

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MODEL INQUIRY TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata (SI) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

RAHMATILLAH

NIM. 118180060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MODEL
INQUIRY TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS V
SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 27 Januari 2022

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Menyetujui

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Ketua Program Studi**



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

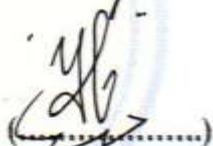
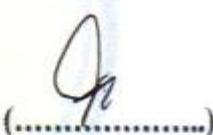
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MODEL
INQUIRY TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS V
SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Rahmatillah telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 28 Januari 2022

Dosen Penguji:

1. Nanang Rahman, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0824038702
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota) 
NIDN. 0806068802
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Anggota) 
NIDN. 0808128901

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd, Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unervitas Muhammadiyah Mataram, Menyatakan bahwa:

Nama : Rahmatillah
Nim : 118180060
Alamat : Pagesangan indah, No. 6

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model *Inquiry* Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema1 Kelas V Sekolah Dasar pada materi kompone- komponen ekosistem adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Menyatakan asli karya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (SI) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Mataram, 27 Januari 2022
Yang membuat pernyataan,



Rahmatillah
NIM. 118180060



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAHMATILLAH
NIM : 118180060
Tempat/Tgl Lahir : RUPU, 26 APRIL 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 342 029 113
Email : rahmatillah814@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Inquiry
Terbimbing Terhadap Hasil Belajar siswa pada
Pembelajaran Tematik Tema 5 subtema 1 kelas V
Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 35%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 01 Maret 2022

Penulis

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIM. 118180060



Iskandar, S. Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAHMATILLAH
NIM : 118180060
Tempat/Tgl Lahir : RUPRE - 25 APRIL 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 342 029 113
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media Audio Visual Berbasis Model Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran tematik Tema 5 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 01. Maret2022
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIM. 118180060

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jika orang lain bisa menggapainya, maka aku juga bisa”

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang sangat mendalam serta Nabi besar junjungan kita Muhammad SAW.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku terimakasih telah memberikan kasih sayang, doa dan pengorbananmu serta motivasi baik secara moril maupun moral.
2. Teman-temanku terutama, park shin rostina, seokjin muli yang senantiasa selalu membantu dan memberikan semangat dalam menjalani penyusus skripsi ini.
3. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran, Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penyusunan Skripsi **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar”** dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa penulis ucapkan kepada baginda Rasulullah SAW, karena atas perjuangan, pertolongan dan pengorbanan-Nya sehingga sampai saat ini kita semua masih dapat menikmati indahnya hasil perjuangan beliau.

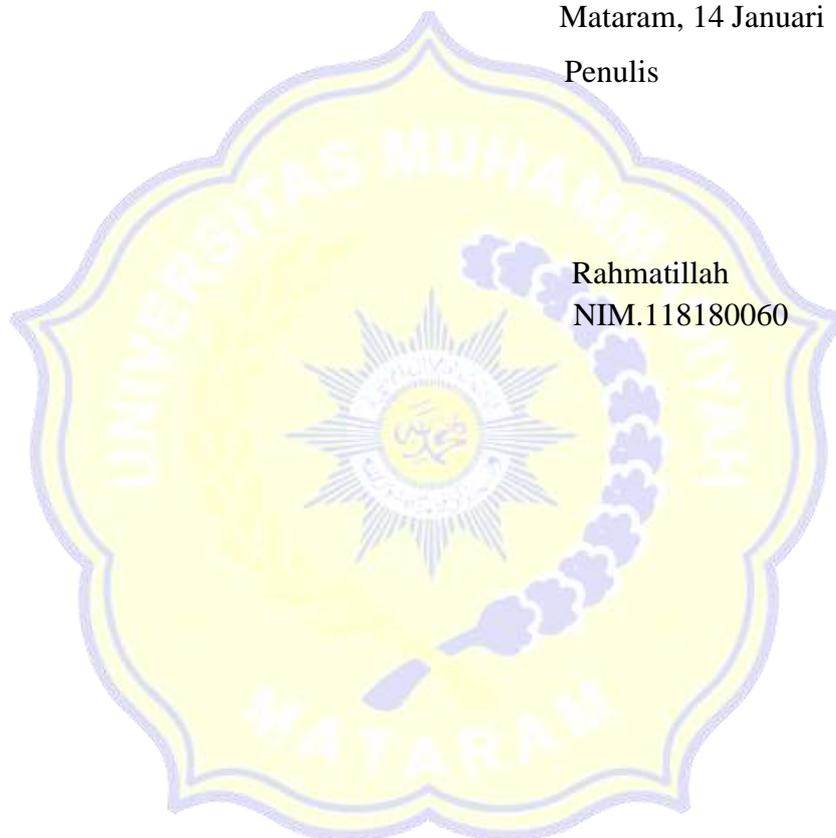
Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu, terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd sebagai pembimbing I
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd sebagai pembimbing II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak –pihak lainnya yang tidak penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik.

