karakteristik Media Audiovisual.....	33
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audiovisual	34
6. Pembelajaran Tematik	35
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	35
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	36
c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik	38
7. Tema Panas dan Perpindahannya	39
8. Penelitian yang Relevan.....	40
B. Kerangka Pikir	41
C. Hipotesis Penelitian	43

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	45
1. Jenis Penelitian	45
2. Desain Penelitian	45
B. Prosedur Penelitian	47
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
1. Tempat Penelitian.....	48
2. Waktu Penelitian	48
D. Populasi dan Sampel.....	48
1. Populasi Penelitian	48
2. Sampel Penelitian.....	49
E. Variabel Penelitian.....	50
1. Variabel penelitian	50
2. Definisi Operasional Variabel.....	51
a. Model <i>Discovery Learning</i> dengan Media Audiovisual	51
b. Hasil Belajar Tematik	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
1. Dokumentasi	53
2. Tes.....	53
3. Angket	54
G. Kalibrasi Instrumen Penelitian.....	55
1. Instrumen Tes	55
2. Instrumen Angket.....	56
H. Uji Persyaratan Instrumen	57
1. Uji Coba Instrumen Tes	57
2. Validitas	57
3. Reliabilitas	59
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	60
1. Uji Persyaratan Analisis Data	60
a. Uji Normalitas	60
b. Uji Homogenitas	61
2. Analisis Data Hasil Belajar	62

	Halaman
3. Pengujian Hipotesis	64
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	67
1. Visi dan Misi.....	67
2. Sarana dan Prasarana	68
3. Keadaan Tenaga Pendidik	69
B. Pelaksanaan Penelitian.....	71
1. Persiapan Penelitian.....	71
2. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	71
a. Uji Validitas Tes	71
b. Uji Reliabilitas	74
3. Pelaksanaan Penelitian.....	75
a. Kelas Eksperimen.....	75
b. Kelas Kontrol	78
c. Rekap Nilai Hasil Penelitian	80
d. <i>N-Gain</i>	81
C. Analisis Data Penelitian	83
1. Hasil Belajar Kognitif Peserta didik	83
2. Angket Pengaruh Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> dengan Menggunakan Media Audiovisual	87
3. Uji Persyaratan Analisis Data	88
a. Uji Normalitas	89
b. Uji Homogenitas	91
c. Pengujian Hipotesis	92
D. Pembahasan.....	94
V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Tematik <i>Mid</i> Semester Ganjil kelas V A dan V B SD Negeri 1 Sidokerto	3
2. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019	49
3. Klasifikasi Pengkatagorian Variabel X	54
4. Kisi-kisi Instrumen Tes	56
5. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	57
6. Kriteria Reliabilitas <i>Kuder Richardson</i>	60
7. Persentase Kriteria Ketuntasan Peserta Didik.....	63
8. Data Guru dan Staf SD Negeri 1 Sidokerto	69
9. Hasil Analisis Validitas Butir Soal	73
10. Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	76
11. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	77
12. Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	78
13. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	79
14. Rekap Nilai Hasil Penelitian	80
15. Penggolongan Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
16. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	83
17. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
18. Data Respon Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> dengan Menggunakan Media Audiovisual.....	88
19. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	89
20. Uji Normalitas <i>Posttest</i>	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Variabel.....	43
2. Diagram Rancangan Penelitian.....	46
3. Denah SD Negeri 1 Sidokerto.....	69
4. Diagram perbandingan rata-rata <i>n-gain</i> peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol	83
5. Nilai rata-rata <i>pretest posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	105
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	106
3. Surat Keterangan dari Fakultas	107
4. Surat Pemberian Izin Penelitian.....	108
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV A	109
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV B.....	110
7. Surat Keterangan Penelitian.....	111
8. Daftar Nilai Mid Semester ganjil SD Negeri 1 Sidokerto	112
II. PERANGKAT PEMBELAJARAN	
9. Pemetaan	114
10. Silabus Pembelajaran.....	116
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas eksperimen.....	119
12. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	127
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas kontrol.....	132
14. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> dengan menggunakan media audiovisual	139
III. HASIL UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK	
15. Hasil Uji Validitas Tes.....	142
16. Hasil Uji Reliabilitas Tes	147
17. Soal <i>Pretest</i>	159
18. Soal <i>Posttest</i>	152
19. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest Posttest</i>	155

IV. HASIL PENELITIAN	
20. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	156
21. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	159
22. Data Respon Peserta Didik terhadap Penerapan Model Pembelajaran.....	162
23. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	164
24. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	167
25. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	170
26. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	173
27. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	176
28. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	177
29. Uji Hipotesis	178
V. TABEL-TABEL STATISTIKA	
30. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	180
31. Tabel Chi-Kuadrat	181
32. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal dari 0-Z	182
33. Tabel Nilai dalam Distribusi <i>f</i>	183
34. Tabel Nilai dalam Distribusi <i>t</i>	184
VI. DOKUMENTASI	
35. Dokumentasi Kelas Eksperimen	185
36. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	190

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal utama peserta didik agar dapat mengembangkan dirinya menjadi insan yang berpengetahuan, bersikap, dan berketerampilan sesuai dengan apa yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Mulyasa (2013: 17) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan sumber daya manusia generasi masa kini dan sekaligus masa depan. UU No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) 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 (Sisdiknas, 2003: 3).

Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif untuk mengembangkan potensi peserta didik. Suasana belajar dan proses pembelajaran aktif yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang interaktif, menantang, dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Tujuan tersebut dicapai

oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sisdiknas, 2003: 3).

Pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa kurikulum yang dilaksanakan harus diseragamkan, agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 atau tematik. Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter, dimana peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Perkembangan potensi peserta didik harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik sehingga pendidikan pada tingkat sekolah dasar harus fokus pada pengembangan sikap dan perilaku.

