

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS III GUGUS IV GADINGREJO**

(Tesis)

Oleh

DWI ANJARWANI

NPM 2023053011



**PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2023

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS III GUGUS IV GADINGREJO

Oleh

DWI ANJARWANI

Masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, Sekolah Dasar belum menggunakan media audio visual, masih adanya Pendidik yang belum bisa mengoperasikan media audio visual, terdapat Peserta Didik yang memiliki nilai di bawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis karakteristik media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik dan efektivitas media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) Borg & Gall Modifikasi Budiyo. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo dengan jumlah 176 Peserta Didik. Subjek penelitian ini berjumlah 21. Hasil penelitian dilihat dari perbedaan *pretest* dan *posttest* hasil belajar tematik pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* adalah 54,28 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 79,04. Nilai rata-rata *N-Gain* adalah 0,4642 berkategori “Sedang”.

Kata kunci: media audio visual, *discovery learning*, hasil belajar tematik.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL MEDIA BASED ON DISCOVERY LEARNING TO INCREASE THEMATIC LEARNING OUTCOMES FOR CLASS THREE STUDENTS OF GUGUS FOUR GADINGREJO

By

DWI ANJARWANI

The problem in this study is that learning still uses the lecture method, elementary schools have not used audio-visual media, there are still educators who cannot operate audio-visual media, there are students who have grades below the KKM. The purpose of this study was to analyze the characteristics of discovery learning-based audio-visual media to improve thematic learning outcomes and the effectiveness of discovery learning-based audio-visual media to improve thematic learning outcomes. The type of this research is Borg & Gall Modification Budiyono's development research (R&D). The population in this study were Class three Students of Cluster four Gadingrejo with a total of one hundred and seventy six students. There were twenty one subjects in this study. The results of the study were seen from the differences in pretest and posttest thematic learning outcomes in the experimental class. The average pretest score was fifty four point two eight and the posttest average score was seventy nine point zero four. The average value of N-Gain is zero point four six four two in the category of "Medium".

Keywords : *audio visual media, discovery learning, thematic learning outcomes.*

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS III GUGUS IV GADINGREJO**

Oleh

**DWI ANJARWANI
NPM 2023053011**

(Tesis)

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

**Pada
Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL
BERBASIS DISCOVERY LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS III GUGUS IV GADINGREJO.**

Nama Mahasiswa : **DWI ANJARWANI**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2023053011**

Program Studi : **Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

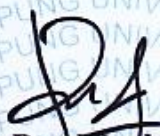
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001


Dr. Ryzal Perdana, M. Pd.
NIK. 232110921109101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.M.Si
NIP. 197412202009121002


Dr. Dwi Yulianti, M. Pd.
NIP. 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd.

Sekretaris : Dr. Ryzal Perdana, M. Pd.

Anggota Penguji 1 : Dr. Sugeng Widodo, M. Pd.

Anggota Penguji 2 : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Irs. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 17 Mei 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo”** Merupakan hasil karya Saya sendiri dan Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya Peneliti lain dengan cara tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, Saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada Saya, Saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Dwi Anjarwani
NPM 2023053011

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dwi Anjarwani, dilahirkan di Saribumi pada hari Rabu tanggal 22 Januari 1997. Alamat tempat tinggal di Jalan Raya Saribumi Rt 004 Rw 002 Kelurahan Wates Selatan Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Kusnadi,S.Pd. dan Ibu Sri Rahayu,S.Pd dan Peneliti sudah menikah dengan Rudi Awantara, S.Pd. Pendidikan formal yang telah diselesaikan Peneliti sebagai berikut:

1. TK ABA Tambahrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung lulus pada tahun 2003.
2. SD Negeri 2 Wates Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung lulus pada tahun 2009.
3. SMP Negeri 2 Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung lulus pada tahun 2012.
4. SMA Negeri 2 Pringsewu Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung lulus pada tahun 2015.
5. S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Universitas Lampung lulus pada tahun 2019.

Tahun 2020 Peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar (MKGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubahnya”
(QS. Ar Rad 11).

“Sesungguhnya hanya orang-orang yang bersabarlah yang dicukupkan pahala mereka tanpa batas”
(QS. Az Zumar 10).

“Sesungguhnya kesuksesan adalah bagi orang-orang yang pandai bersyukur atas apa yang sudah diraih dan dimiliki.”
(Peneliti)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya.
Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah Saw yang
telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesabaran
dalam menyelesaikan karya ini.

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada orang tuaku tersayang Bapak
Kusnadi,S.Pd. dan Ibu Sri Rahayu,S.Pd., terima kasih Pak jasmu selalu tersimpan
dan petuah-petuahmu tidak akan pernah terlupakan terima
kasih pula Bu atas segala pengorbanan, dukungan, dan doamu yang
telah memberikanku kekuatan dan semangat. Terima kasih untuk
suamiku tercinta Rudi Awantara, S.Pd.yang selalu mendukung,
mendoakan, dan memberikan support yang luar biasa untuk
menyelesaikan studiku. Adikku tercinta Khaesar Elhamsyah
terima kasih atas doa, hiburan, dan semangat yang telah
diberikan terus menerus dan support yang luar biasa.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga Peneliti mampu menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan tesis ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M.,Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi Peneliti dalam penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memfasilitasi Peneliti dalam penelitian ini.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi Peneliti dalam penelitian ini.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si.,M.Ag Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi Peneliti dalam penelitian ini.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi MKGSD Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran yang membangun selama masa kuliah hingga penyelesaian tesis ini.
6. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, nasihat, dorongan, dan bantuan selama proses penyelesaian tesis ini, sehingga Peneliti termotivasi untuk menyelesaikan tesis.

7. Bapak Dr. Ryzal Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, nasihat, dorongan, dan bantuan selama proses penyelesaian tesis ini, sehingga Peneliti termotivasi untuk menyelesaikan tesis.
8. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., Dosen Anggota Penguji I yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, nasihat, dorongan, dan bantuan selama proses penyelesaian tesis ini, sehingga Peneliti termotivasi untuk menyelesaikan tesis.
9. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Dosen Anggota Penguji II yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, nasihat, dorongan, dan bantuan selama proses penyelesaian tesis ini, sehingga Peneliti termotivasi untuk menyelesaikan tesis.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf MKGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
11. Ibu Rima Gustianita, M.Pd. (Validator ahli bahasa), Ibu Try Wahyuni, M.Pd. (Validator ahli bahasa), Ibu Yuli Fitriyani, M.Pd. (Validator ahli materi), Ibu Lufia Nuzulika, M.Pd. (Validator ahli materi), Bapak Agustian Kahar Hidayat, M.Pd. (Validator ahli media), dan Bapak Nanda Nursyah Alam, M.Pd. (Validator ahli media) yang telah memberikan bimbingan dan saran demi kesempurnaan pengembangan produk yang dibuat Peneliti.
12. Bapak dan Ibu Kepala UPT Sekolah Dasar Gugus IV Gadingrejo yang telah memberikan izin kepada Peneliti untuk melaksanakan penelitian.
13. Bapak dan Ibu Ketua Gugus IV Gadingrejo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di Gugus IV Gadingrejo.
14. Bapak dan Ibu wali kelas III Sekolah Dasar Gugus IV Gadingrejo yang telah memberikan izin kepada Peneliti untuk melaksanakan penelitian.
15. Peserta Didik kelas III Sekolah Dasar Gugus IV Gadingrejo yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
16. Rekan-rekan Mahasiswa S2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2020.
17. Tim editor Dimas Pindo Astra yang telah membantu Peneliti dalam pembuatan

produk pengembangan media audio visual berupa video pembelajaran.

18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini.

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

Bandar Lampung, 17 Mei 2023

Peneliti

Dwi Anjarwani

NPM. 2023053011

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Media Audio Visual	11
2.1.1 Pengertian Media Audio Visual.....	11
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	12
2.1.3 Jenis-Jenis Media Audio Visual	13
2.1.4 Manfaat Media Audio Visual	15
2.1.5 Fungsi Media Audio Visual.....	16
2.1.6 Karakteristik Media Audio Visual.....	18
2.2 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	19
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	19
2.2.2 Langkah-Langkah Penerapan Model <i>Discovery Learning</i>	20
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	23
2.3 Hasil Belajar.....	26
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	26
2.3.2 Hasil Belajar Tematik	27
2.4 Penelitian yang Relevan	30
2.5 Kerangka Pikir Penelitian	41
III. METODE PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Prosedur Pengembangan	44

3.3	<i>Setting</i> Penelitian.....	50
3.3.1	Tempat Penelitian	50
3.3.2	Waktu Penelitian.....	50
3.3.3	Subjek Penelitian	50
3.3.4	Objek Penelitian.....	51
3.4	Populasi Dan Sampel Penelitian	51
3.4.1	Populasi Penelitian.....	51
3.4.2	Sampel Penelitian	51
3.5	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel.....	52
3.5.1	Definisi Konseptual Variabel	52
3.5.2	Definisi Operasional Variabel	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.6.1	Tes.....	53
3.6.2	Nontes	55
3.7	Uji Persyaratan Instrumen.....	58
3.7.1	Uji Validitas	58
3.7.2	Uji Reliabilitas	59
3.7.3	Daya Pembeda Soal	61
3.7.4	Uji Tingkat Kesukaran.....	62
3.8	Teknik Analisis Data.....	63
3.8.1	Teknik Analisis Data Produk.....	63
3.8.2	Teknik Analisis Data Efektivitas	63
3.8.3	Uji Hipotesis	64
IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	65
4.1.1	Visi dan Misi.....	65
4.1.2	Keadaan Peserta Didik.....	66
4.1.3	Keadaan Pendidik	66
4.1.4	Keadaan Sarana dan Prasarana	67
4.2	Tahap Studi Pendahuluan.....	69
4.2.1	Penelitian Awal.....	69
4.2.2	Studi Literatur	69
4.3	Tahap Pengembangan Produk.....	69
4.3.1	Perencanaan Pengembangan Produk	70
4.3.2	Pengembangan Produk Awal.....	70
4.3.3	Uji Coba dan Revisi Produk	71
4.4	Uji Persyaratan Instrumen.....	76
4.4.1	Uji Validitas Tes	76
4.4.2	Uji Reliabilitas Tes	79
4.5	Tahap Pengujian Keampuhan Produk.....	79
4.5.1	Kelas Eksperimen	79
4.5.2	Hasil Analisis Data Penelitian	81
4.6	Pembahasan.....	85

	Halaman
4.7 Keterbatasan Penelitian	89
V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Implikasi.....	91
5.3 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Analisis Kebutuhan Kuisisioner Pendidik	4
Tabel 2. Data Nilai Tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022.....	5
Tabel 3. Indikator Hasil Belajar	27
Tabel 4. Materi Tematik Kelas III Semester II	28
Tabel 5. Waktu Penelitian	50
Tabel 6. Data Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo Tahun 2021/2022	51
Tabel 7. Kisi-Kisi Soal Tematik Instrumen Penelitian.	53
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	57
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.	58
Tabel 11. Kriteria Validitas Butir Soal	59
Tabel 12. Koefisien Reliabilitas	60
Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda	61
Tabel 14. Indeks Kesukaran	62
Tabel 15. Klasifikasi Produk.....	63
Tabel 16. Interpretasi Uji <i>N-Gain</i>	64
Tabel 17. Data Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 1 Bulurejo Tahun 2021/2022.....	66
Tabel 18. Data Pendidik dan Staf UPT SD Negeri 1 Bulurejo	66
Tabel 19. Data Sarana UPT SD Negeri 1 Bulurejo.....	67
Tabel 20. Data Prasarana UPT SD Negeri 1 Bulurejo	68
Tabel 21. Skor Penilaian Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 22. Skor Penilaian Validasi Ahli Materi	72
Tabel 23. Skor Penilaian Validasi Ahli Media	73
Tabel 24. Respon Peserta Didik terhadap Produk Uji Kelompok Kecil.....	75
Tabel 25. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif.....	76
Tabel 26. Hasil Analisis KD, Indikator yang Valid.....	77
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 28. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen.....	82
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas	82
Tabel 30. Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen	83
Tabel 31. Nilai <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.....	43
Gambar 2. Paradigma Penelitian.....	43
Gambar 3. Prosedur Pengembangan (Modifikasi Budiono, 2019)	45
Gambar 4 Denah UPT SD Negeri 1 Bulurejo.....	68
Gambar 5. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> pada Kelas Eksperimen	81
Gambar 6. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	82
Gambar 7. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen.....	83
Gambar 8. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	84
Gambar 9 Nilai Rata-Rata <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelas	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

SURAT-SURAT

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari Gugus IV Gadingrejo
3. Surat Permohonan menjadi Validator (Ahli Bahasa, Materi, dan Media)
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas
5. Surat Balasan Penelitian dari UPT SD Negeri 1 Bulurejo

PERANGKAT PEMBELAJARAN

6. Hasil Wawancara Pra Penelitian dengan Gugus IV Gadingrejo
7. Data Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo Tahun 2021/2022
8. Data Nilai Semester I Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo Tahun 2021/2022
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
10. Soal Instrumen Tes Penelitian
11. Pedoman Penskoran Instrumen Tes
12. Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa
13. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi
14. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media
15. Lembar Respon Peserta Didik terhadap Produk Uji Kelompok Kecil
16. Soal *Pretest*
17. Soal *Posttest*
18. Pedoman Penskoran Soal *Pretest* dan Soal *Posttest*

STATISTIK

19. Hasil Analisis Uji Validitas Tes
20. Tabel Nilai-Nilai *r Product Moment*
21. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Tes
22. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen
23. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

FOTO DOKUMENTASI

24. Foto Dokumentasi Wawancara Pra Penelitian Pendahuluan di Gugus IV Gadingrejo (8 SD)
25. Foto Dokumentasi Peneliti dengan Validasi Ahli Bahasa, Materi, dan Media
26. Foto Dokumentasi Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilaksanakan secara sistematis untuk menciptakan suasana pembelajaran di mana Peserta Didik dapat meningkatkan potensinya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab (1) Pasal (1) Ayat (1) 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. Hal ini juga sejalan dengan amanat UUD 1945 yaitu Bab (IV) Pasal (5) Ayat (1) Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dan Ayat (5) Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi Peserta Didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sujana, 2019).

Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa pembelajaran ke dalam sebuah tema. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam pembelajaran akan tetapi juga

keterkaitannya dengan konsep. Sehingga setelah mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan tema tersebut anak akan menguasai kompetensi dari masing-masing pembelajaran yang diintegrasikan. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai pembelajaran ke dalam berbagai tema.

Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan (Setia Armawati 2018). Untuk itu Pendidik di Sekolah Dasar dapat mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan Peserta Didik mudah memahami pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan Peserta Didik mudah memahami pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dengan demikian Pendidik hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dan juga untuk mempermudah Pendidik dalam menyampaikan materi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat Peserta Didik aktif, pembelajaran menjadi berkesan, bermakna, dan mudah dipahami dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran bisa lebih menarik serta menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar (SD) adalah media pembelajaran audio-visual. Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Pada penggunaan media audio visual disini menggunakan video pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* (model penemuan) pada Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri 6 Pembelajaran.

Hal ini dapat memudahkan Peserta Didik dalam memahami materi hubungan antar makhluk hidup saat pembelajaran berlangsung (Darmawan et al., 2022). Sedangkan Dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berfungsi sebagai media penyalur pesan dengan menyajikan unsur gambar dan suara sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret (nyata) dan jelas. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal (Kahfi et al., 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung dengan 8 Pendidik kelas III di 8 SD Gugus IV Gadingrejo pada tanggal 19 Agustus sampai 30 Agustus 2021 menyatakan bahwa hasil belajar tematik Peserta Didik masih rendah. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar Peserta Didik dalam pembelajaran masih kurang. Meskipun Pendidik sudah mencoba variasi pembelajaran dengan berdiskusi, tetapi itu juga belum berjalan dengan baik. Pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas di dalam pembelajaran karena menganggap metode tersebut paling efektif digunakan oleh Pendidik untuk menyampaikan materi kepada Peserta Didik.

Keaktifan Peserta Didik juga kurang tampak dalam mendengarkan apa yang diajarkan Pendidik yang masih dominan dalam proses pembelajaran di kelas (*teacher centered*) sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak berjalan pada satu arah saja. Peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari lembar wawancara pra penelitian yang dilakukan oleh Peneliti dengan Pendidik serta data hasil belajar yang didapatkan saat observasi ke Gugus IV Gadingrejo. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pada penelitian ini, Peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* (penemuan). *Discovery learning*

adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendekatan *discovery learning* mengajarkan kepada Peserta Didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Peserta Didik diharapkan bisa mengembangkan atau menemukan hal baru atau pengetahuan baru apa yang sudah diberikan oleh Pendidik (Nini Sonia, Nila Kesumawati, 2022).

Berikut hasil penyebaran angket kuisisioner kebutuhan 8 Pendidik dari 8 Sekolah Dasar di Kelas III Gugus IV Gadingrejo, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Kuisisioner Pendidik

Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)	Sering (%)	Jarang (%)	Jumlah (%)
Sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013?	100	-	-	-	100
Menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran?	30	60	-	10	100
Pendidik merasa kesulitan dalam membuat dan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran?	73,6	4,4	22	-	100
Model pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab	100	-	-	-	100
Menerapkan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	-	100	-	-	100

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas III Gugus IV Gadingrejo.

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa 8 Pendidik dari 8 Sekolah Dasar di Kelas III Gugus IV Gadingrejo sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013. Akan tetapi, masih banyak Pendidik yang belum menggunakan media audio visual berbasis *discovery learning* dalam pembelajarannya dikarenakan masih merasakan kesulitan dalam membuat media dan menggunakannya. Hasil prapenelitian yang dilakukan Peneliti

kepada Pendidik diperoleh hasil bahwasanya ada 8 Sekolah Dasar yang terdapat di Gugus IV Gadingrejo yaitu UPT SD Negeri 1 Kediri, UPT SD Negeri 1 Klaten, UPT SD Negeri 1 Bulurejo, UPT SD Negeri 1 Yogyakarta, UPT SD Negeri 1 Yogyakarta Selatan, UPT SD Negeri 2 Yogyakarta, UPT SD Negeri 2 Kediri dan UPT SD Negeri 2 Bulurejo ada yang sudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran ada juga yang belum menggunakan media audio visual. Pendidik Sekolah Dasar di Gugus tersebut masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan menggunakan media buku serta papan tulis saja.

Masalah lain yang ditemukan di Sekolah Dasar Gugus IV Gadingrejo yang menyebabkan belum digunakannya media audio visual adalah belum pahamnya Pendidik akan mengoperasikan media tersebut. Masih banyaknya Peserta Didik yang memiliki nilai tematik rendah dan masih di bawah KKM. Hal ini disebabkan metode yang digunakan masih metode berpatokan dengan Pendidik atau *teacher centered* sehingga Peserta Didik kurang fokus dalam pembelajaran. Dengan adanya media audio visual akan membantu Peserta Didik untuk memahami materi yang disampaikan Pendidik dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Hal ini didukung dengan data hasil belajar tematik kelas III SD Gugus IV Gadingrejo.

Berikut data hasil nilai belajar tematik Peserta Didik kelas III SD Gugus IV Gadingrejo Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data Nilai Tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022.

No.	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik Kelas III (Orang)	Mata Pelajaran	Rata Rata Nilai	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
						Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas (Orang)	Persentase (%)	Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas (Orang)	Persentase (%)
1.	UPT SD Negeri 1 Kediri	21	PPKn	74,47	70	20	95 %	1	5 %
			B.I	73,57	70	20	95 %	1	5 %
			MTK	74,19	65	19	90 %	2	10 %
			SBDP	76,28	70	20	95 %	1	5 %
			PJOK	73,90	70	17	81 %	4	19 %

No.	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik Kelas III (Orang)	Mata Pelajaran	Rata Rata Nilai	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
						Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas (Orang)	Persentase (%)	Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas (Orang)	Persentase (%)
2.	UPT SD Negeri 1 Klaten	27	PPKn	72,55	70	22	81 %	5	19 %
			B.I	72,70	70	21	78 %	6	22 %
			MTK	72,14	65	24	89 %	3	11 %
			SBDP	72,70	70	20	74 %	7	26 %
			PJOK	73,62	70	20	74 %	7	11 %
3.	UPT SD Negeri 1 Bulurejo	21	PPKn	70,42	70	13	62 %	8	38 %
			B.I	70,38	70	14	67 %	7	33 %
			MTK	72,28	65	19	90 %	2	10 %
			SBDP	72,90	70	17	81 %	4	19 %
			PJOK	73,80	70	15	71 %	6	29 %
4.	UPT SD Negeri 1 Yogyakarta	26	PPKn	72,07	70	20	77 %	6	23 %
			B.I	72,65	70	20	77 %	6	23 %
			MTK	72,73	65	23	88 %	3	12 %
			SBDP	72,84	70	19	73 %	7	27 %
			PJOK	74,07	70	19	73 %	7	27 %
5.	UPT SD Negeri 1 Yogyakarta Selatan	9	PPKn	76,44	70	7	78 %	2	22 %
			B.I	73,33	70	7	78 %	2	22 %
			MTK	75,33	65	8	89 %	1	11 %
			SBDP	73,22	70	7	78 %	2	22 %
			PJOK	78,33	70	8	89 %	1	11 %
6.	UPT SD Negeri 2 Yogyakarta	22	PPKn	73,95	70	17	77 %	5	23 %
			B.I	72,81	70	18	82 %	4	18 %
			MTK	73,36	65	20	91 %	2	9 %
			SBDP	76,31	70	18	82 %	4	18 %
			PJOK	77,31	70	19	86 %	3	14 %
7.	UPT SD Negeri 2 Kediri	23	PPKn	73,60	70	20	87 %	3	13 %
			B.I	71,21	70	18	78 %	5	22 %
			MTK	73,39	65	20	87 %	3	13 %
			SBDP	74,13	70	18	78 %	5	22 %
			PJOK	73,95	70	17	74 %	6	26 %
8.	UPT SD Negeri 2 Bulurejo	27	PPKn	71,96	70	19	70 %	8	30 %
			B.I	71,40	70	20	74 %	7	26 %
			MTK	72,29	65	20	74 %	7	26 %
			SBDP	71,92	70	17	63 %	10	37 %
			PJOK	71,74	70	19	70 %	8	30 %

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas III Gugus IV Gadingrejo.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil nilai belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo yang terdiri dari 8 SD masih rendah dan banyak Peserta Didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tematik yang telah ditentukan disetiap mata pembelajaran. Mata pelajaran yang terkait dalam tematik kelas III ada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia (B.I), Matematika (MTK), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dari 8 SD di Gugus IV menunjukkan bahwa setiap Sekolah memiliki hasil nilai tematik yang beragam namun jika dilihat keseluruhan banyak yang masih dibawah KKM.

Peserta Didik Kelas III masih dalam tahap pemahaman operasional konkrit atau melihat benda nyata, materi yang dipilih Peneliti pada kelas III adalah Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 2 Aku Anak Mandiri terdapat 6 pembelajaran. Media audio visual juga dapat memudahkan Pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan kelengkapan fasilitas di sekolah seperti LCD, Laptop, dan Speaker. Berdasarkan uraian tersebut untuk mengatasi permasalahan yang terjadi Peneliti mengusulkan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Peneliti memperoleh berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
- b. Masih adanya Sekolah Dasar yang belum menggunakan media audio visual.
- c. Masih adanya Pendidik yang belum bisa mengoperasikan media audio visual.
- d. Masih terdapat Peserta Didik yang memiliki nilai di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien, terarah, dan tepat dikaji. Penelitian ini dibatasi pada:

- a. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* difokuskan untuk pembelajaran tematik kelas III Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 2 Aku Anak Mandiri terdapat 6 pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana karakteristik produk pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo?
- b. Bagaimana efektivitas media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menganalisis karakteristik produk media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo.
- b. Mengukur efektifitas media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi Peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual.
- b. Menambah referensi bagi Sekolah terhadap media pembelajaran audio visual.
- c. Menambah referensi bagi Peneliti selanjutnya untuk menambah kajian kepustakaan tentang pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Peserta Didik
Diharapkan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan ketertarikan Peserta Didik terhadap materi yang

diajarkan sehingga meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik.

- b. Pendidik
Sebagai tambahan pengetahuan bagi Pendidik agar menjadi lebih kreatif dalam membuat suatu media pembelajaran.
- c. Sekolah
Bagi Sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi Peserta Didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi umpan balik terhadap proses pembelajaran, sehingga mampu menghasilkan output yang lebih baik.
- d. Peneliti
Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan pengalaman untuk dijadikan bekal dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

- a. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*).
- b. Objek penelitian yang digunakan adalah media pembelajaran audio visual Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri berbasis *discovery learning* serta hasil belajar tematik Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas III Gugus IV Gadingrejo.
- c. Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta Didik yang berjumlah 176 Peserta Didik dan 8 Pendidik dari 8 Sekolah Dasar Kelas III Gugus IV Gadingrejo Tahun Pelajaran 2021/2022.
- d. Pembelajaran yang digunakan adalah Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 2 Aku Anak Mandiri terdapat 6 Pembelajaran.
- e. Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Kelas III Gugus IV Gadingrejo yang beralamatkan Jalan SMK Negeri 1 Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung.