Mataram, 14 Januari 2022

Penulis



Rahmatillah. 118180060. **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar**, Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Audio visual berbasis model inquiry terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan *R&D*. Instrument penelitian ini lembar validasi ahli media, materi, praktis, lembar kepraktisan dan lembar keefektifitas. Pada penelitian ini uji terbatas dilaksanakan di kelas VI dan tahap uji lapangan dilaksanakan di kelas V SDN 4 Bajur Mataram sebagai uji kepraktisan dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual menunjukkan bahwa kevalidan media audio visual seperti: (1) Media diperoleh skor rata-rata dari 2 validator ahli media yaitu 83% (valid) (2) materi diperoleh skor rata-rata dari 2 validator ahli materi yaitu 89% (sangat valid), (3) Ahli praktisi diperoleh skor rata-rata dari 2 validator ahli praktisi yaitu 90 (sangat valid).

Angket respon siswa uji lapangan terbatas yang menunjukkan kepraktisan media audio visual yaitu 91,5% (sangat praktis). Keefektifan media audio visual yang di uji di lapangan utama dilihat dari kemampuan kognitif yang diberikan lembar *pretest* dan *postest* kepada siswa kelas V SDN 4 Bajur Mataram dan diperoleh skor rata-rata 77,5 % (efektif). Berdasarkan hasil prenelitian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media audio visual, Inquiry terbimbing, Tematik, Hasil Belajar.

Rahmatillah, 118180060, Development of Audio-Visual Media Based on Guided Inquiry Model on Student Learning Outcomes in Thematic Learning Theme 5 Sub-theme 1 Grade V Elementary School, Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant: Nanang Rahman, M.Pd

Second Consultant : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to create audio-visual media based on guided inquiry models to help fifth-grade elementary school students enhance their learning outcomes. This study employs R&D to do development research. This is a validation sheet for media experts, materials, practitioners, practicability, and effectiveness. The limited test was conducted in class VI, and the field test phase was conducted in class V at SDN 4 Bajur Mataram to assess the media's practicality and effectiveness. The results revealed that the audio-visual media were genuine, as evidenced by the following: (1) The media received an average score of 83 % from two media expert validators (valid) (2) The content received an average score of 89 % (very valid) from two material expert validators; (3) Expert practitioners received an average score of 90 % (extremely valid) from two validator expert practitioners (very valid). The practicality of audio-visual media was demonstrated by 91.5 % of students' questionnaire replies in the restricted field test (very practical). The cognitive capacities given pretest and posttest sheets to fifth-grade students at SDN 4 Bajur Mataram yielded an average score of 77.5 %, demonstrating the usefulness of audio-visual media tested in the primary field (effective). According to the pre-research, the audio-visual medium generated is legitimate, practical, and effective.