Berhasilnya tujuan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Cara mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran pendidik

sangat penting dan diharapkan pendidik memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik, keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar dapat dipakai untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 1 Sidokerto pada bulan November 2018 dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai ulangan tematik *mid* semester ganjil kelas V nilai rata-rata belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebagaimana terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Ulangan Tematik *Mid* Semester Ganjil Kelas V A dan V B SD Negeri 1 Sidokerto

No	Jenis Kelamin	Jumlah Peserta Didik	Nilai					Rata-rata
			PKn	Bahasa Indonesia	IPA	IPS	SBdP	
			Kkm	Kkm	Kkm	Kkm	Kkm	
			67	67	67	67	67	
1	V A	20	78,50	61,30	62,42	67,90	67,05	67,43
2	V B	20	63,75	71,40	56,55	59,45	48,75	59,98
Jumlah Peserta Didik		40						

Sumber: Dokumentasi mid semester ganjil kelas V A dan V B SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 1, menunjukkan bahwa hasil ulangan tematik *mid* semester ganjil nilai rata-rata di kelas V A 67,43 dan di kelas V B 59,98. Hal ini menunjukkan bahwa di kelas V B nilai rata-rata masih rendah dan masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 67. Oleh sebab itu peneliti memilih kelas V B sebagai kelas eksperimen karena nilai hasil belajar kelas V B lebih rendah dari nilai hasil belajar kelas V A, sedangkan kelas V A sebagai kelas kontrol.

Rendahnya hasil belajar di sekolah terjadi karena (1) Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan pendidik sehingga peserta didik menjadi lebih cepat bosan. Variasi model pembelajaran seharusnya di terapkan oleh pendidik agar peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar, (2) Pendidik belum maksimal menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk merangsang peserta didik dapat terlibat dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran seperti model pembelajaran *discovery learning*, hal ini mengakibatkan sebagian besar peserta didik belum memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Model *discovery learning* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 karena pembelajaran ini akan melibatkan peserta didik untuk menjadi seorang ilmuwan, (3) Pendidik belum menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan sehingga dapat menambah gairah belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan media audiovisual.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan ilmu teknologi media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran untuk menunjang keberhasilan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat menambah gairah belajar peserta didik dengan menggunakan media audiovisual peserta didik dapat dengan mudah menerima materi dan pembelajaran menjadi lebih menarik, (4) Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini terjadi karena peserta didik lebih banyak mengobrol dengan temannya dan hanya sebagian kecil yang mendengarkan penjelasan pendidik, (5) Peserta didik kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat hal ini terlihat saat kegiatan diskusi. Sifat percaya diri peserta didik itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dengan mempunyai sikap percaya diri otomatis peserta didik akan dengan mudah bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diharapkan melalui penerapan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memahami materi pembelajaran dapat tercapai. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual.

Susanto (2013: 165-166) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di sekolah selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam

menyampaikan materi perlu memilih model yang sesuai dengan keadaan kelas sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa perlu diadakan penelitian secara berkesinambungan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran tematik. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar Tematik adalah model pembelajaran *discovery learning*. Anita (dalam Arifin, 2013: 2) menyatakan bahwa Belajar penemuan atau *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar sehingga sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013. Tidak hanya strategi, model atau cara yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran namun, media yang digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran. Sundayana (2016: 6) menjelaskan bahwa,

Media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut pendidik harus kreatif dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Arsyad (dalam Hastuti, 2014: 34) Media audiovisual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Peserta didik mendapatkan pembelajaran

bermakna yang membekas diingatan mereka dengan menggunakan media audiovisual.

Alasan peneliti memadukan model *discovery learning* dengan media audiovisual dalam pembelajaran tematik karena, model *discovery learning* merupakan model yang dapat dilaksanakan peserta didik dengan menggunakan percobaan untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan menyesuaikan pengetahuan yang sudah ada. Kegiatan menemukan tidak mungkin terlaksana hanya dengan membayangkan suatu hal, tetapi perlu adanya tindakan yang merangsang pemikiran peserta didik untuk melakukan pengamatan dan percobaan untuk menemukan suatu hal tertentu. Diperlukan alat bantu untuk menunjang penemuan-penemuan tersebut sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Kunandar (2013: 62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan tes yang difokuskan pada ranah kognitif karena ranah kognitif lebih menekankan pada kegiatan mental (otak).

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “**Pengaruh Model *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar**

Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto.
2. Kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
3. Pendidik belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran khususnya model *discovery learning*.
4. Pendidik belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran
5. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.
6. Peserta didik kurang berperan aktif dalam berdiskusi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto.
2. Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat di rumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap

hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model *discovery learning* dengan media audiovisual sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model *discovery learning* dengan media audiovisual dan diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran di SD Negeri 1 Sidokerto melalui model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memotivasi peneliti untuk selalu belajar, menambah pengetahuan dan pengalaman yang real bagi peneliti.

Sehingga kelak peneliti dapat menjadi pendidik yang memiliki kompetensi sebagaimana mestinya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

- 1 Jenis penelitian ini adalah eksperimen.
- 2 Objek penelitian ini adalah model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019.
- 3 Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto.
- 4 Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 1 Sidokerto semester genap.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar, Teori Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Belajar

Belajar adalah proses perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Susanto (2013: 3) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar dapat merubah tingkah individu seperti dijelaskan oleh Komalasari (2014: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Sedangkan Witherington (dalam Hanafiah dan Suhana, 2010: 7)

menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Menurut pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa itu. Trianto (2009: 28-40) mengemukakan beberapa teori belajar yang melandasi model pembelajaran yaitu:

- 1) Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Paham konstruktivisme juga menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna.
- 2) Teori Perkembangan Kognitif Piaget
Teori ini memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam berpikir dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan kognitif.
- 3) Teori Penemuan Jerome Bruner
Bruner menganggap, belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik.
- 4) Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky
Teori ini lebih menekankan pada aspek sosial, bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa.

5) Teori Pembelajaran Perilaku

Prinsip yang paling penting dari teori ini adalah bahwa perilaku berubah sesuai dengan konsekuensi-konsekuensi langsung dari perilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku.

Berdasarkan penjelasan beberapa teori belajar tersebut, peneliti berpendapat bahwa teori Konstruktivisme mendukung model *discovery learning*. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna.

c. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses atau cara interaksi secara langsung yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Rusman (2012: 93) bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Fathurrohman (2015: 16) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Komalasari (2011: 13) menjelaskan yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek/pembelajaran yang

direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan kemudian dievaluasi secara sistematis agar siswa atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan media belajar, serta pendidik dengan media belajar dimana proses tersebut merupakan upaya penggunaan metode maupun strategi yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mengikuti evaluasi dari semua kegiatan yang tersusun dan sistematis. Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Kunandar (2013: 62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Ewell (dalam Asgari, 2013: 134) *explain cognitive outcomes refer to development of knowledge and*

professional skills while non-cognitive outcomes focus on changing the attitudes and value of individuals. Artinya hasil kognitif merujuk pada perkembangan pengetahuan dan keterampilan profesional sementara hasil non-kognitif fokus pada perubahan sikap dan nilai-nilai individu.