- f. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran tematik Semester II Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Audio Visual

2.1.1 Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran sangat membantu Pendidik saat proses pembelajaran. Media audio visual adalah media pembelajaran yang berupa alat yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mentransfer pengetahuan, sikap, dan ide (Darmawan et al., 2022). Media pembelajaran Audio visual adalah media instruksional *modern* yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Kahfi et al., 2021). Media audio visual adalah penyaluran informasi dengan memanfaatkan penglihatan dan pendengaran (Katoningsih et al., 2021).

Media audio visual yang baik adalah media yang mampu menarik perhatian Peserta Didik dan tentunya menyukai hal yang menampilkan sebuah animasi. Maka dari itu membuat video pembelajaran yang menarik diperlukan sebuah alat pengedit video sehingga mempermudah pengeditan video dan membuat video lebih menarik sehingga Peserta Didik tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik (Octavianty et al., 2021). Adapun pendapat lain media audio visual adalah media untuk menghasilkan atau mengirimkan materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audio visual (Akmal, Indra Ramadona Harahap, 2022).

Berdasarkan uraian pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian media audio visual adalah video dengan alat bantu yang berupa mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audio visual yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) dengan memanfaatkan penglihatan dan pendengaran sehingga lebih menarik Peserta Didik tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik.

2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain penggunaan media audio visual dalam penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran (Finda Septina Munjariyati, Haryadi, 2022). Audio visual sangat menarik karena ada suara dan gerak animasi materi yang disampaikan. Berikut terdapat kelebihan dan kekurangannya yaitu:

Kelebihan media audio visual:

- a. Video dapat digunakan untuk klasikal (umum) atau individu.
- b. Mudah digunakan.
- c. Video audio visual dapat digunakan berkali-kali.
- d. Video audio visual dapat menyajikan materi yang menarik berupa animasi.
- e. Video itu dapat menghadirkan benda-benda yang nyata.
- f. Menampilkan objek secara detail.
- g. Tidak membutuhkan ruangan yang gelap.
- h. Diperlambat dan dipercepat.
- i. Menyajikan gambar dan suara.

Kemudian ada beberapa kekurangan media audio visual yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama saat direvisi.
- b. Relatif mahal.
- c. Membutuhkan keterampilan khusus.

(Akmal, Indra Ramadona Harahap, 2022)

Adapun pendapat lain yang mengemukakan tentang kelebihan media audio visual yaitu:

- a. Memperjelas penyampaian pesan sehingga tidak terkesan hafalan (verbal).
- b. Mengatasi akan kekurangan ruang dan waktu, serta kemampuan panca indera.
- c. Berperan dalam penyampaian materi pembelajaran.

(Eka Diana, 2021)

Selain itu media pembelajaran audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara, merangsang minat, dan perhatian Peserta Didik dengan gambar dan warna yang kongkrit (nyata) dan aspek suara, program mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, dan penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil, sedangkan kekurangannya antara lain memerlukan waktu yang relatif panjang untuk pembuatannya, serta memerlukan biaya yang relatif besar, dan menyajikan gambar yang gerakannya terbatas (Kahfi et al., 2021).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audio visual adalah media yang dapat digunakan secara kelompok atau individu, menampilkan materi secara detail, menyajikan gambar dan suara, memperjelas penyampaian pesan, merangsang minat dan perhatian Peserta Didik serta mudah direvisi. Sedangkan kekurangan media audio visual adalah membutuhkan waktu cukup lama saat direvisi, relative mahal, membutuhkan keterampilan khusus, menyajikan gambar yang gerakannya terbatas.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Audio Visual

Media audio visual diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu:

Media audio visual gerak dan audio visual diam.

- a. Media audio visual gerak adalah media yang mampu menghadirkan gambar gerak dan suara contohnya seperti video rekaman dan film, televisi, dan komputer.
- b. Media audio visual diam merupakan media yang menghadirkan gambar dan suara saja contohnya *slide* suara, *film strip*, dan cetak suara (Eka Diana, 2021).

Media audio visual termasuk dalam jenis multimedia yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti:

- a. Rekaman video.
- b. Berbagai ukuran film.
- c. *Slide suara*
(Darmawan et al., 2022).

Adapun pendapat lain jenis media audio visual dibagi dalam dua jenis yaitu:

- a. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*
(Kahfi et al., 2021)

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media audio visual gerak dan diam yang berupa video pembelajaran yang dapat menampilkan gambar atau materi pembelajaran serta suara dan dapat diamati dengan panca indera manusia yaitu pengelihatan dan pendengaran.

2.1.4 Manfaat Media Audio Visual

Manfaat media audio visual di dalam pembelajaran yang dilaksanakan Pendidik memberikan manfaat yang sangat besar untuk ketercapaian tujuan instruksional. Manfaat tersebut antara lain adalah:

- a. Menarik perhatian atau antusias Peserta Didik dalam menerima materi pembelajaran.
- b. Membangkitkan motivasi belajar.
- c. Memberikan pengalaman belajar kepada Peserta Didik dari rekaman video dan film yang disajikan
(Eka Diana, 2021).

Adapun manfaat lain media audio visual yaitu:

- a. Media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh Peserta Didik dan memungkinkan Peserta Didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- b. Pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh Pendidik, sehingga Peserta Didik tidak bosan dan Pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi bila Pendidik mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
- c. Peserta Didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian Pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
(AR, 2022)

Manfaat lain dari media audio visual dalam pembelajaran adalah:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*).
- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual.
- c. Memberi dasar pembelajaran yang lebih ilmiah.

- d. Pembelajaran dapat dilakukan secara mantap.
 - e. Meningkatkan terwujudnya belajar bermakna (*immediacy learning*).
 - f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.
- (Amnda & Wirdati, 2021)

Berdasarkan pendapat ahli disimpulkan bahwa manfaat media audio visual adalah menarik perhatian, membangkitkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar dari video pembelajaran yang disajikan, adanya variasi belajar, serta mendorong Peserta Didik lebih aktif saat proses pembelajaran, dan dapat menyajikan pendidikan yang bermakna dan luas.

2.1.5 Fungsi Media Audio Visual

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berfungsi sebagai media penyalur pesan dengan menyajikan unsur gambar dan suara sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret (nyata) dan jelas (Kahfi et al., 2021). Adapun fungsi atau kegunaan lain dari media audio visual yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera manusia.
 - c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
 - d. Memiliki sifat yang unik pada setiap Peserta Didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda.
- (AR, 2022)

Adapun pendapat lain tentang fungsi media audio visual yaitu:

- a. Media audio visual mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.

- b. Media audio visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh Peserta Didik dengan penyajian animasi dalam rekaman video pembelajaran.
- c. Media audio visual dapat melampaui batas ruang kelas.
- d. Media audio visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara Peserta Didik dengan lingkungannya.
- e. Media audio visual menghasilkan keseragaman pengamatan.
- f. Media audio visual dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media audio visual membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h. Media audio visual memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- i. Media audio visual memberikan kesempatan Peserta Didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j. Media audio visual dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri Pendidik maupun Peserta Didik.

(Amnda & Wirdati, 2021)

Fungsi lain media audio visual adalah sebagai sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi video pembelajaran dengan pengendalian komputer kepada penonton (Peserta Didik) yang tidak hanya pasif mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga aktif memberikan respon, dan respon Peserta Didik tersebut akan menentukan kecepatan dan pemahaman dalam penyajian materi (Mayasari, 2019).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media audio visual adalah memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, panca indera manusia, mengatasi sifat pasif Peserta Didik, memungkinkan adanya interaksi langsung dengan

lingkungannya dalam bentuk video pembelajaran tematik Tema 8
Prajaya Muda Karena Subtema 2 Aku Anak Mandiri 6 Pembelajaran.

2.1.6 Karakteristik Media Audio Visual

Media audio visual juga memiliki beberapa karakteristik atau ciri-ciri diantaranya adalah :

- a. Bersifat Linier
Media audio visual biasanya bersifat linier dan media ini menyajikan visual yang dinamis.
- b. Sesuai Petunjuk Penggunaan
Media audio visual ini biasanya digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- c. Representasi Fisik
Media audio visual ini merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak materi pembelajaran yang ingin disampaikan.
- d. Variatif
Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menarik. Media ini menampilkan banyak variasi dalam setiap penyajiannya. Perubahan-perubahan tingkat kecepatan tingkat belajar Peserta Didik mengenai suatu tema pembelajaran akan diikuti oleh tampilan audio visual yang bervariasi. Pendidik harus pandai memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran. (Wati, 2016)

Adapun pendapat lain tentang karakteristik atau ciri-ciri media audio visual adalah media yang dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistik dunia sekitar kita berupa video pembelajaran yang mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu untuk mengamati suatu peristiwa atau objek yang dapat diperbesar, diperkecil, dan dapat melakukan animasi canggih dan menarik. (Rayandra Asyhar, 2011)

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan karakteristik media audio visual adalah bersifat linier, memiliki petunjuk penggunaan, respresentatif fisik, variatif, mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu untuk mengamati suatu peristiwa atau objek yang dapat diperbesar, diperkecil, dan dapat melakukan animasi canggih dan menarik.

2.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran membantu Pendidik saat melakukan proses pembelajaran yang bervariasi. Peserta Didik akan melakukan kegiatan yang lebih bervariasi dan lebih menyenangkan saat proses pembelajaran. *One model of constructivisme learning that leads to the process of conceptual discovery and problem solving is the discovery learning model* (Salah satu model pembelajaran kontuktivisme yang mengarah pada proses penemuan konsep dan pemecahan masalah adalah model pembelajaran *discovery*) (Perdana, 2018). *Discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan Peserta Didik dan melatih Peserta Didik untuk berpikir secara kritis (Pristiyono et al., 2021).

Adapun pendapat lain mengenai pengertian model pembelajaran *discovery learning* yaitu suatu model pembelajaran dimana Pendidik tidak secara langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan (Lia Puspita, Herpratiwi, 2019). *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang didasarkan atas pandangan kognitif pembelajaran dan prinsip-prinsip konstruktivis dan menitikberatkan pada keaktifan Peserta Didik dalam proses pemecahan masalah dengan mengadakan suatu percobaan dan

menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut (Resti, 2021).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan pengertian model pembelajaran *discovery learning* adalah *One model of constructivism learning that leads to the process of conceptual discovery and problem solving is the discovery learning model*. Model ini mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri dan menitikberatkan pada keaktifan Peserta Didik dalam proses pemecahan masalah dengan mengadakan suatu percobaan.

2.2.2 Langkah-Langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Langkah – langkah penerapan model *discovery learning* yang harus di perhatikan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut merupakan langkah – langkah atau sintak model pembelajaran *discovery learning*:

- a. *Stimulasi*/ Pemberian rangsangan.
- b. Pernyataan/ Identifikasi masalah.
- c. Pengumpulan data.
- d. Pengolaham data.
- e. Verifikasi.
- f. Menarik kesimpulan/ Generalisasi.

(Lia Puspita, Herpratiwi, 2019).

Adapun pendapat lain dalam pengaplikasian model *discovery learning* di kelas, ada enam prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum yaitu:

- a. *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan).
- b. *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah).
- c. *Data collection* (pengumpulan data).
- d. *Data processing* (pengolahan data).

- e. *Verification* (pembuktian).
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi) (Resti, 2021).

Berikut pendapat lain mengenai langkah-langkah model *discovery learning* diantaranya yaitu:

Langkah Persiapan

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik Peserta Didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c. Memilih materi pembelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari Peserta Didik secara induktif (contoh-contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari Peserta Didik.
- f. Mengatur topik-topik pembelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang abstrak ke konkret (nyata), atau dari tahap aktif, ikonik, sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar Peserta Didik.

Langkah Pelaksanaan

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan).
- b. *Problem Statement* (pernyataan/ identifikasi masalah).
- c. *Data Collection* (pengumpulan Data).
- d. *Data Processing* (pengolahan Data).
- e. *Verification* (pembuktian).
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi) (Kemendikbud, 2018).

Berikut pendapat lain mengenai langkah-langkah model *discovery learning* dari Wenning dalam (Handoko et al., 2016) diantaranya yaitu:

- a. *Observation* (Pengamatan)
Kegiatan observasi ini dilakukan saat Peserta Didik berdiskusi mengamati materi yang disampaikan melalui video pembelajaran audio visual yang dapat diamati dengan panca indera pengelihatian dan pendengaran serta mengidentifikasi dari berbagai sumber belajar.
- b. *Manipulation* (Manipulasi)
Peserta Didik mengumpulkan data-data dan fakta dalam sebuah penemuan percobaan yang dilakukan secara bersama-sama dalam diskusi kelompok.
- c. *Generalization* (Generalisasi)
Kegiatan secara menyeluruh yang dilakukan Peserta Didik dalam kegiatan proses penalaran yang membentuk kesimpulan secara umum melalui suatu kejadian, percobaan, penemuan, dan sebagainya.
- d. *Verification* (Verifikasi)
Proses Pendidik mengawasi, memeriksa, dan membimbing hasil penemuan atau percobaan Peserta Didik dalam kegiatan diskusi dalam kurun waktu yang ditentukan sebagai dasar ilmu pengetahuan yang bermakna.
- e. *Application* (Aplikasi)
Proses Peserta Didik mengemukakan/melakukan presentasi hasil diskusi dari suatu percobaan yang sudah dilakukan serta menemukan kesimpulan dari materi yang dibahas dalam diskusi kelompoknya dan mampu mengaplikasikan/menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan yaitu dari Wenning

(Handoko et al., 2016) yang terbagi menjadi 5 langkah yaitu *observation, manipulation, generalization, verification, application* melalui tahapan yang berurutan ini memudahkan penalaran Peserta Didik dalam memahami materi.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Membantu Peserta Didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif (pengetahuan).
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- c. Model pembelajaran ini menginginkan Peserta Didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- d. Membantu Peserta Didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- e. Berpusat pada gagasan.