Keywords: Audio-visual media, Guided Inquiry, Thematic, Learning Outcomes

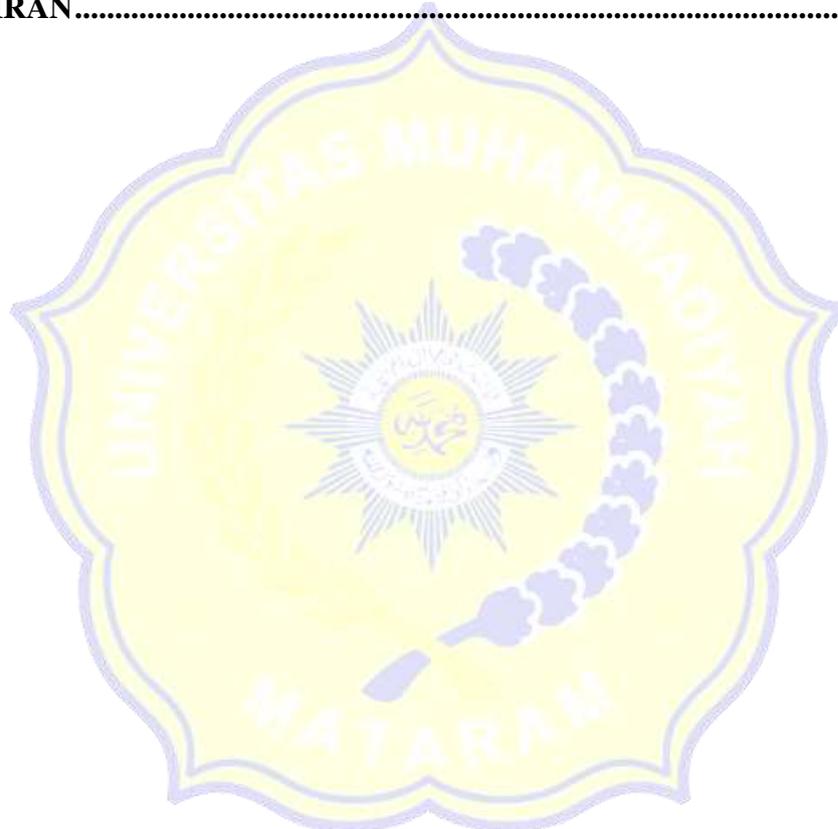


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PLAGIARISME	v
HALAMAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi Dan Keterampilan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional	7
BAB II TEORI.....	9
2.1 Penelitian Yang Relevan....	9

2.2 Kajian Teori	10
2.2.1 Media Pembelajaran	10
2.2.3 Hasil Belajar.....	14
2.2.4 Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing.....	16
2.2.5 Media Audio Visual	22
2.2.6 Pembelajaran Tematik.....	25
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Model Pengembangan	33
3.2 Prosedur Pengembangan.....	35
3.3 Uji Coba Produk	38
3.4 Subjek Uji coba.....	38
3.5 Jenis Data	39
3.5.1 Data Kualitatif.....	39
3.5.2 Data Kuantitatif.....	39
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.6.1 Lembar angket.....	39
3.6.2 lembar dokumentasi	43
3.6.3 Tes.....	43
3.7 Metode Analisis Data.....	45
3.7.1 Analisis data ahli validasi materi, media dan praktis	45
3.7.2 Analisis kepraktisan	46
3.7.3 Analisis keefektifan media.....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	49
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	49
4.2 Hasil Uji Coba Produk	53