Menurut Hamalik (2008: 30) bahwa hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Bukti bahwa seorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sesuai dengan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes yang difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional menyebutkan (C1), menjelaskan (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh guru untuk membuat suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan.

Model-model pembelajaran diturunkan dari beberapa istilah, yaitu pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan teknik pembelajaran. Suprijono (2015: 46) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Hosnan (2014: 337) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Sedangkan Arends (dalam Suprijono, 2015 : 65) menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menurut uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa suatu rancangan atau prosedur sistematis yang memuat pedoman serta petunjuk untuk mencapai tujuan belajar yang pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran penemuan (*discovery learning*).

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Shoimin (2014: 23) menguraikan berbagai jenis model pembelajaran yaitu:

- 1) Model pembelajaran *contextual teaching and learning*
- 2) Model pembelajaran *cooperative learning*
- 3) Model pembelajaran *cooperative script*
- 4) Model pembelajaran *inquiry*
- 5) Model pembelajaran *problem solving*
- 6) Model pembelajaran *problem posing*
- 7) Model pembelajaran *discovery learning*

Pada penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran *discovery learning* karena pendidik mempunyai tujuan agar peserta didik belajar mandiri dan berpikir secara kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kemudian peserta didik yang harus menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang mereka hadapi.

3. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya, model ini mengarahkan peserta didik untuk terbiasa menjadi seorang ilmuwan. Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan. Model pembelajaran penemuan ini merupakan bagian dari kerangka pendekatan saintifik. Hanafiah dan Suhana (2010: 77) *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan

siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Sementara itu Bruner (dalam Markaban, 2009: 9) belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan. Pendapat serupa diungkapkan oleh Sardiman (2012: 145) yang menyatakan bahwa dalam model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi ini dapat mengubah kegiatan belajar mengajar dari pusat orientasi pada pendidik menjadi pusat orientasi pada peserta didik. Bruner dalam jurnal (Ton de Jong : 5) *Discovery learning finds its roots in the Gestalt psychology and the work. The field of study into discovery learning has, over the last few decades, moved away from concept discovery (as in Bruner's studies) towards what has been called "scientific discovery learning"*.

Menurut pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran penemuan yang mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dan berfikir secara kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pendidik hanya

sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik dalam pembelajaran, sementara itu peserta didik yang harus menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang mereka hadapi.

b. Tujuan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai.

Seperti yang diungkapkan Bell dalam (Hosnan 2014: 284),

beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan *discovery* di antaranya:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan- keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasu belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Tujuan model pembelajaran *discovery* menurut Azhar (dalam

Kurniasih dan Sani, 2014: 65) adalah:

- 1) Kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis)

- 2) Membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu
- 3) Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik
- 4) Mengembangkan sikap, keterampilan kepercayaan murid dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif.

Tujuan lainnya dari pembelajaran *discovery learning* ini adalah agar pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didiknya untuk menjadi *problem solver* dan seorang *scientist*. Hamalik (dalam Ilahi, 2012: 300) mengungkapkan tujuan dari pembelajaran dengan penemuan (*discovery learning*), yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Peserta didik juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Sesuai dengan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *discovery learning* adalah menciptakan peserta didik yang aktif dan mandiri dalam menemukan solusi dari masalah pada kegiatan pembelajaran. Melatih kemampuan berpikir peserta didik dan keterampilan kepercayaan diri dalam memutuskan

sesuatu secara objektif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah model *discovery* menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 78) adalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan siswa.
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang dipelajari.
- 3) Seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari.
- 4) Menemukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik.
- 5) Mencetak pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan.
- 6) Mempersiapkan setting kelas.
- 7) Mempersiapkan persiapan yang akan diperlukan.
- 8) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan.
- 9) Merangsang terjadinya dialog interaktif antar peserta didik.
- 10) Memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan penemuan.
- 11) Memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil temuannya.

Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat menjadikan peserta didik mandiri dan aktif dalam pembelajaran serta menimbulkan kerjasama yang efektif dan efisien. Darmawan dan Wahyudin (2018: 115) menyatakan bahwa pada proses pembelajaran prosedur yang harus dilaksanakan dari model *discovery learning* ini secara umum sebagai berikut.

- 1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)
Pertama-tama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan,

anjaran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

- 2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)
Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Ketika eksplorasi berlangsung siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini siswa juga dapat membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
- 4) *Data Proccesing* (Pengolahan Data)
Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Pengolahan data juga berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban atau penyelesaian yang harus mendapat pembuktian secara logis.
- 5) *Verification* (Pembuktian)
Pada tahap ini, siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternatif yang dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
- 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
Tahap generalisasi atau menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Langkah-langkah model *discovery learning* menurut Friedler dkk dalam jurnal (Ton de Jong : 6) adalah sebagai berikut.

- 1) *Define a scientific problem*
- 2) *State a hypothesis*
- 3) *Design an experiment*
- 4) *Observe, collect, analyze, and interpret data*
- 5) *Apply the results*

6) *Make predictions on the basis of the results*

Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli mengenai langkah-langkah model *discovery learning* peneliti akan menggunakan langkah-langkah proses pembelajaran menurut Darmawan dan Wahyudin (2018:115) pada saat melakukan penelitian yaitu,

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)
- 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
- 3) *Data collection* (pengumpulan data)
- 4) *Data processing* (pengolahan data)
- 5) *Verification* (pembuktian)
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi). Keenam langkah tersebut juga sesuai dengan langkah berpikir secara ilmiah.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki suatu model pembelajaran harus dimaksimalkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kelemahan yang dimiliki suatu model pembelajaran harus dapat diminimalisir dengan mencari solusi terbaik agar tujuan pembelajaran dapat tetap tercapai. Di bawah ini adalah kelebihan dan kelemahan model *discovery learning* menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 79) yaitu.