(Lia Puspita, Herpratiwi, 2019)

Adapun pendapat lain mengenai kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* yaitu:

- a. Model ini mampu membantu Peserta Didik untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif (pengetahuan) Peserta Didik.
- b. Peserta Didik memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi, sehingga pengetahuan lama tertinggal di dalam jiwa Peserta Didik.
- c. Membangkitkan gairah belajar Peserta Didik.

- d. Teknik model pembelajaran ini mampu memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- e. Mampu mengarahkan cara Peserta Didik belajar, sehingga lebih memotivasi Peserta Didik untuk belajar lebih giat.
- f. Membantu Peserta Didik untuk memperkuat dan menambah kepercayaan diri dengan proses penemuan sendiri.
- g. Model ini berpusat pada Peserta Didik bukan pada Pendidik, Pendidik hanya sebagai fasilitator dan membantu mengawasi proses pembelajaran.

(Resti, 2021)

Adapun pendapat lain mengemai kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* yaitu:

- a. Membantu Peserta Didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif (pengetahuan). Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Menimbulkan rasa senang pada Peserta Didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- c. Memungkinkan Peserta Didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- d. Menyebabkan Peserta Didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
- e. Membantu Peserta Didik memperkuat konsep dirinya dan memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- f. Berpusat pada Peserta Didik dan Pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan Pendidik dapat bertindak sebagai Peserta Didik, dan sebagai Peneliti di dalam situasi diskusi.

- g. Membantu Peserta Didik menghilangkan *skeptisme* (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- h. Peserta Didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- i. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- j. Mendorong Peserta Didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- k. Mendorong Peserta Didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- l. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- m. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- n. Proses belajar meliputi sesama aspeknya Peserta Didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- o. Meningkatkan tingkat penghargaan pada Peserta Didik kemungkinan Peserta Didik dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- p. Mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Kekurangan model *discovery learning* yaitu:

- a. Menimbulkan asumsi bahwa pada Peserta Didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan *abstrak* atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b. Tidak efisien untuk proses pembelajaran jumlah Peserta Didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Model *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep,

keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

- d. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh Peserta Didik.
- e. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh Peserta Didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh Pendidik (Kemendikbud, 2018)

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *discovery learning* adalah meningkatkan keterampilan proses, meningkatkan rasa kerjasama antar Peserta Didik, membangkitkan gairah belajar, membantu kepercayaan diri Peserta Didik, menimbulkan rasa senang, membantu Peserta Didik berfikir merumuskan hipotesisnya sendiri. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* adalah tidak efisien jika digunakan untuk jumlah Peserta Didik yang banyak, membutuhkan waktu yang lama saat proses pembelajaran.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh Peserta Didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan kurun waktu yang ditentukan. Berikut pengertian hasil belajar merupakan perolehan Peserta Didik setelah mengikuti proses pembelajaran, ditunjukkan dengan hasil evaluasi yang diberikan oleh Pendidik setiap selesai materi pembelajaran pada satu pokok bahasan (Wayan Sepdian Eka Putra, Herpratiwi, 2018). Adapun pendapat lain hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh Peserta Didik yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan) sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor pada setiap akhir pembelajaran (Dayang Putri Syafrida, Herpratiwi, 2020). Adapun pendapat lain hasil belajar adalah besarnya skor yang diperoleh dari hasil pengukuran aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor. Pengukuran hasil belajar aspek kognitif dapat diukur melalui teknik tes, sedangkan pengukuran proses belajar dapat diukur melalui aspek afektif, dan psikomotorik (Setianingrum & Wardani, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan hasil pembelajaran Peserta Didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ditunjukkan dengan hasil pembelajaran tematik yang diberikan oleh Pendidik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dicapai dalam bentuk angka atau skor pada setiap akhir pembelajaran. Pengukuran hasil belajar aspek kognitif dapat diukur melalui teknik tes, sedangkan pengukuran proses belajar dapat diukur melalui aspek afektif, dan psikomotorik melalui nontes.

2.3.2 Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar tematik mengkaitkan beberapa pembelajaran yang sangat bermakna pada Peserta Didik yang nantinya berpengaruh dalam nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Khasanah & Praheto, 2022). Kurikulum 2013 memiliki beberapa aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap. Hasil belajar tematik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 aktifitas kegiatan dan memperoleh informasi dari sumber dan Pendidik dan Peserta Didik (Edi Cahyadi, Yari Dwikurnaningsih, 2019). Adapun Indikator hasil belajar menurut (Handoko et al., 2016) dalam Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Tabel 3. Indikator Hasil Belajar

No.	Ranah	Tahapan
1.	Ranah kognitif	a. Ingatan Pengetahuan (<i>knowledge</i>). b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>).

No.	Ranah	Tahapan
		c. Penerapan (<i>Application</i>). d. Analisis (<i>Analysis</i>). e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>). Evaluasi (<i>Evaluation</i>).
2.	Ranah Afektif	a. Penerimaan (<i>Receiving</i>). b. Sambutan. c. Sikap menghargai (<i>Apresiasi</i>). d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>). e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>).
3.	Ranah Psikomotor	a. Keterampilan bergerak dan bertindak. b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Sumber : (Handoko et al., 2016) dalam Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives*.

Indikator penelitian hasil belajar tematik difokuskan pada ranah kognitif (pengetahuan) yang dipilih dan materi pembelajaran tematik kelas III yang dipilih Peneliti yaitu:

Tabel 4. Materi Tematik Kelas III Semester II

No.	Komponen	Deskripsi
1.	Tema 8	Praja Muda Karana
2.	Sub Tema 2	Aku Anak Mandiri
3.	Kompetensi Inti (KI)	
	K3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif tingkat dasar dengan cara mengamati, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4.	Kompetensi Dasar	
	PPKn	1.1 Menerima symbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di Rumah.
		2.1 Menerima sikap sesuai dengan lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di Rumah.

		3.1	Memahami arti gambar pada lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di Rumah.
		4.1	Menceritakan arti gambar pada lambang Negara.
	SBDP	3.3	Mengetahui dinamika gerak tari.
		4.3	Memeragakan dinamika gerak tari.
	Matematika	3.12	Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
		4.12	Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
	Bahasa Indonesia	3.9	Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.
		4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
	PJOK	3.4	Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan tradisional.
		4.4	Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan tradisional.

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas III Gugus IV Gadingrejo

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan hasil belajar tematik adalah ranah penilaian diantaranya ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotor (keterampilan), ranah afektif (sikap) serta kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran tematik Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 2 Aku Anak Mandiri terdapat 6 pembelajaran.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan atau pembanding dalam melakukan penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan:

- a. Karisma et al., 2019 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan media audio visual dan hasil belajar tematik di Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya yaitu pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Muktiharjo Kidul 01 Semarang dan materi yang dikembangkan Tema 7 Sub Tema 2, sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Karisma et al., 2019) menunjukkan kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media I 97,5% dan ahli media II 93,75%. Hasil yang diperoleh ahli materi I 96,25% dan ahli materi II 97,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan Peserta Didik dan Pendidik kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang terhadap media interaktif berbasis *macromedia flash*. Hasil angket tanggapan Peserta Didik kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang 98,61%. Hasil angket tanggapan Pendidik kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang 92,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”.
- b. Khasanudin et al., 2020 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Animation* dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD/MI”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan media audio visual di Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya yaitu pada kelas V MI NU 02 Nahdlatul Wathon Wonodadi, berbasis *animation* pada pembelajaran matematika materi

bangun ruang. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Khasanudin et al., 2020) menunjukkan kevalidan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar (3,64) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar (3,84) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan, dan hasil ujicoba pada Peserta Didik kelas V sebesar (100%) termasuk kriteria “sangat baik” untuk digunakan.

- c. Pristiyono et al., 2021 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik SMA”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan produk berbasis *discovery learning*. Adapun perbedaannya yaitu pada pengembangan LKPD pada Peserta Didik SMA Negeri 2 Bandar Lampung pelajaran sistem eksresi, sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Pristiyono et al., 2021) menunjukkan pengembangan materi LKPD berbasis *discovery learning* pada materi sistem *ekskresi* di SMA sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 88%, hasil validasi ahli media sebesar 86%, hasil validasi ahli bahasa dan pendidikan 89%, hasil validasi pemakai 86%, validasi uji kelompok terbatas 85,5%.
- d. Siddiq et al., 2020 dengan judul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama

mengembangkan pembelajaran tematik untuk Peserta Didik kelas III Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya yaitu pada pengembangan animasi dua dimensi, sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Siddiq et al., 2020) menunjukkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli dan subjek uji coba produk menunjukkan bahwa animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik valid berdasarkan: (a) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (94,5%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (90,91%), (e) dan hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (92,42%). Jadi, penelitian menunjukkan bahwa animasi dua dimensi berada pada kualifikasi sangat baik.

- e. Syabrina & Sulistyowati, 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya yaitu pada pengembangan media berbasis *macromedia flash*, sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Syabrina & Sulistyowati, 2020) menunjukkan media pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat efektivitas dan kemenarikan yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba berada pada kategori baik menurut skala 5. Adapun hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1)

Validasi ahli materi 94,00%, (2) Validasi ahli media pembelajaran 87,00%, (3) Validasi Pendidik wali kelas IV 92,00%, (4) Uji coba perorangan 78,78%, (5) Uji coba kelompok kecil 84,54%, (6) Uji coba lapangan 85,78%. Nilai hasil belajar Peserta Didik yang dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai rata-rata Peserta Didik sebesar 55,13 dan nilai rata-rata pada tahap *posttest* sebesar 91,71. Nilai rata-rata Peserta Didik mengalami kenaikan sebesar 36,58.

- f. Ariyanto et al., 2019 dengan judul “Pengembangan *Android Apps* Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematik Peserta Didik Kelas VII”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan berbasis *discovery learning*. Adapun perbedaannya yaitu pada pengembangan *android apps* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematik Peserta Didik kelas VII , sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Ariyanto et al., 2019) menunjukkan (1) hasil presentase validasi ahli media sebesar 80,26%, ahli materi 86,36% dan respon tanggapan Peserta Didik sebesar 87,16% dengan kriteria masing-masing sangat baik. (2) hasil uji *n-gain* diperoleh bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep matematik Peserta Didik yang menggunakan media pembelajaran *android apps* berbasis *discovery learning*. (3) data dari lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Peserta Didik yang memperoleh media pembelajaran *android apps* berbasis *discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan Peserta Didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- g. Nomleni & Manu, 2018 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan

Pemecahan Masalah”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan media audio visual. Adapun perbedaannya yaitu dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah, sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Nomleni & Manu, 2018) menunjukkan penilaian ahli isi, nilai materi adalah 82%, media pembelajaran 92,85%, sedangkan desain pembelajaran 87,5%. Untuk kelompok kecil media mencapai 84,25%, kelompok *pra-eksperimen* 87,89%, penggunaan buku pedoman 87,5%, ahli media pembelajaran 85%, ahli desain pembelajaran 79,17% %, kecil kelompok 84,25%, dibandingkan dengan kelompok *eksperimen* dalam jumlah besar yaitu 86,44%. hasil evaluasi bahan alat peraga yang digunakan tergolong sangat baik. Artinya uji t untuk penggunaan bahan ajar adalah sebesar 3,586 dengan sig. dari = 0,005, $t = 2,704$. Nilai t hitung lebih kecil dari t tabel ($3,586 > 2,704$). Dikatakan bahwa alat peraga dari bahan bekas meningkatkan pemahaman konsep Peserta Didik. Indikator konsep meliputi hafalan, pemahaman, dan penerapan yang menunjukkan adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* Peserta Didik.