4.3 Revisi Produk.....	64
4.4 Pembahasan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

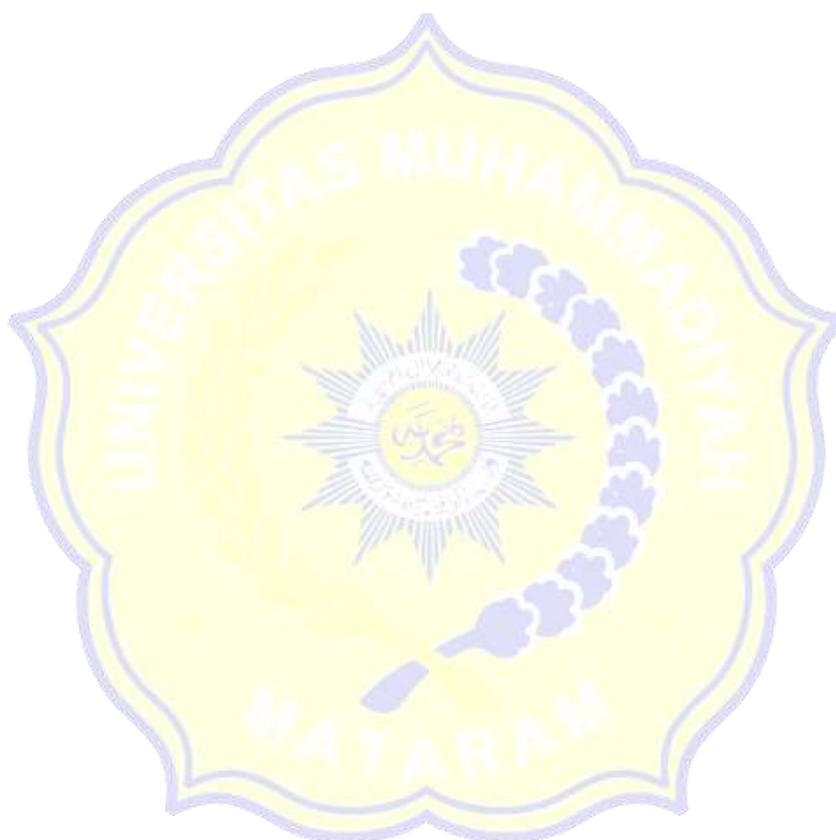


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 KD dan Indikator tema 5 subtema 1	31
Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar angket ahli materi	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar angket ahli media	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar angket ahli praktisi	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar angket respon siswa	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi hasil belajar	44
Tabel 3.6 Pedoman skor penelitian	46
Tabel 3.7 Pedoman skor angket respon siswa	47
Tabel 3.8 Kriteria nilai skor Gain	48
Tabel 4.1 Validasi lembar angket ahli materi 1 dan 2	53
Tabel 4.2 Hasil penilaian validator ahli materi	54
Tabel 4.3 Validasi lembar angket ahli media 1 dan 2	55
Tabel 4.4 Hasil penilaian validator ahli media	57
Tabel 4.5 Validasi lembar angket ahli praktisi	58
Tabel 4.6 Hasil penilaian validator ahli Praktisi 1 dan 2	59
Tabel 4.7 Hasil kepraktisan uji lapangan terbatas	60
Tabel 4.8 Hasil keefektifan uji lapangan operasional	61
Tabel 4.9 Hasil revisi	65

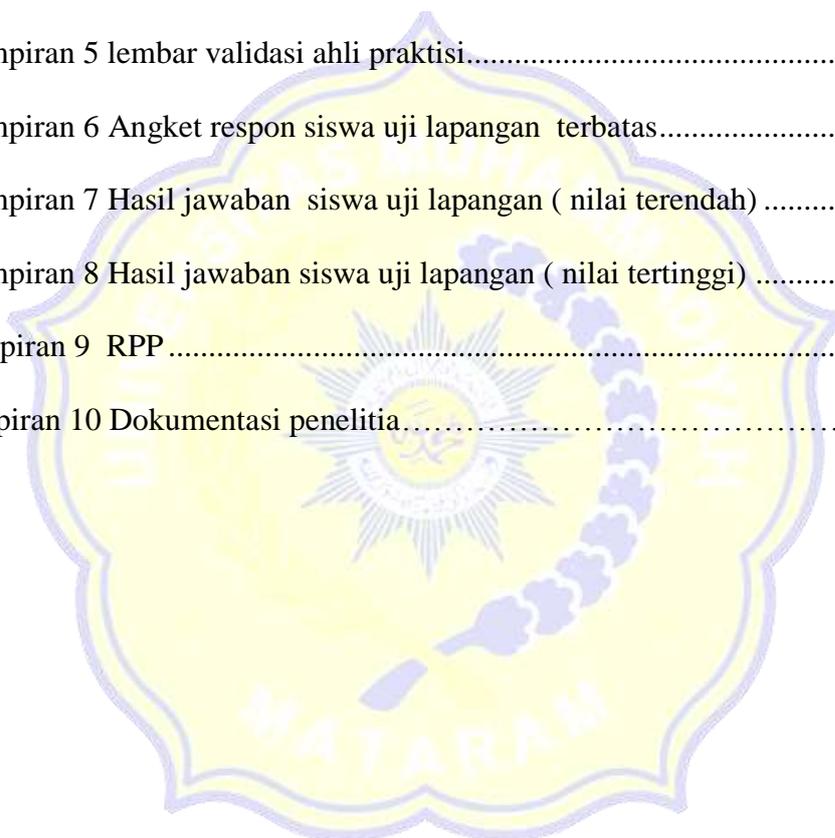
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berpikir	32
Gambar 3.1 Langkah- langkah pengembangan R&D	34
Gambar 4.1 Desain penyajian media audio visual	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 2 Surat Pernyataan Penelitian dari Sekolah.....	74
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	75
Lampiran 4 lembar Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 5 lembar validasi ahli praktisi.....	79
Lampiran 6 Angket respon siswa uji lapangan terbatas.....	81
Lampiran 7 Hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai terendah)	82
Lampiran 8 Hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai tertinggi)	85
Lampiran 9 RPP	88
Lampiran 10 Dokumentasi penelitia.....	90