- 1) Kelebihan model *discovery learning* yaitu,
 - a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan mengembangkan kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.

- b) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
 - c) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk belajar lebih giat lagi.
 - d) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
 - e) Memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada siswa dengan peran guru yang sangat terbatas.
- 2) Kelemahan model *discovery learning* yaitu,
- a) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
 - b) Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
 - c) Guru dan siswa sudah sangat terbiasa dengan proses belajar mengajar gaya lama maka model *discovery learning* ini akan mengecewakan.
 - d) Ada kritik, bahwa proses dalam model *discovery* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan siswa.
 - e) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Discovery learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, namun waktu yang diperlukan lebih lama dari model pembelajaran lainnya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Darmawan dan Wahyudin (2018: 112-114) yaitu.

- 1) Kelebihan model *discovery learning* adalah sebagai berikut.
 - a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif yang berguna untuk penemuan kunci keberhasilan dalam belajarnya.

- b) Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya.
 - c) Mendorong peserta didik selalu berpikir dan bekerja keras atas inisiatifnya sendiri.
 - d) Selama pembelajaran berlangsung situasi proses belajar menjadi lebih dinamis.
 - e) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing.
- 2) Kelemahan model *discovery learning* adalah sebagai berikut.
- a) Model ini terlalu menuntut kesiapan pikiran untuk belajar pada diri peserta didik, padahal setiap peserta didik pasti berbeda kondisi dan kemampuan berpikirnya.
 - b) Membutuhkan waktu yang lama dalam setiap pembelajaran untuk membantu peserta didik hingga mampu menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
 - c) Alur proses berpikir yang harus diikuti peserta didik terlalu linier, karena peserta didik telah dipilih terlebih dahulu.

Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli mengenai kelebihan dan kelemahan *discovery learning* menurut Darmawan dan Wahyudin (2018:115) pada saat melakukan penelitian yaitu,

Kelebihan model *discovery learning* yaitu,

- 1) Dapat membantu peserta didik untuk menemukan pengetahuannya secara mandiri melalui percobaan
- 2) Menambah kepercayaan diri peserta didik untuk memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya
- 3) Siswa dapat memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Disetiap ada kelebihan pasti terdapat kelemahan yang menyertainya, adapun kelemahan dari model *discovery learning* yaitu:

- 1) Peserta didik harus memiliki kesiapan dan kematangan mental serta mengembangkan rasa ingin tahu tentang keadaan di lingkungan sekitarnya
- 2) Bagi peserta didik yang kurang tanggap akan mengalami kesulitan berpikir
- 3) Membutuhkan waktu yang lama untuk membantu merekam menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Sundayana (2016: 6) memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Sardiman (2011: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Hamdani (2011: 243) bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan meliputi alat yang secara fisik

digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar), grafik, televisi, dan komputer.

Menurut beberapa teori para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan kepada penerima pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dapat digunakan seperti buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar), grafik, televisi, dan komputer.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik).

Fathurrohman dan Sobry (2010: 67) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang.
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- 6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.

- 10) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Djamarah dan Zain (2013: 135) ketika fungsi-fungsi media pembelajaran itu diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar, maka terlihatlah peranannya sebagai berikut.

1. Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.
2. Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya.
3. Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok.

Sedangkan Sanjaya (2013: 207) mengatakan bahwa melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret. Maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi yang seperti dijelaskan berikut ini.

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut. *Pertama*, media dapat mengatasi

keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
Kedua, media dapat mengatasi batas ruang kelas.
Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa.

Menurut uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan media juga sebagai sumber belajar yang menarik perhatian peserta didik untuk memperoleh informasi tentang pelajaran. Fungsi tersebut, media pembelajaran akan terlihat peranannya sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber yang dibutuhkan peserta didik untuk menerima suatu pembelajaran. Adanya media pada suatu pembelajaran mampu mengongkretkan keabstrakan yang terjadi saat proses belajar berlangsung. Setiap media pembelajaran memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Jenis media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik.

Hamdani (2011: 250) bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan, yaitu media grafis, teks, audio, grafik, animasi, dan video. Sanjaya (2013: 211) bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakainnya, media dapat dibagi:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, tranparasi, dan lain sebagainya.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Djamarah dan Zain (2013: 124) dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:

- 1) Media Auditif
Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
- 2) Media Visual
Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan dan cetakan.
- 3) Media Audiovisual
Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur

suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Asyhar (2012: 44) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu,

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, prototif dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*).
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: tv dan *power point*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis media pembelajaran diantaranya media visual, audio, audiovisual dan multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kegunaannya. Penelitian ini menggunakan media audiovisual berupa video pembelajaran supaya peserta didik akan lebih tertarik untuk menerima materi yang diberikan.

5. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar

(2011:45) mendefinisikan bahwa media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Sementara itu Faturrohman dan Sutikno (2010:68) menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan media yang menampilkan suara dan unsur gambar. Sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan bahwa media audiovisual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audiovisual adalah program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audiovisual adalah film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lain-lain. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran.

b. Karakteristik Media Audiovisual

Pembelajaran menggunakan teknologi audiovisual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual. Arsyad (2011: 31) mengemukakan bahwa media audiovisual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Mereka biasanya bersifat linear.
- 2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- 5) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat melibatkan interaktif murid yang rendah.

Adapun karakteristik media audiovisual yang dikemukakan Reny (2013:11) adalah sebagai berikut.

- 1) Media audiovisual mampu menghadirkan informasi atau pesan dalam wujud gambar/visual dan suara secara riil, nyata.
- 2) Media audiovisual lebih mengutamakan visual dari pada suara, meskipun tidak bisa lepas dengan suara yang berperan melengkapi informasi atau pesan visual.
- 3) Informasi yang disampaikan dapat berupa gambar/visual fakta, kejadian nyata ataupun sebuah fiksi/gagasan kreatif.
- 4) Media audiovisual sementara ini masih dianggap sebagai media komunikasi dan informasi yang paling efektif dibandingkan dengan media komunikasi yang lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik media audiovisual bersifat linier dan mampu menghadirkan informasi atau pesan dalam wujud gambar atau visual dan suara yang riil atau nyata. Media audiovisual lebih mengutamakan visual daripada suara, meskipun keduanya sangatlah berkesinambungan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audiovisual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audiovisual. Arsyad (2011: 49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audiovisual:
 - a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
 - d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - e) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
 - f) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
 - g) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- 2) Kelemahan media audiovisual:
 - a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
 - c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Lismurtini (2013: 24) dalam bukunya menjelaskan kelebihan dan kekurangan media audiovisual yaitu sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audiovisual
 - a) Film dapat menggambarkan suatu proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
 - b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.