- h. Devi et al., 2018 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan media audio visual berbasis *discovery learning*. Adapun perbedaannya yaitu dalam pengembangan bahan ajar menulis *teks* prosedur kompleks di kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar

tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Devi et al., 2018) menunjukkan Hasil validasi bahan ajar ini terbukti valid dengan rata-rata dari validasi isi (materi) 82% menyatakan valid, hasil validasi ahli bahasa 100% menyatakan sangat valid, dan hasil validasi ahli media pada penilaian video 93% menyatakan sangat valid dan pada penilaian buku pegangan Peserta Didik 84% menyatakan sangat valid. Hasil ujicoba kelas XI SMA menunjukkan 86% menyatakan sangat valid. Dari hasil analisis data melalui rumus uji *t-test* menghasilkan *t-hitung* (13,68) > *t-tabel* (1,703), sehingga terdapat perbedaan *kognitif* antara sebelum dan sesudah Peserta Didik menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dalam buku dengan pemodelan pembelajaran *discovery learning* menggunakan media audio visual dengan materi teks prosedur *kompleks* kelas XI. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar Peserta Didik.

- i. Ginting et al., 2022 dengan judul “Pengembangan media audio visual Pendidik Triguntar Dalam Membangun Motivasi Belajar Mandiri Matematika Anak Sekolah Dasar” Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan media audio visual. Adapun perbedaannya yaitu pengembangan dalam pembelajaran membangun motivasi belajar mandiri matematika anak Sekolah Dasar di Triguntar. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Ginting et al., 2022) menunjukkan (1) media audio visual Pendidik Triguntar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dan relevan untuk anak kelas rendah maupun kelas tinggi, karena penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan, (2) Pemenuhan kebutuhan anak akan rasa aman, cinta, dan rasa dihargai selama proses pengenalan dan penggunaan media audio

visual Pendidik Triguntar dalam menyelesaikan masalah geometri, dapat menjadi pemicu tumbuhnya motivasi belajar mandiri.

- j. Yenni Tri Astuti, 2022 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Saintifik* pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD” Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama mengembangkan media audio visual di SD. Adapun perbedaannya yaitu berbasis *saintifik* pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian (Yenni Tri Astuti, 2022) menunjukkan bahwa : (1) dihasilkannya media video pembelajaran pada materi bangun ruang kelas V SD dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan *persentase* 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan *persentase* 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada Peserta Didik. (2) Hasil pengujian kelayakan dari Pendidik kelas V meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 43% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 48% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 44% dan kategori layak sebesar 36,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran pada materi bangun ruang sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi Pendidik dan Peserta Didik di SDN. 108239 Tanjung Mulia.
- k. Marbun et al, 2020 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul "*The Influence Of Discovery Learning Models And Solving Skills Problems With Ppkn Learning Outcomes Grade 4 Students At Sd Katolik Disk*". Penelitian tersebut memiliki persamaan

dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama sama meneliti model *discovery learning* dan hasil belajar Peserta Didik. Adapun perbedaannya yaitu berbasis keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran PPKn kelas IV di SD Katolik Diski. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Marbun et al, 2020 menunjukkan bahwa : belajar Peserta Didik PPKn dengan model *Discovery Learning* lebih tinggi daripada hasil belajar Peserta Didik PPKn dengan model *Think Pair and Share* dibuktikan dari $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($4,34 > 2,81$; dengan tingkat 5%).

1. Mukhlisah, 2018 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*The Influence of The Use of Audio Visual Media Program on The Increasing of Elementary School Students Character Building*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang media audio visual untuk Peserta Didik SD. Adapun perbedaannya yaitu untuk peningkatan pembentukan karakter Peserta Didik. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Mukhlisah, 2018 menunjukkan bahwa keberhasilan suatu program dapat diketahui dengan melihat efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran program.

- m. Batubara, 2019 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Improving Student’s Critical Thinking Ability Through Guided Discovery Learning Methods Assisted by Geogebra*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang *discovery learning*. Adapun perbedaannya yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis Peserta Didik berbantuan Geogebra. Sedangkan yang

dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Batubara, 2019 menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan berpikir kritis Peserta Didik melalui metode pembelajaran penemuan terbimbing berbantuan geogebra lebih baik dibandingkan Peserta Didik yang diberikan metode pembelajaran penemuan terbimbing tanpa geogebra tidak terdapat Interaksi antara pembelajaran dengan kemampuan matematika awal Peserta Didik hasil belajar.

- n. Ahda, 2016 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Developing Audio-Visual Media of Fables And Folktales For English Speaking Activity In Junior High School Classroom*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media audio visual. Adapun perbedaannya yaitu berbasis fables dan folktales untuk berbicara bahasa inggris pada anak SMP. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Ahda, 2016 menunjukkan bahwa produk diterima dengan baik dan disukai baik oleh Peserta Didik maupun Pendidik.
- o. Wijianti, 2020 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Development of Student Learning Worksheet Based on Discovery Learning to Improve Understanding of Animal Life Cycle Concept*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu mengembangkan model *discovery learning*. Adapun perbedaannya yaitu pengembangan lembar kerja Peserta Didik untuk meningkatkan pemahaman konsep daur hidup hewan. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV

Gadingrejo. Hasil penelitian Wijianti, 2020 menunjukkan bahwa LKS yang dihasilkan layak digunakan dengan predikat validasi baik dari sisi desain, bahasa, dan pembelajaran, serta sangat baik dari sisi materi; tanggapan Peserta Didik juga menunjukkan predikat sangat menarik; tingkat pemahaman konsep Peserta Didik yang belajar menggunakan LKS lebih baik dari yang tidak menggunakan LKS. Ini mengindikasikan bahwa LKS yang dikembangkan dapat digunakan untuk diterapkan pada fase penelitian selanjutnya.

- p. Nofiyanto, 2020 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Efforts to Improve IPS Concept Understanding Through Discovery Learning Model Assisted by Visual Audio Learning Media in Basic School Students*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu menggunakan media audio visual dan model *discovery learning* pada Peserta Didik SD. Adapun perbedaannya yaitu meningkatkan pemahaman konsep IPS. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Nofiyanto, 2020 menunjukkan bahwa hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa, melalui model *discovery learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada Peserta Didik Sekolah Dasar.
- q. Rusmiati Aliyyah & Malia, 2017 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Improvement of Science Learning Outcomes Using Audio-Visual Media on Learning The Properties of Light*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu pada pembelajaran IPA pada pembelajaran sifat-sifat cahaya. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio

visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Rusmiati Aliyyah & Malia, 2017 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran sifat-sifat cahaya kelas V SD Negeri Tajurhalang 01 Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor Provinsi Jawa barat dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dan aktivitas Peserta Didik dalam proses pembelajaran.

- r. Susanti & Radia, 2019 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Implementation Of Make A Match Model To Improve Thematic Learning Outcomes*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar tematik. Adapun perbedaannya yaitu penerapan model *make a match*. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Susanti & Radia, 2019 menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar Peserta Didik yang ditunjukkan dengan peningkatan jumlah Peserta Didik yang lulus KKM yaitu dari 37,5% menjadi 81,25%.
- s. Hasan Dwi Nugroho, 2016 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Improved Thematic Learning Outcomes of My Daily Task Sub-Themes at School Using Concrete Media for Class II Students of SDN 3 Pengadegan Wangon*”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu peningkatan hasil belajar tematik pada Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya yaitu pada subtema tugas harian saya di Sekolah pemanfaatan media konkrit pada Peserta Didik kelas II SDN 3 Pengadegan Wangon. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas

III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Hasan Dwi Nugroho, 2016 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar 100% dengan nilai rata-rata 98.

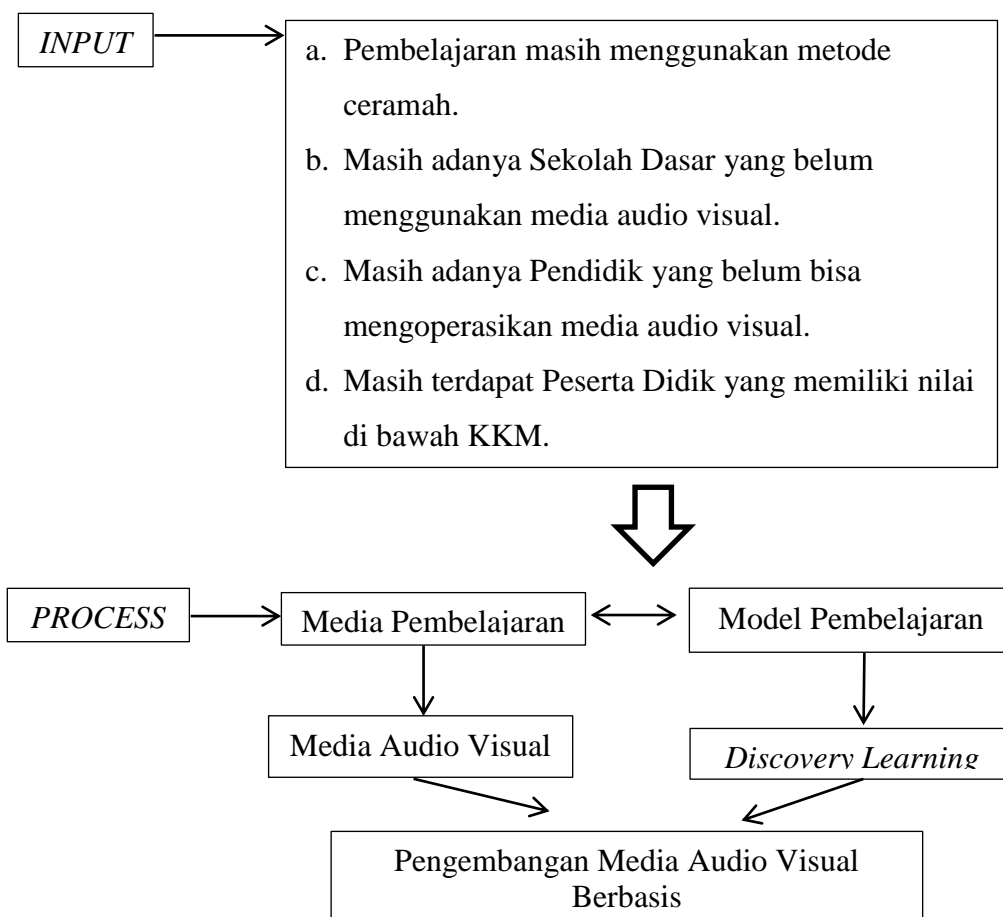
- t. Elisa et al., 2019 *International Journal of Education and e-Learning Research* dengan judul “*Application Of learning Model Auditory, Intellectually, Repetition (Air) To Increase Student Activity And Learning Outcomes In 2013 Curriculum Integrated Thematic Learning In Class IV SDN 06 Hand Of Padang*””. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan Peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar tematik terpadu pada kurikulum 2013. Adapun perbedaannya yaitu penerapan model auditori, intelektualiti repetition (air) kelas IV SDN 06 Tangan Padang. Sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo. Hasil penelitian Elisa et al., 2019 menunjukkan bahwa aktivitas Peserta Didik sebesar 42,85% dan meningkat sebesar 78,57% hasil belajar sebesar 47,61% menjadi sebesar 80,95% berdasarkan hasil penelitian bahwa Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Pengulangan (Udara) dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

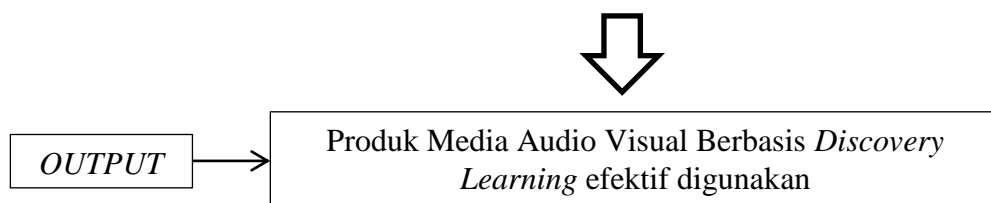
2.5 Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian ini didasarkan pada masalah yang ditemukan oleh Peneliti dengan tahapan *input*, *process*, dan *output*. Tahap *input* diperoleh data permasalahan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, masih adanya Sekolah Dasar yang belum menggunakan media audio visual, masih adanya Pendidik yang belum bisa mengoperasikan media audio visual, masih terdapat Peserta Didik yang memiliki nilai di bawah KKM yang ditentukan setiap mata pembelajarannya. Tahap *process* Peneliti mengatasi masalah dengan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* yang berupa video pembelajaran tentang materi tema 8 subtema 2 yang dapat dilihat dan didengar oleh

Peserta Didik dan dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall Modifikasi (Budiyo, 2019); 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan produk, 3) pengujian produk, 4) desiminasi dan implementasi.

Lalu model *discovery learning* menjadi pilihan Peneliti dalam mengembangkan media audio visual dikarenakan Pendidik belum maksimal dalam membuat media audio visual yang memenuhi model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik, dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu dari Wenning dalam (Handoko et al., 2016) yang terbagi menjadi 5 langkah yaitu *observation*, *manipulation*, *generalization*, *verification*, *application*, melalui tahapan yang berurutan ini akan memudahkan penalaran Peserta Didik dalam memahami materi. Tahap *output* diharapkan dengan pengembangan produk media audio visual berbasis *discovery learning* ini dapat meningkatkan nilai hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1. kerangka pikir dibawah ini.