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah prosedur dalam Pembangunan kepribadian seseorang, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya seluruh potensi dan sumber daya seseorang. Pentingnya pendidikan sangatlah penting dalam upaya meningkatkan standar keunggulan sumber daya manusia.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, dalam Bab 1 pasal 1 ayat (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar secara aktif memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, artinya bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran, baik pendidikan formal, maupun nonformal.

Interaksi Jumlah siswa yang memiliki akses ke perangkat pembelajaran bervariasi. Salah satunya menggunakan media pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengirim pesan melalui berbagai jalur untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga mereka dapat belajar lebih efektif dapat mendorong terciptanya prosedur belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan ini dimungkinkan untuk belajar

secara efektif. Media merupakan hal yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. usia siswa sekolah dasar Mereka belum bisa berpikir abstrak, oleh karena itu mereka harus mengandalkan orang lain untuk membantu mereka belajar.

Media pembelajaran menurut Sujipto (2018:2) adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas makna yang akan diberikan, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik dan tepat. Dalam memilih media pembelajaran guru harus memastikan bahwa media tersebut memiliki kesesuaian dengan Media yang digunakan dapat bervariasi tergantung pada materi pelajaran yang akan diberikan dan karakteristik siswa menarik perhatian siswa serta mudah digunakan. Menurut Hamalik (2015 : 303), Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tepat tentang media pembelajaran agar media yang digunakan sebagai alat komunikasi lebih efektif dalam proses belajar mengajar; juga, guru harus memahami peran media untuk mencapai tujuan pendidikan. Ketersediaan media pembelajaran membantu membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta penyampaian pesan dan materi.

Media audio visual yang memadukan aspek suara dan unsur visual tampak, merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran audio visual menurut Setiadarma (2006: 21-22), adalah

teknologi audio visual yang menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual.

Dengan mengembangkan media pembelajaran audio visual tentunya dengan mengacu kepada buku pembelajaran tematik yang saat ini digunakan di sekolah dasar,serta memperhatikan karakteristik dari siswa sekolah dasar. Menurut Warsita (2008: 3) Media audio visual yang biasa dikenal dengan video menawarkan banyak potensi untuk menyampaikan pesan dan menarik perhatian siswa, terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu Model tersebut dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran inovatif yang dapat memecahkan kesulitan. inquiry terbimbing berbantuan media audio visual. Menurut Herdian (2013:96), Model *inquiry* bimbing adalah model *inquiry* yang dilaksanakan dalam pembelajaran, di mana guru memimpin siswa melalui latihan dengan mengajukan pertanyaan terbuka yang mengarah ke percakapan. Guru memberikan banyak arahan pada tahap awal dari paradigma inkuiri terbimbing, tetapi kemudian lebih sedikit bimbingan. Siswa dapat menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai masalah yang diungkapkan ketika menggunakan model inkuiri terbimbing, dan memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami berbagai materi dengan menggunakan pendekatan saintifik. Informasi dapat datang dari mana saja, kapan saja, dan tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Akibatnya, lingkungan belajar yang disediakan mendorong siswa untuk belajar dari berbagai sumber pengamatan dari pada diberitahu.