- c) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
 - d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan kesan realita pada gambar dalam bentuk eksperimen murni.
 - e) Dapat menggambarkan animasi.
- 2) Kelemahan media audiovisual
- a) Siswa tidak akan dapat mengikuti dengan baik jika film diputar terlalu cepat.
 - b) Film bersuara tidak diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan pada saat film diputar.
 - c) Apa yang sudah dilewati sulit untuk diulang kembali.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media audiovisual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Media audiovisual dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan film dan video dapat menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya pada diri peserta didik sehingga media audiovisual cocok untuk diterapkan bersama model *discovery learning*.

6. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dan menyajikannya dalam sebuah tema atau topik. Majid (2014: 85) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Permendikbud No. 65 Tahun 2013 (dalam Putrayasa, 2014: 3) menyatakan bahwa kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang menyempurnakan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pola pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran satu arah menjadi interaktif dan pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif agar tujuan pembelajaran tersampaikan.

Pembelajaran tematik adalah integrasi dari beberapa mata pelajaran seperti yang dijelaskan Suryosubroto (2009: 133) bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Hajar (2013: 7) mengemukakan pembelajaran berbasis kurikulum tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan (mengintegrasikan dan memadukan) beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman yang sangat berharga bagi para peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta pemikiran dalam sebuah materi pelajaran menggunakan tema atau topik. Pembelajaran tematik dilakukan untuk mengupayakan suatu perbaikan kualitas pendidikan.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang dijelaskan Majid (2014: 89) sebagai berikut.

- a. Berpusat pada siswa.

- b. Memberikan pengalaman langsung.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik yang dijelaskan Hajar

(2013: 43) adalah sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik,
- 2) Memberikan pengalaman langsung,
- 3) Tidak terjadi pemisahan materi pelajaran secara jelas,
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran,
- 5) Bersifat fleksibel,
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik,
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan,
- 8) Mengembangkan komunikasi peserta didik,
- 9) Mengembangkan kemampuan metakognisi peserta didik,
- 10) Lebih menekankan proses dari pada hasil.

Karakteristik pembelajaran tematik yang dijelaskan Rusman (2012: 258) yaitu sebagai berikut.

- a. Berpusat pada peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman langsung.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa

karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.

- 3) Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran.
- 4) Bersifat fleksibel.
- 5) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan di antaranya Khasanah (dalam Suryosubroto, 2009: 10) menyatakan kelebihan yang dimaksud, yaitu:

- a. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- b. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- c. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d. Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran tematik, yaitu:

- a. Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- b. Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik yang dijelaskan

Majid (2014: 92) bahwa kelebihan dari pembelajaran tematik

sebagai berikut.

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- b. Memberi pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.

- f. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- g. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Sedangkan kekurangan pembelajaran tematik yaitu:

- a. Aspek guru
- b. Aspek peserta didik
- c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran
- d. Aspek kurikulum
- e. Aspek penilaian

Dari uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyenangkan, dapat menumbuhkan ketrampilan sosial melalui kerja sama, memberi pengalaman belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Kekurangan pembelajaran tematik adalah guru harus memiliki kemampuan yang tinggi dan tidak semua guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara cepat.

7. Tema Panas dan Perpindahannya

Kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan tematik terpadu. Kelas V tema dibagi menjadi 9 tema, pada semester ganjil terdapat 5 tema dan semester genap 4 tema yang pada masing-masing tema terdapat sub tema dan tiap sub tema diuraikan ke dalam 6 pembelajaran, 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Tema “Panas dan Perpindahannya” merupakan tema yang terdapat pada semester genap yaitu tema 6. Tema Panas dan Perpindahannya terdapat 4 sub tema masing-masing sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Subtema yang

pertama yaitu suhu dan kalor, subtema yang kedua yaitu perpindahan kalor di sekitar kita, subtema yang ketiga yaitu pengaruh kalor terhadap kehidupan dan subtema yang keempat yaitu literasi.

8. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen ini.

1. Nalurita (2018) yang berjudul Pengaruh Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *discovery* berbasis media realia terhadap hasil belajar IPA Kelas V pada SD Negeri 4 Metro Barat. Rata-rata pada kelompok eksperimen (pembelajaran *discovery*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional), dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* eksperimen dan nilai rata-rata *posttest*. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan metode *discovery learning* berbasis media realia terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.
2. Retnosari (2015) yang berjudul Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar tematik integratif siswa kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. Peneliti menyimpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari aktivitas pembelajaran model *discovery learning* terhadap hasil belajar tematik integratif tema Cita- citaku subtema Hebatnya Cita- citaku kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian tersebut adalah menggunakan model *discovery learning*. Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu pada penelitian Retnosari (2015) tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam menerapkan model *discovery learning* yang bertujuan agar pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan bermakna bagi peserta didik. Perbedaan lainnya yaitu pada penelitian Narulita (2018) melihat pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti hanya melihat pengaruh hasil belajar tematik siswa kelas V SD.