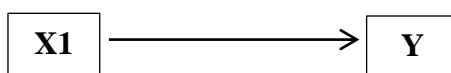




Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.6 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian digunakan untuk mengetahui suatu gambaran dalam pola dari hubungan antara variabel bebas (X1), (X2) dan variabel terikat (Y). Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antarvariabel (Budiyono, 2019). Paradigma penelitian yang dilaksanakan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X1 : Media Audio Visual Berbasis *Discovery Learning*

Y : Hasil Belajar Tematik

2.7 Hipotesis Penelitian

Dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H0 : Media audio visual berbasis *discovery learning* tematik tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo.

H1 : Media audio visual berbasis *discovery learning* tematik efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo

III. METODE PENELITIAN

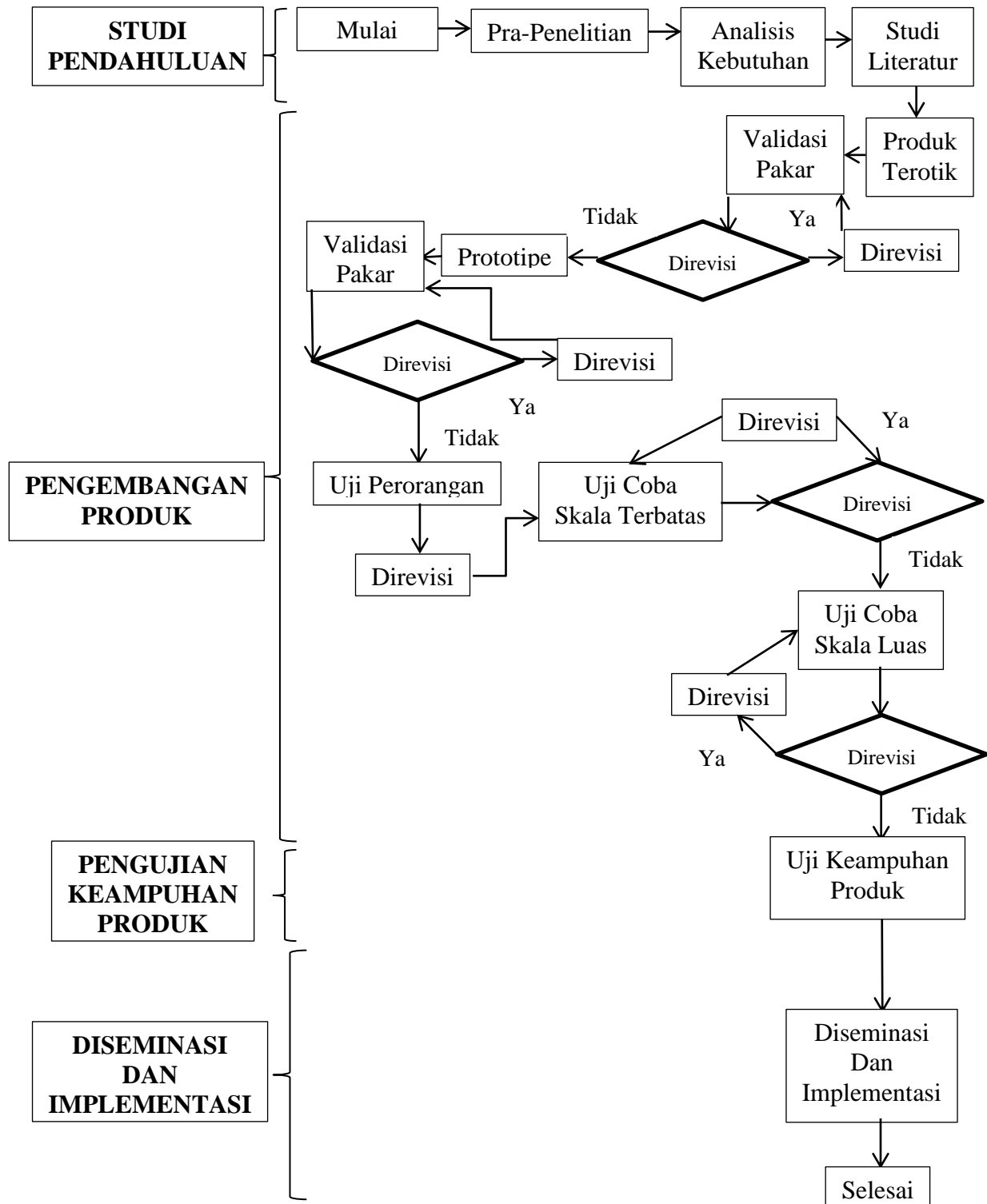
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (Barg and Gall, 1988) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2015). Penelitian ini sesuai dengan namanya yaitu penelitian dan pengembangan, sehingga langkah yang pertama dilakukan adalah tahap analisis kebutuhan, pada tahap ini Peneliti mencari kondisi yang sedang terjadi dan dibandingkan dengan kondisi idealnya, setelah dianalisis hasil penelitian yang didapatkan maka langkah yang selanjutnya adalah mengembangkan kebutuhan yang seharusnya sesuai dengan kebutuhan di lapangan agar menghasilkan produk yang ideal (Ryzal Perdana, 2020). Produk yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik. Wujud produk secara nyata yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran materi Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri untuk Kelas III dan menggunakan langkah model pembelajaran *Discovery Learning*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada Adapun desain penelitian dan pengembangan dapat disederhanakan menjadi empat tahap, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, tahap pengujian keampuhan produk dan tahap diseminasi implementasi model

pengembangan Borg & Gall Modifikasi (Budiyono, 2019) Empat tahap tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Prosedur Pengembangan (Modifikasi Budiono, 2019)

Adapun penelitian ini menggunakan empat tahapan berikut penjelasan-penjelasan tahapan prosedur pengembangan modifikasi Budiono 2019 sebagai berikut:

a. Tahap Studi Pendahuluan

1. Penelitian Awal

Pada tahap ini Peneliti melakukan analisis lapangan untuk memperkirakan penyebab rendahnya hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo melakukan observasi dan wawancara dengan 8 Pendidik serta pengumpulan data empiris seperti memberikan surat ijin penelitian pendahuluan dari Fakultas kepada Kepala UPT 8 SD di Gugus IV Gadingrejo, data jumlah Peserta Didik, hasil nilai tematik semester ganjil (I) tahun pelajaran 2021/2022, model pembelajaran, media, model penilaian, dan sebagainya yang digunakan oleh Pendidik, kemudian melakukan wawancara dengan Pendidik kemudian data yang didapatkan di analisis dan diidentifikasi untuk dipilih penyebab yang paling mungkin dan paling penting untuk diselesaikan.

Tahap ini Peneliti menemukan bahwa masih banyak Pendidik yang belum menggunakan media audio visual berbasis *discovery learning* dalam pembelajarannya dikarenakan masih merasakan kesulitan dalam membuat media dan menggunakannya. Hasil nilai belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo yang terdiri dari 8 SD masih rendah dan banyak Peserta Didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tematik yang telah ditentukan disetiap pembelajaran. Hal tersebut mendorong Peneliti untuk melanjutkan penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut secara tuntas.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini Peneliti melakukan analisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh calon pemakai produk. Pada tahap ini ditemukan bahwa Pendidik dan Peserta Didik membutuhkan produk berupa media audio visual yang sesuai untuk pembelajaran tematik dan model pembelajaran yang memfasilitasi Peserta Didik dan Pendidik untuk dapat saling bertukar pikiran dalam menemukan konsep pembelajaran, dan pada tahap ini dimungkinkan untuk dilaksanakan pengembangan produk yang diinginkan oleh Pendidik dan Peserta Didik.

Tahap ini digunakan sebanyak 176 Peserta Didik untuk mengetahui kebutuhannya. Pada tahap ini instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara yang diberikan kepada 8 Pendidik untuk mengetahui kebutuhan dilapangan untuk mengetahui kemampuan awal Pendidik dalam penggunaan media pembelajaran dengan membuat 20 pertanyaan uraian yang diberikan kepada 8 Pendidik SD kelas III Gugus IV Gadingrejo serta dibuktikan dengan video rekaman saat wawancara dilapangan.

3. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan kajian teoritis dan praktis terhadap produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik yang sesuai tujuan pembelajaran.

b. Tahapan Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk ada dua jenis validasi pakar yaitu validasi produk teoritik dan validasi produk prototipe. Produk teoritik

(yang berupa perencanaan pembuatan produk media audio visual berbasis *discovery learning*) lalu dimintakan pendapat kepada pakar terkait dengan produk, selanjutnya Peneliti menyempurnakan rancangannya. Setelah rancangan disetujui oleh pakar Peneliti membuat prototipenya yaitu produk media audio visual berbasis *discovery learning*). Setelah prototipe produk media audio visual berbasis *discovery learning*) selesai dibuat maka harus dilakukan validasi pakar terkait seperti validasi bahasa, validasi materi, dan validasi media.

Setelah itu dilanjutkan analisis uji coba produk dilakukan dalam tiga tahapan yaitu:

1. Uji Perorangan

Tujuan uji coba perorangan adalah untuk melihat apakah produk media audio visual berbasis *discovery learning*) mudah dipahami baik dari suara yang terdapat dalam video pembelajaran, materi-materi yang disajikan, serta gambar yang ditampilkan. Uji perorangan ini bersifat kualitatif sehingga dilakukan observasi ketika Peserta Didik melihat video audio visual ditayangkan. Setelah itu dilakukan wawancara mendalam kepada Peserta Didik yang dikenai uji coba. Berdasarkan analisis terhadap hasil observasi dan wawancara Peneliti melakukan revisi terhadap produknya, sehingga produknya siap dilakukan uji coba skala terbatas (Budiyono, 2019).

2. Uji Skala Terbatas

Tujuan uji coba skala terbatas adalah untuk melihat kepraktisan penggunaan produk (Pendidik dan Peserta Didik) dan untuk melihat keefektifan produk (dalam arti dapat memenuhi tujuan pengembangan produk, yaitu peningkatan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo).

3. Uji Skala Luas

Tujuan uji coba skala luas biasanya masih sama seperti tujuan uji coba skala terbatas, tetapi dilakukan kepada Pendidik dan Peserta Didik yang lebih banyak dan dengan cara yang mungkin berbeda dibandingkan dengan uji coba skala terbatas. Pada tahapan ini untuk melihat keefektifan produk dilakukan tes awal sebelum diberikannya produk media audio visual berbasis *discovery learning*, dan tes akhir setelah diberikannya produk media audio visual berbasis *discovery learning* dengan satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*). Lalu jika produk sudah terbukti efektif Peneliti masih harus menyempurnakan produknya berdasarkan masukan pada uji coba skala luas dan hasil refleksi Peneliti. Hasil akhir tahapan ini adalah produk sudah siap dilakukan uji keampuannya.

c. Tahapan Pengujian Keampuhan Produk

Tujuan uji keampuhan produk adalah untuk menunjukkan bahwa produk baru lebih ampuh (unggul) dibandingkan dengan produk lama (yang selama ini dipakai). Pada tahap ini dapat digambarkan bagaimana produk yang dibuatnya berkualitas atau teruji keunggulannya dibandingkan produk yang sudah ada dan biasa digunakan di tempat penelitian yaitu media audio visual berbasis *discovery learning* (Budiyono, 2019).

d. Tahap Diseminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah mempublikasikan hasil pengembangan secara ilmiah dan melalui publikasi di jurnal ilmiah. Harapan dari tahapan ini yaitu produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam keadaan riil dengan menawarkan produk yang telah dihasilkan kepada pengguna, Peneliti juga dapat memonitor penggunaan produk yang dihasilkan dan juga

digunakan sebagai bahan perbaikan untuk dimasa mendatang.
Budiyo 2019 dalam (Ryzal Perdana, 2020).

3.3 *Setting Penelitian*

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Kelas III Gugus IV Gadingrejo yang terdiri dari 8 SD (UPT SD Negeri 1 Kediri, UPT SD Negeri 1 Klaten, UPT SD Negeri 1 Bulurejo, UPT SD Negeri 1 Yogyakarta, UPT SD Negeri 1 Yogyakarta Selatan, UPT SD Negeri 2 Yogyakarta, UPT SD Negeri 2 Kediri, dan UPT SD Negeri 2 Bulurejo).

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada di Semester Genap (II) Tahun Pelajaran 2021/2022. Kegiatan penelitian dimulai dari observasi lapangan untuk mengetahui analisis kebutuhan sampai pada pembuatan produk.

Tabel 5. Waktu Penelitian

Kegiatan					
Penelitian Pendahuluan		Pengembangan Produk (Validasi Ahli)	Pengujian Keampuhan Produk (Penelitian)		Desiminasi dan Implementasi (Penerbitan Jurnal)
2021		2022			2023
Juli	Agustus	September	Oktober		April
6	19-30	8-27	5-6	13-19	5

Sumber :Dokumentasi Peneliti.

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek uji coba instrument tes dari UPT SD Negeri 1 Kediri Kelas III berjumlah 21 Peserta Didik. Subjek uji coba produk ada 2 validasi ahli materi, 2 validasi ahli media, dan 2 validasi ahli bahasa dan subjek uji coba produk juga dilakukan dengan skala perorangan/terbatas dari 8 Sekolah Dasar Kelas III Gugus IV Gadingrejo diambil setiap Sekolah 3 Peserta Didik dengan kategori pengetahuan rendah, sedang, dan

tinggi. Subjek uji pemakaian produk dari UPT SD Negeri 1 Bulurejo Kelas III berjumlah 21 Peserta Didik.

3.3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Sekolah Dasar pada materi Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 2 Aku Anak Mandiri 6 Pembelajaran.

3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah umum yang dibentuk oleh objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah dipelajari dan disimpulkan oleh Peneliti (Sugiyono, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta Didik di Sekolah Dasar Gugus IV Gadingrejo.

Tabel 6. Data Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo Tahun 2021/2022

No.	Nama Sekolah Dasar	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	UPT SDN 1 Kediri	10	11	21
2.	UPT SDN 1 Klaten	11	16	27
3.	UPT SDN 1 Bulurejo	12	9	21
4.	UPT SDN 1 Yogyakarta	14	12	26
5.	UPT SDN 1 Yogyakarta Selatan	5	4	9
6.	UPT SDN 2 Yogyakarta	17	5	22
7.	UPT SDN 2 Kediri	10	13	23
8.	UPT SDN 2 Bulurejo	14	13	27
Jumlah Keseluruhan				176

Sumber: Data Wali Kelas III Gugus IV Gadingrejo

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik *random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak oleh Peneliti dengan mengambil 1 kelas dari SD Gugus IV Gadingrejo dimana kelas yang terpilih adalah kelas III UPT SD Negeri 1 Bulurejo yang berjumlah 21 Peserta Didik.

3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan Peneliti untuk dipelajari atau diteliti dalam penelitian ini. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

- a. Media Audio Visual (Variabel Bebas X)
Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide*, suara, dan sebagainya.
- b. *Discovery Learning* (Variabel Bebas X)
Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan kontuktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan Peserta Didik secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil Belajar (Variabel Terikat Y)
Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

- a. Media Audio Visual (Variabel Bebas X)
Media audio visual dengan video animasi yang menarik, menyesuaikan karakteristik peserta didik, serta memiliki kriteria persyaratan pembelajaran, persyaratan struktural, dan persyaratan teknis. Dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media audio visual divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan Pendidik SD kelas III menggunakan sistem penilaian skala *likert* dengan skor 1-4.
- b. *Discovery Learning* (Variabel Bebas X)
Model pembelajaran yang dapat membuat Peserta Didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dapat digunakan untuk

meningkatkan hasil belajar Peserta Didik. Model pembelajaran media audio visual.

- c. Hasil Belajar (Variabel Terikat Y)
Hasil belajar memiliki ranah yaitu kognitif.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang relevan agar diperoleh data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa nontes.

3.6.1 Tes

Tes adalah alat yang direncanakan untuk mengukur kemampuan, keahlian, atau pengetahuan berupa pertanyaan-pertanyaan atau soal yang harus dijawab. Penelitian ini menggunakan bentuk tes pilihan ganda 15 soal yang meliputi soal *pretest* dan *posttest* yang berkaitan dengan tema 8 praja muda karena sub tema 2 aku anak mandiri yang sudah valid dan reliabel. Tes ini di berikan pada kelas III UPT SD Negeri 1 Bulurejo berjumlah 21 Peserta Didik (Rizqiyah, 2018). Hasil belajar Peserta Didik kelas III UPT SD Negeri 1 Bulurejo digunakan untuk mengevaluasi keefektifan produk media audio visual berbasis *discovery learning* dalam mengukur peningkatan hasil belajar tematik. Berikut kisi-kisi soal tematik instrumen penelitian:

Tabel 7. Kisi-Kisi Soal Tematik Instrumen Penelitian.

Kompetensi Dasar (KD)			Indikator		Nomor Butir Soal			
					Sebelum Diuji	Valid	Digunakan	Baru
PPKn	1.1	Menerima simbol sila-sila Pancasila lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah.	1.1.1	Menjelaskan simbol sila Pancasila	1	1	1	1
	2.1	Menerima sikap sesuai dengan lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah.	2.1.1	Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di rumah.	2,3	2,3	2,3	2,3

Kompetensi Dasar (KD)			Indikator		Nomor Butir Soal			
					Sebelum Diuji	Valid	Digunakan	Baru
	3.1	Memahami arti gambar pada lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di Rumah.	3.1.1	Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.	4	-	-	-
	4.1	Menceritakan arti gambar pada lambang Negara.	4.1.1	Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila.	5,6	5,-	5,-	4
SBDP	3.3	Mengetahui dinamika gerak tari.	3.3.1	Mengidentifikasi kombinasi gerak kuat lemah tangan, kaki, dan kepala dalam tarian dengan benar.	7	7	7	5
	4.3	Memeragakan dinamika gerak tari.	4.3.1	Memeragakan kombinasi gerak kuat lemah tangan, kaki, dan kepala dalam tarian dengan benar.	8,9	8,-	8,-	6
Matematika	3.12	Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	3.12.1	Menganalisis macam-macam jenis sudut dan satuan pengukuran tidak baku dengan benar.	10	10	10	7
	4.12	Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	4.12.1	Mengelompokkan jenis sudut, satuan pengukuran tidak baku dengan benar.	11,12	-,12	-,12	8
Bahasa Indonesia	3.9	Mengidentifikasi lambang /simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) artinya dalam teks lisan, tulis,dan visual.	3.9.1	Mengidentifikasi maksud dari lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca.	13,14	13,14	13,14	9,10
	4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1	Menceritakan pengalaman mengamalkan makna simbol pramuka berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan di sekitar sekolah/rumah dengan benar.	15,16	15,16	15,16	11,12

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator	Nomor Butir Soal					
			Sebelum Diuji	Valid	Digunakan	Baru		
PJOK	3.4	Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan tradisional.	3.4.1	Menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.	17,18	-,18	-,18	13
	4.4	Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan tradisional.	4.4.1	Mempraktikkan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.	19,20	19,20	19,20	14,15

Sumber : Dokumentasi Peneliti

3.6.2 Nontes

Banyak teknik nontes yang dapat digunakan dalam sebuah penelitian. Adapun teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya (sedikit/kecil). Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data empiris mengenai proses pembelajaran tematik di kelas III. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Wawancara ditujukan kepada Pendidik kelas III Gugus IV Gadingrejo sebagai narasumber. Wawancara dilakukan di ruang Pendidik

dengan alat pengumpul data berupa daftar pertanyaan/angket/kuisisioner. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar memperoleh data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengalaman atau pengamatan langsung berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel). Teknik ini digunakan oleh Peneliti untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran tematik dan sudahkah menggunakan media saat proses pembelajarannya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian (Rizqiyah, 2018). Penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai *mid* semester ganjil pembelajaran tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo, sejarah sekolah, keadaan Pendidik, dan Peserta Didik, sarana, dan prasarana yang ada di kelas III Gugus IV Gadingrejo berupa gambar, dokumentasi pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilaksanakan, serta untuk mendapatkan data empiris lainnya.

d. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan pengumpulan data untuk mencari informasi dan mengukur uji efektifitas pengembangan produk yang ditujukan kepada tim ahli validasi bahasa, materi, dan media. Berikut kisi kisi instrumen validasi bahasa, materi, dan media:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator		Jumlah Item
1.	Lugas.	1.	Ketepatan struktur kalimat.	3
		2.	Keefektifan kalimat.	
		3.	Pilihan kata.	
2.	Komunikatif.	1.	Keterbacaan pesan.	3
		2.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.	
		3.	Kalimat dalam bahan ajar mudah dipahami.	
3.	Tulisan.	1.	Huruf yang digunakan jelas.	4
		2.	Kalimat yang digunakan sesuai PUEBI.	
		3.	Ukuran huruf dan gambar sesuai.	
		4.	Keruntunan dan keterpaduan anak paragraph	
4.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	1.	Kebakuan istilah.	3
		2.	Konsistensi penggunaan istilah.	
		3.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	
Jumlah Item Keseluruhan				13

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator		Jumlah Item
1.	Kesesuaian bahan ajar berbasis <i>discovery learning</i> .	1.	Bahan ajar memuat permasalahan yang dapat dikembangkan oleh Peserta Didik.	3
		2.	Bahan ajar dilakukan secara kooperatif.	2
		3.	Bahan ajar menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan.	3
		4.	Bahan ajar menjadikan Peserta Didik lebih bertanggung jawab.	2
2.	Kualitas bahan ajar.	1.	Kesesuaian materi dengan bahan ajar berdasarkan kurikulum 2013.	2
		2.	Bahan ajar menyajikan materi yang memudahkan Peserta Didik dalam proses pembelajaran.	4
		3.	Evaluasi dalam bahan ajar bersifat produktif.	3
Jumlah Item Keseluruhan				19

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator		Jumlah Item
1.	Kesesuaian bahan ajar dengan syarat didaktik.	1.	Penyusunan bahan ajar bersifat universal.	2
		2.	Bahan ajar menekankan proses penemuan konsep.	2
		3.	Bahan ajar mengajak Peserta Didik aktif dalam proses pembelajaran.	2
		4.	Bahan ajar mengembangkan kemampuan komunikasi, sosial, moral, dan estetika.	3
2.	Kesesuaian bahan ajar dengan syarat konstruksi.	1.	Penggunaan bahasa dalam bahan ajar.	2
		2.	Kemudahan dan kejelasan bahan ajar.	3
3.	Kesesuaian bahan ajar dengan syarat teknis.	1.	Tulisan.	3
		2.	Gambar.	3
		3.	Penampilan bahan ajar.	2
		4.	Kelengkapan komponen bahan ajar.	1
Jumlah Item Keseluruhan				23

Sumber : Dokumentasi Peneliti

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Hasil penelitian dikatakan valid apabila ada kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Budiyono, 2019).

Tingkat validitas soal tes diukur dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
X	= Skor item
Y	= Skor total
N	= Jumlah responden
ΣX	= Jumlah skor X
ΣY	= Jumlah skor Y
ΣXY	= Total perkalian skor X dan Y
ΣX^2	= Total kuadrat skor X
ΣY^2	= Total kuadrat skor Y

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Tabel 11. Kriteria Validitas Butir Soal

Besar nilai r	Interpretasi
Antara 0,08 sampai 1,00	Tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Cukup
Antara 0,40 sampai 0,59	Sedang
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Peneliti mengukur tingkat validitas soal tes dibantu dengan program pengolah data *Microsoft office excel 2010*). Mencari validitas soal tes kognitif (soal pilihan ganda) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden 21 Peserta Didik di UPT SD Negeri 1 Kediri. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 20 soal tes pilihan ganda dengan pilihan jawaban a,b,c, dan d dan yang valid ada 15 soal pilihan ganda.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen itu di uji cobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu

instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Adapun penelitian ini reliabilitas yang dicari adalah reliabilitas instrumen tes. Menghitung reliabilitas soal tes digunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

- a. Menentukan nilai varians setiap butir pernyataan atau soal

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_b^2 = Varians butir

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$\sum x$ = Jumlah skor total

N = Banyaknya responden atau subjek

- b. Menentukan nilai varians total

$$\sigma^2_t = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ^2_t = Varians total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$\sum X$ = Jumlah skor total

N = Banyaknya responden atau subjek

- c. Menentukan reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha*

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Hasil perhitungan yang diperoleh tersebut kemudian ditafsirkan pada kriteria *indeks* reliabilitasnya. *Indeks* reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 12. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2.	0,60 – 0,79	Kuat
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: (Sugivono, 2015)

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, jika koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$. Butir pertanyaan soal tes pilihan ganda yang valid, dicari reliabilitas menggunakan rumus koefisien *Alpha* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*.