B. Kerangka Pikir

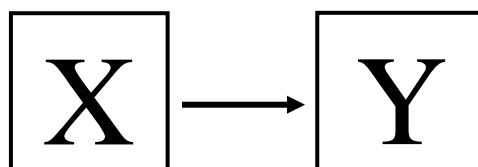
Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian. Sugiyono (2016: 91) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Seperti yang telah diungkapkan dalam latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik, disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru sehingga peserta didik

menjadi lebih cepat bosan. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk merangsang peserta didik dapat terlibat dan berpikir aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang mampu mengembangkan peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mengembangkan potensi peserta didik yaitu model *discovery learning* yang merupakan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan peserta didik untuk menemukan konsep materi yang telah dipelajarinya secara mandiri melalui proses mentalnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik. Model *discovery learning* memiliki kelebihan yaitu memberi kesempatan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui percobaan sehingga melatih peserta didik berkeaktifan dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan yang pada akhirnya menggunakan pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan yaitu teori dari Darmawan dan Wahyudin (2018:115). Karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci tahapannya serta kegiatan yang akan dilaksanakan. Langkah-langkah yang digunakan yaitu, 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah). 3) *Data collection* (pengumpulan data). 4) *Data processing* (pengolahan data). 5) *Verification* (pembuktian). 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga harus diperhatikan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peneliti menggunakan media audiovisual yang tepat digunakan dalam pembelajaran *discovery* terbimbing. Media audiovisual yaitu media pandang dengar yang dapat dihadirkan di ruang kelas untuk keperluan proses pembelajaran. Media audiovisual dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan pendidik serta menjadikan waktu lebih efisien dan efektif sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pokok pemikiran tersebut, bahwa model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar tematik. Hubungan antar variabel x dan y dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir variabel

Keterangan:

X = Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual

Y = Hasil belajar tematik

→ = Pengaruh

(sumber: Sugiyono, 2015: 234)

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir

(Sugiyono, 2013: 96). Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah **“Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019”**.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan data kuantitatif. Sugiyono (2016: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kristin dan Rahayu (2016: 87)

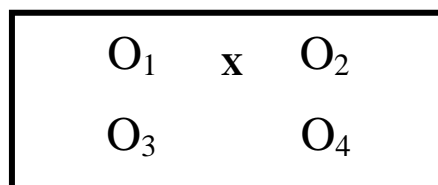
Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki pengaruh terhadap hubungan sebab akibat, dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan yang berbeda pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk perbandingan. Objek penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *non-equeivalent control grup design* yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain *non-equeivalent control grup design* dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Desain *non-equeivalent control grup*

design menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan berupa penerapan pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual menggunakan langkah-langkah *stimulation* (stimulus/pemberian rangsang-an), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembukti-an), *generalization* (menarik kesimpulan). Kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelompok yang tidak mendapat perlakuan.

Desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random*. Sugiyono (2016: 79) menyatakan bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram rancangan penelitian

Keterangan:

- O₁ = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O₂ = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O₃ = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- O₄ = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- X = perlakuan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual

Berdasarkan uraian tersebut, secara sederhana peneliti menyimpulkan untuk mencari hasil dari suatu perlakuan maka perlu mencari selisih antara O₂ dan O₁, sedangkan untuk kelas kontrol tanpa perlakuan, hasil

diperoleh dari selisih antara O_4 dan O_3 . Setelah menghitung selisih O_3 dan O_1 , selanjutnya melihat akibat perlakuan X dengan melihat perbedaan antara O_2 dan O_4 .

B. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan rancangan ini sebagai berikut:

1. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa tes pilihan jamak.
3. Menguji coba instrumen tes kepada siswa kelas V di SD Negeri 3 Notoharjo.
4. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.
5. Memberikan *pretest* pada kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen, dengan menerapkan model *discovery learning* dan kelompok kontrol dengan pembelajaran tanpa model pembelajaran. Kemudian memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran.
7. Setelah dilaksanakan *posttest*, kemudian mencari beda *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut.
8. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil kelompok eksperimen dan kontrol sehingga, dapat diketahui pengaruh model

discovery learning terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto.

9. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidokerto, yang beralamat di Jl. Pandawa lima dusun II Desa Sidokerto Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan oleh peneliti pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Tepatnya dilakukan pada tanggal 30 sampai 31 Januari 2019 pada pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran ke-1. Diawali dengan observasi pada bulan November 2018.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti harus menentukan populasi dan sampel terlebih dahulu, kemudian diberi perlakuan agar tercapai tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Sugiyono (2016: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto yang berjumlah 40 peserta didik yang terdiri dari dua kelas V A dan V B data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Data peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta didik
1.	V A	11	9	20
2.	V B	10	10	20
	Jumlah	20	20	40

(Sumber: Data Guru Kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019)

Berdasarkan tabel 2, data peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019 pada kelas V A jumlah siswa laki-laki 11 peserta didik sedangkan perempuan berjumlah 9 peserta didik, jadi jumlah peserta didik kelas V A adalah 20 peserta didik. Pada kelas V B jumlah siswa laki-laki 10 peserta didik sedangkan perempuan berjumlah 10 peserta didik, jadi jumlah peserta didik kelas V B adalah 20 peserta didik. Jadi jumlah seluruh populasi peserta didik sebanyak 40 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam bahasa sehari-hari berarti contoh benda yang diambil dari sejumlah benda atau yang mewakilinya. Menurut Sugiyono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya menurut Arikunto (dalam Gunawan,

2013:2) sampel adalah sebagian populasi yang diambil sebagian sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Jenis sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah sampel jenuh yang merupakan kategori dari teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016: 122).

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 85) menyatakan bahwa sampel jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kemudian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka digunakan *purposive sampling* atau sampel bertujuan berdasarkan rata-rata ketuntasan hasil belajar tematik peserta didik SD Negeri 1 Sidokerto. Kelompok eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini sebanyak 40 peserta didik.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016: 38). Penelitian ini ada dua macam variabel penelitian sebagai berikut.

- a. Variabel *independen* atau variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2016: 61). Variabel bebas pada penelitian ini adalah yaitu model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual (X).
- b. Variabel *dependen* atau variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar tematik (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian. Penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian adalah sebagai berikut.

a. Model *discovery learning* dengan Menggunakan Media Audiovisual

Model pembelajaran *discovery* adalah suatu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dan membangun pengetahuan mereka secara logis dan kritis dalam membangun pengetahuan mereka untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan dibantu media pembelajaran audiovisual yang dapat membuat proses pembelajaran di kelas lebih mudah dipahami secara efisien dan efektif. Untuk mengetahui besarnya unsur pembelajaran dilakukan pengukuran melalui angket yang terdapat pada model *discovery learning*.