3.7.3 Daya Pembeda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

B_A = Jumlah Peserta Didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas

B_B = Jumlah Peserta Didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah

J_A = Banyaknya Peserta Didik pada kelompok atas

J_B = Banyaknya Peserta Didik pada kelompok bawah

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1.	0,00-0,19	Jelek
2.	0,20-0,39	Cukup
3.	0,40-0,69	Baik
4.	0,70-1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber : (Sugiyono, 2015)

Adapun kriteria daya pembeda soal ditentukan sebagai berikut:

Terdapat 4 soal dengan Klasifikasi Jelek, dengan indeks daya beda antara 0,00-0,19. Selanjutnya klasifikasi cukup, dengan indeks daya beda antara 0,20 – 0,39. Selanjutnya klasifikasi baik, dengan indeks

daya beda antara 0,40 – 0,69. Selanjutnya klasifikasi baik sekali, dengan indeks daya beda antara 0,70 – 1,00. Pada uji beda soal tes kognitif pada soal pilihan ganda jika tidak ditemukan soal dengan klasifikasi jelek dan tidak baik, sehingga soal tersebut dapat dipergunakan.

3.7.4 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara Peserta Didik yang menjawab benar dengan keseluruhan Peserta Didik yang mengikuti tes. Indeks kesukaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Jumlah Peserta Didik yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh Peserta Didik tes

Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 14. Indeks Kesukaran

Indeks	Keterangan
0,00-0,45	Sukar
0,46-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber : (Sugiyono, 2015)

Untuk menafsirkan tingkat kesukaran dari soal dapat digunakan kriteria sebagai berikut :

1. Jika *persentase* Peserta Didik yang tidak dapat menjawab benar atau di bawah *passing grade* mencapai 27%, maka soal dapat dikatakan sukar.
2. Jika *persentase* Peserta Didik yang dapat menjawab benar dengan *passing grade* antara 28% sampai dengan 72%, maka soal dapat dikatakan sedang.
3. Jika *persentase* Peserta Didik yang dapat menjawab benar

atau di bawah *passing grade* di atas 72% ke atas, maka soal dapat dikatakan mudah.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Teknik Analisis Data Produk

Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor perolehan pada Instrument}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 4$$

Penafsiran skor hasil penilaian uji produk memiliki kategori yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 15. Klasifikasi Produk

Skor Penilaian	Rerata Skor	Kategori
4	3,26 – 4,00	Sangat Baik
3	2,51 – 3,25	Baik
2	1,76 – 2,50	Kurang Baik
1	1,01 – 1,75	Tidak Baik

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek uji coba dan dikonversikan dalam bentuk pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Interval klasifikasi diperoleh dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyaknya pilihan jawaban}}$$

Sumber : (Muncarno, 2016)

3.8.2 Teknik Analisis Data Efektivitas

Uji efektivitas digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar tematik Peserta Didik melalui tes hasil belajar pada ranah kognitif pada Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri. Nilai

hasil belajar tematik Peserta Didik dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai masing-masing *pretest* dan *posttest* ditentukan oleh rumus berikut.

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Adapun besarnya peningkatan pengetahuan hasil belajar Peserta Didik dihitung dengan rumus *N-Gain* berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Tabel 16. Interpretasi Uji *N-Gain*

Kategori Uji <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Sugiyono 2015)

3.8.3 Uji Hipotesis

Dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H₀ : Media audio visual berbasis *discovery learning* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo.
- H₁ : Media audio visual berbasis *discovery learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, kesimpulan bahwa pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo efektif digunakan. Dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar tematik pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 54,28 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 79,04. Begitu pula dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* atau peningkatan pengetahuan kelas eksperimen adalah 0,4642 yang berkategori “Sedang” artinya pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian menyatakan bahwa media audio visual berbasis *discovery learning* yang dikembangkan efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik dan dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di Sekolah. Media audio visual berbasis *discovery learning* yang dikembangkan juga menjadi salah satu alternative bahan ajar yang dapat digunakan Sekolah ataupun menjadi referensi dalam melaksanakan penelitian bagi peneliti selanjutnya. Selain itu media audio visual berbasis *discovery learning* juga dapat menjadi fasilitas

bagi Peserta Didik terhadap kebutuhan ilmu, pengalaman belajar, dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media audio visual berbasis *discovery learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo terdapat beberapa saran oleh Peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

a. Peserta Didik

Media audio visual berbasis *discovery learning* ini diharapkan dapat membantu Peserta Didik lebih aktif dalam belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mencapai kriteria ketuntasan belajar yang tinggi.

b. Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran audio visual berbasis *discovery learning* dan dapat mengembangkan lebih lanjut dengan lebih menarik supaya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Peserta Didik pada pembelajaran tematik.

c. Sekolah

Kepala UPT/Sekolah dapat merekomendasikan kepada Pendidik khususnya pembelajaran tematik untuk dapat menggunakan media audio visual berbasis *discovery learning* ini dalam membantu proses pembelajaran dan pemantauan aktifitas Peserta Didik dalam belajar.

d. Peneliti Lanjutan

Bagi Peneliti lain dapat mengembangkan media audio visual berbasis *discovery learning* pada pembelajaran yang berbeda dengan materi yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahda Zakiya Zahrah. 2016. Developing Audio Visual Media Of Fables And Folktales For English Speaking Activity In Junior High School Classroom. *International Journal Of Computers And Education*. 1(10). 1969-1980.
- Akmal, Harahap Ramadona Indra, Sirat Zulkarnain. 2022. Pelatihan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Bagi Guru Majdah Al Fayyadh Islamic School. *Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Pelatihan*. 1(1). 31-36.
- Amnda Viola, Wirdati. 2021. Media Audiovisual Pada Materi Shalat Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal An-Nuha Jurnal Pendidikan Islam*. 1(4). 554-565.
- AR Sujono H. 2022. Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*. 20(1). 25-42.
- Ariyanto Lilik, P Aditya Derisna, Dwijayanti. 2019. Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2(1). 40-51.
- Armawati Setia, Herpratiwi, Purnomo Eddy. 2018. Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Integratif Kelas 1 Sekolah Dasar Pelita Bangsa. *Jurnal Pendidikan*. 6(11). 1-15.
- Astuti Tri Yenni. 2022. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(4). 1-15.
- Asyhar Rayandra. 2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press. Jakarta. 1-195.
- Batubara Hanif Ismail. 2019. Improving Student's Critical Thinking Ability Through Guided Discovery Learning Methods Assisted By Geogebra. *International Journal Of Computers And Education*. 1(2). 116-119.

- Budiyono. 2019. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. UNS Press. Surakarta. 1-200.
- Cahyadi Edi, Dwikurnaningsih Yuri, Hidayat Nurul. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*. 2(1). 205-218.
- Darmawan Rohmad, Hariyatmi, Supriyanto. 2022. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VI B Di SD Negeri 01 Tawangmangu. *Jurnal Pendidikan*. 4(1). 19-26.
- Devi Candra Paramita, Hudiyono Yusak, Mulawarman Gede Widyatmike. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*. 1(2). 101-114.
- Diana Eka, Firdaus Jannatu. 2021. Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ma Nurul Yaqin Situbondo. *Jurnal Al Murrabbi*. 6(2). 25-25.
- Elisa Leni, Hadiyanto, Fitri Yanti. 2019. Application Of learning Model Auditory , Intellectually , Repetition (Air) To Increase Student Activity And Learning Outcomes In 2013 Curriculum Integrated Thematic Learning In Class IV SD Negeri 06 Hand Of Padang. *International Journal Of Computers And Education*. 1(2). 156-162.
- Ginting M, Manuel G, Sitorus M. 2022. Pengembangan Media Audiovisual Guru Triguntar Dalam Membangun Motivasi Belajar Mandiri Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(1). 57-66.
- Handoko Akbar, Sajidan, Maridi. 2016. Pengembangan Modul Biologi Berbasis Discovery Learning (Part Of Inquiry Spectrum Learning Wenning) Pada Materi Bioteknologi Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Inkuiri*. 5(3). 144-154.
- Kahfi Martin, Setiawati Wawat, Ratnawati Yeli, Sepuluh Asep. 2021. Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 7(1). 84-89.
- Karisma Rista, Mudzanatun, Arisyanto Prasena. 2019. Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. 3(3). 216-222.
- Kemendikbud. 2013. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 1. Undang-*

Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia. Kemendikbud. Jakarta. 1-400.

Kemendikbud. 2018. Discovery Learning (Definisi/Konsep). *Jurnal Pendidikan*. 1(1). 1-17.

Khasanah Uswatun Octavia, Praheto Ebi Biya, Supiyah. 2022. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Dengan Media Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas III SD Negeri Geneng 2 Magelang. *Jurnal Pendidikan keSDan*. 8(2). 1339-1350.

Khasanudin Muhamad, Cholid Nur, Putri Indiyarti Linda. 2020. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/MI. *Jurnal Of Elementary Education*. 3(5). 259-267.

Malia Y. Aliyyah RR. 2017. Improvement Of Science Learning Outcomes Using Audio-Visual Media On Learning The Properties Of Light. *International Journal Of Computers And Education*. 3(2). 82-90.

Marbun Andani Melly Putri, Setiawan Deny, Menanti Asih. 2020. Influence Of Discovery Learning Models And Solving Skills Problems With PPKn Learning Outcomes Grade 4 Students AT SD Katolik Diski. *International Journal Of Computers And Education*. 1(2). 157-165.

Mukhlisah, Supriatna Nana. 2018. The Influence Of The Use Of Audio Visual Media Program On The Increasing Of Elementary. *International Journal Of Computers And Education*. 1(2). 809-822.

Munjariyati Septina Finda, Haryadi, Pristiwati Rahayu. 2022. Implementasi Media Audiovisual Powtoon Dalam Pembelajaran Puisi Secara Daring Kelas X Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021 SMA Negeri 2 Cikarang Selatan. *Jurnal Pendidikan*. 11(1). 144-156.

Muncarno. 2016. *Statistika Pendidikan*. Arthawarna Hamim Group. Kota Metro. 1-96.

Nofiyanto. 2020. Efforts To Improve IPS Concept Understanding Through Discovery Learning Model Assisted By Visual Audio Learning Media In Basic School Students. *International Journal Of Computers And Education*. 3(3). 812-817.

Nomleni Thresiana Fransina, Manu Nirmala Sarlotha Theodora. 2018. Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 8(3). 219-230.

- Nugroho Dwi Hasan. 2020. Improved Thematic Learning Outcomes Of My Daily Task Sub-Themes At School Using Concrete Media For Class II Students Of SDN 3 Pengadegan Wangon. *International Journal Of Computers And Education*. 3(3). 336-340.
- Nurhidayat, Katoningsih Sri, Utami Dwi Ratnasari, Maryana Windri, Ishartono Naufal, Sidiq Yasir, Irfadhila Dwega, Siswanto Heri. 2021. Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan*. 3(1). 83-90.
- Octavianty Resma, Astuti, Hikma Sari Rosna, Iwan Muhammad, Muzawwir Dirga Muhammad, Said Muh. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Jurnal Pendidikan*. 1(1). 280-286.
- Perdana Ryzal. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Inquiry Social Complexity (Isc) Untuk Memberdayakan Critical And Creative Thinking (Cct) Skills. 1(2). 1-128.
- Pristiyono Edi, Herpratiwi, Jalmo Tri, Hartono Rudi. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik SMA. 3(6). 5265-5275.
- Puspita Lia, Herpratiwi, Loliyana. 2019. Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 8(1). 1-11.
- Putra Eka Sepdian Wayan, Herpratiwi, MT Riyanto. 2018. Pengaruh Model Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*. 1(2). 1-12.
- Rudibyani Betta Ratu, Perdana Ryzal. 2018. Enhancing Higher Order Thinking Skills Using Discovery Learning Model's On Acid Base Ph Material. *Jurnal Pendidikan*. 1(1). 1-10.
- Resti Mulia. 2021. Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan*. 1(2). 1-32.
- Rizqiyah Lailatur. 2018. Teknik Tes Dan Nontes Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*. 2(3). 1-14.
- Setianingrum Sri, Wardani Sulistya Naniek. 2018. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(2). 1-10.

- Siddiq Isnii Yunia, Sudarma Komang I, Simamora Hamonangan Alexander. 2020. Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(2). 49-63.
- Sonia Nini, Kesumawati Nila, Sulmilasari. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Hewan Di Sekitar Ku SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan*. 11(4). 303-312.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 1-456.
- Sujana Cong Wayan I. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1). 29-39.
- Sulfemi Bagja Wahyu, Mayasari Nova. 2019. The Use Of Audio Visual Media In Value Clarification Technique To Improve Student Learning Outcomes In Social Studies. *International Journal Of Computers And Education*. 20(1). 53-68.
- Susanti, H., & Radia, E. H. 2019. Implementation Of Make A Match Model To Improve Thematic Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. 52(1). 26-32.
- Syabrina Muhammad, Sulistyowati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. 7(1). 25-36.
- Syafrida Putri Dayang, Herpratiwi, Coesamin M. 2020. Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*. 1(1). 1-8.
- Wati Rima Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. Yogyakarta. 1-152.
- Wijianti, Wahidmurni. 2020. Development Of Student Learning Worksheet Based On Discovery Learning To Improve Understanding Of Animal Life Cycle Concept. *International Journal Of Computers And Education*. 13(1). 15-25.