Angket ini dibuat dengan skala *likert* dengan gradasi positif. Angket disusun dalam bentuk pilihan yang terdiri dari pertanyaan, masing-masing pertanyaan memiliki 4 (empat) alternatif jawaban tanpa jawaban netral untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas dengan skor yang berbeda. Pilihan jawaban dari setiap item instrumen angket terdiri dari katagori Selalu (S), dengan skor 4, Sering (SR) dengan skor 3, Kadang-kadang (KK) 2, dan Tidak Pernah (TP) dengan skor 1.

b. Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes yang difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional menyebutkan (C1), menjelaskan (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Teknik yang digunakan peneliti

untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini ada tiga teknik, yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013: 274).

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai peserta didik dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar saat penelitian berlangsung di kelas V A dan V B SD Negeri 1 Sidokerto.

2. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Suatu tes dapat dikatakan baik jika butir-butir soal yang terkandung dalam tes tersebut dapat mewakili isi materi pembelajaran yang akan diukur. Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Peneliti akan menggunakan bentuk tes pilihan jamak yang dilaksanakan pada awal (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). Pemberian skor untuk setiap jawaban yang benar adalah 1 dan jawaban yang salah adalah 0.

3. Angket

Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai persepsi peserta didik tentang kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru dalam proses belajar mengajar. Sugiyono (2013: 199) menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Untuk mengetahui besarnya unsur pembelajaran dilakukan pengukuran melalui angket yang terdapat pada model *discovery learning*.

Angket ini dibuat dengan skala *likert* dengan gradasi positif. Angket disusun dalam bentuk pilihan yang terdiri dari pertanyaan, masing-masing pertanyaan memiliki 4 (empat) alternatif jawaban tanpa jawaban netral untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas dengan skor yang berbeda. Pilihan jawaban dari setiap item instrumen angket terdiri dari Selalu (S), dengan skor 4, Sering (SR) dengan skor 3, Kadang-kadang (KK) 2, dan Tidak Pernah (TP) dengan skor 1. Kemudian dari hasil keseluruhan jawaban peserta didik dengan melihat jumlah skor, diklasifikasikan dalam kategori berikut.

Tabel 3. Klasifikasi pengkatagorian variabel X

Persentase Jumlah Skor	Kategori
$76\% \leq X \leq 100\%$	Sangat baik
$51\% \leq X \leq 75\%$	Baik
$26\% \leq X \leq 50\%$	Cukup baik
$X \geq 25\%$	Tidak baik

(Sumber: Arikunto, 2013: 29)

G. Kalibrasi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.

Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono (2016: 102) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penelitian ini merupakan instrumen tes yang berupa soal pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar (Y).

1. Instrumen Tes

Dalam proses belajar, tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Kasmadi (2014: 69) kriteria penyusunan tes hasil belajar yang baik dapat mengukur apa yang semestinya diukur, dengan melihat kesesuaian soal serta tujuan pembelajaran. Setiap butir soal mempertimbangkan kemampuan peserta didik yang didasarkan pada indikator pencapaian kompetensi pembelajaran ditinjau dari aspek-aspek kawasan belajar.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

Berikut ini tabel kalibrasi instrumen tes sebelum dan setelah diuji validitas.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Soal Uji Instrumen	Jumlah
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan(eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis kesimpulan bacaan	C4	7,8,11, 14,15, 17	6
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Menentukan kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraf bacaan	C3	1, 4, 19, 21, 26, 29, 30	7
IPA 3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1.Mengidentifikasi benda-benda di sekitar yang dapat menghantarkan panas	C2	5, 6, 9,13,16, 23, 24, 28	8
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1. Memahami perbedaan suhu dan kalor	C2	2, 3, 10,12, 18, 20, 22,25, 27	9
Jumlah				30

2. Instrumen Angket

Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2016: 142) mengemukakan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai respon peserta didik terhadap model *discovery learning*.

Tabel 5. Kisi-kisi angket respon peserta didik terhadap penerapan model *discovery learning* menggunakan media audiovisual

Variabel Penelitian	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Angket	Jumlah
Model <i>discovery learning</i>	1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis	C2	2, 5, 15, 16, 19, 24	6
	2. Mengembangkan sikap penemuan peserta didik	C2	7, 13, 17, 18, 20, 23	6
	3. Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik	C3	1, 4, 6, 8, 11, 10, 22	7
	4. Saling memberikan pengetahuan	C3	3, 9, 12, 14, 21, 25	6
Jumlah				25

H. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen angket dan tes formatif ini sebelum diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diujicobakan pada subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid, untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Tes uji coba dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Tes uji coba ini akan dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Notoharjo dengan pertimbangan karena memiliki KKM dan kurikulum yang sama dengan SD Negeri 1 Sidokerto yakni kurikulum 2013. Dan guru kelas V sama-sama berpendidikan S1.

2. Validitas

Validitas berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2016: 267)

mengemukakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sanjaya (2014: 254) menyatakan validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan dan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengujian validitas isi (*content validity*).

Sugiyono (2016: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan jamak) dilakukan uji coba soal yang dilakukan pada peserta didik kelas V dengan jumlah responden sebanyak 21 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 30 soal. Setelah diuji coba, untuk mengukur tingkat validitas soal, dilakukan dengan teknik korelasi *point biserial* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* dan dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*.

M_p = rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari

M_t = rata-rata skor total (r-tot)

S_t = simpangan baku

p = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

(Sumber dari Kasmadi dan Sunariah, 2014: 157)

3. Reliabilitas

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Sugiyono (2016: 121) instrument yang reliable adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Arikunto (2013: 221) menjelaskan reliabilitas adalah menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik, apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kali pun diambil hasil akan tetap sama. Menghitung reliabilitas soal dengan teknik KR 20 (*Kuder Richardson*) digunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

R_{11} = reliabilitas tes

P = proposi subjek yang menjawab item dengan benar

Q = proposi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

n = banyaknya/ jumlah item

S^2 = varians

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 166)

Perhitungan reliabilitas soal tes pada penelitian ini akan dibantu dengan program *microsoft office excel* 2010. Hasil dari perhitungan tersebut, akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitas kriteria.

Tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria reliabilitas kuder richardson

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,8-1	Sangat kuat
2	0,6-0,79	Kuat
3	0,4-0,59	Sedang
4	0,2-0,39	Rendah
5	0,-019	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kaudrat*, dan uji *Liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smimov*.

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Rumusan hipotesis:

H_a = Populasi yang berdistribusi normal

H_0 = Populasi yang berdistribusi tidak normal.

2. Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = chi kuadrat/normalitas sampel

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2015: 60)

3. Mencari f_o (frekuensi pengamatan) dan f_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.
 - a. Membuat daftar distribusi frekuensi
 - 1) Menentukan nilai rentang (R), yaitu data terbesar-data terkecil.
 - 2) Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$.
 - 3) Menentukan panjang kelas (i) = $\frac{R}{BK}$.
 - 4) Menentukan rata-rata simpangan baku.
 - b. Membuat daftar distribusi f_o (frekuensi pengamatan) dan f_h (Frekuensi yang diharapkan).
4. Kaidah keputusan apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut.

H_a : variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

H_0 : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F sebagai berikut.

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sumber: Sugiyono, 2016: 275)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05 selanjutnya bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

2. Analisis Data Hasil Belajar

Menyusun data penelitian akan memberi gambaran secara teratur mengenai langkah-langkah analisis dalam statistika deskriptif. Nilai ketuntasan peserta didik dapat dicari menggunakan rumus berikut.

- a. Nilai hasil belajar peserta didik secara individu ini diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

- b. Nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

ΣX = Total nilai yang diperoleh peserta didik

ΣN = Jumlah peserta didik

(Sumber: Aqib, 2010: 40)

- c. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, 2010:41)

Tabel 7. Persentase kriteria ketuntasan peserta didik

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib. 2010: 41)

- d. Peningkatan pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Menurut Meltzer (dalam Khasanah 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

$$\text{Tinggi} = 0,70 \leq N\text{-gain} \leq 1,00$$

$$\text{Sedang} = 0,40 \leq N\text{-gain} \leq 0,69$$

$$\text{Rendah} = N\text{-gain} < 0,39$$

e. Analisis Angket

Data hasil penyebaran angket respon peserta didik terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan model *discovery learning* secara individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai angket individu

R = skor perolehan

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Pengukuran angket penggunaan model *discovery learning* didasarkan pada rata-rata nilai angket seluruh peserta didik yang dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f(x)}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata angket seluruh siswa

f = frekuensi

x = nilai tengah kelas interval

$\sum f(x)$ = total nilai yang diperoleh siswa

n = jumlah siswa

(Sumber: Aqib,dkk., 2010: 40)

3. Pengujian Hipotesis

Jika sampel atau data populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (*model discovery learning* dengan media audiovisual) terhadap Y (hasil belajar tematik) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis ini

menggunakan *independent sampel t-test*. *Independent sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang *independent*.

Rumus statistik:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok control

S_1^2 = Varians eksperimen

S_2^2 = Varians kontrol

n_1 = Jumlah siswa sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelompok control

(Sumber: Muncarno, 2015: 56)

Berdasarkan rumus tersebut, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu, $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan dan positif. Sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

Rumusan Hipotesis:

H_a = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual

terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1
Sidokerto tahun pelajaran 2018/2019.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 79,50 lebih tinggi dari nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 70,09 selisihnya adalah 9.41.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,696 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,042, perbandingan tersebut menunjukkan ($2,696 > 2,042$) berarti H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik, model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual dapat menumbuhkan jiwa penemu pada saat pembelajaran serta peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Pendidik, diharapkan dapat menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Pendidik sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon peserta didik dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar.
3. Sekolah, diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media audiovisual. Dengan demikian proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, melainkan bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.
4. Peneliti atau peneliti lanjutan, berdasarkan hasil penelitian sebaiknya model *discovery learning* ini dianalisis terlebih dahulu mengenai hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal sarana dan prasarana, alokasi waktu, ruang kelas, dan karakteristik peserta didik yang akan diterapkan model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arifin, Zainal. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Realita terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan*. 1:1-6.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. PT Renika Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asgari, Maryam. 2013. Evaluating the Learning Outcomes of International Students as Educational Tourist. *Journal of Business Studies Quarterly*. 5:2152-1034.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press, Jakarta.
- Budiningsih. 2010. *Model Discovery Learning*. Pustaka Mandiri, Jakarta.
- Darmawan dan Dinn Wahyudin. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Djamarah dan Zain, Aswan. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media, Jogjakarta.
- Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. PT Refika Aditama, Bandung.

- Fitri, Mariza. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor. *Jurnal Inpafi* 3:89-96.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statiska Penelitian Pendidikan*. Parama Publising, Yogyakarta.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Jogjakarta, Diva Press
- Hamalik. Oemar. 2008. *Proses Pembelajaran Mengajar*. Bumi Akasara, Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia, Bandung.
- Hanafiah dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Cetakan Ke-2. Refika Aditama, Bandung.
- Hastuti, Ari. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II Sdn Bantargebang II Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan*. 2:33-38.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor
- Ilahi, Mohammad Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*. Diva Press, Yogyakarta.
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. PT Refika Adiatma, Bandung.
- _____. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. PT Refika Adiatma, Bandung.
- Kristin, Firosalia dan Rahayu, Dwi. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dicoverly Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Scholaria*. 6:84 – 92.

- Kunandar. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kurniasih dan Sani, Berlin. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Yogyakarta.
- Lismurniati. 2013. *Langkah-langkah menggunakan media audio visual (online)*. (<http://lismurniati270992.wordpress.com/2013/06/18/media-audio-visual-dan-multimedia/>).
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Markaban. 2009. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Prosiding Penataran. PPPGM, Yogyakarta.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nalurita, Dewi. 2018. Pengaruh Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Purwanto, M. Ngali. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Putrayasa, Ni Made. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD*. 2:1-11.
- Putri, Ihti Shabrina. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6:91-94.
- Retnosari, Dhesi. 2015. Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. (Skripsi). Universitas PGRI Semarang, Semarang.

- Rusman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. CV Alfabeta, Bandung.
- _____. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- _____. 2012. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Grup, Jakarta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suhana, Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT. Rafika Aditama, Bandung
- Sumarniti, Ni Nym. 2014. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa kelas V Di SD Gugus VII Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD*. 2:1-11.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika)*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadia Media, Jakarta.

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Bumi Aksara, Jakarta.

Ton De Jong, Wouter Van Joolingen. 2007. Scientific discovery learning with computer simulations of conceptual domains. University of Twente The Netherlands.