Melemahnya proses pembelajaran merupakan tantangan yang sering dihadapi dunia pendidikan. Siswa belajar lebih banyak memanfaatkan teori dalam kegiatan belajar mengajar, dan pembelajaran di kelas ditujukan pada kemampuan anak dalam memahami mata pelajaran. Hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih banyak menggunakan model yang klasik, tidak menggunakan media dan hanya menggunakan buku sehingga pembelajaran akan membosankan dan tidak akan memberikan siswa pengalaman yang tak terlupakan dan hasil belajar.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan guru kelas 5 SDN 4 Bajur Mataram, terlihat bahwa fokus guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan papan tulis dan buku. Siswa kurang bersemangat dan terlibat selama proses pembelajaran. Fokus saat mendengarkan guru menjelaskan, Hal ini terlihat pada aktivitas anak-anak yang lebih suka bermain sendiri dan bercakap-cakap dengan teman sebayanya saat guru menjelaskan materi. Temuan lain adalah bahwa siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran terlihat ketika guru memberikan penugasan kepada siswa kebanyakan dari mereka tidak turut aktif dalam menyelesaikan tugas. Sehingga banyak siswa yang belum memenuhi Rata-rata nilai ketuntasan minimal (KKM) adalah 70. Dari jumlah siswa 25, sebanyak 15 orang siswa yang belum memenuhi nilai KKM, sementara 10 orang siswa lainnya sudah memenuhi KKM, Akibatnya, guru harus melakukan pekerjaan perbaikan. Kemudian ada buku teks dengan media papan tulis yang digunakan sebagai bahan ajar yang aman dalam materi ekosistem. Peneliti ingin mengangkat permasalahan yang

diangkat diatas. memberikan solusi melalui pemberian media pembelajaran dimana pembelajaran terdiri dari Audio- visual. Media yang ingin dikembangkan ini adalah media audio visual, dimana guru menggunakan media audio visual dalam proses pembelajarannya belajar mengajar sehingga dapat dinikmati oleh siswa melalui penglihatan dan pendengaran. Didalam media audio visual ditampilkan berupa gambar, frase, suara, dan pilihan warna akan membuat semangat dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, permasalahan yang di kaji dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan media audio visual berbasis model inquiry terbimbing pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 kelas V sekolah dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan dari media audio visual berbasis model inquiry terbimbing pembelajara tematik tema 5 tema 1 kelas V sekolah dasar ?
3. Bagaimana keefektifan dari media audio visual berbasis model inquiry terbimbing pembelajara tematik tema 5 tema 1 kelas V sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka disebutkan tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui kevalidan media audio visual berbasis model inquiry pada pembelajaran tematik tema 5 sub tema 1 kelas 5 sekolah dasar.
2. Mengetahui kepraktisan media audio visual berbasis model inquiry pada pembelajaran tematik tema 5 sub tema 1 kelas 5 sekolah dasar.
3. Mengetahui keefektifan dari media audio visual berbasis model inquiry pada pembelajaran tematik tema 5 sub tema 1 kelas 5 sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifik penelitian ini adalah media pembelajaran tematik, khususnya media audio visual. Media audio visual ini disesuaikan dengan isinya, dengan rincian sebagai berikut

1. Materi pelajaran hadir dalam produk audio visual. tematik, khususnya tema 5 ekosistem materi Ipa dan Bahasa Indonesia. .
2. Dalam pembuatan media audio visual dapat menentukan gambar bebas ataupun yang sudah ditentukan, karena tidak ada patokan tertentu tergantung kreatifitas gambar.
3. Membuat gambar disini menggunakan aplikasi sesuaikan dengan materi yang akan dibuat animasi ataupun background yang akan digunakan.
4. Pengembangan media audio visual dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *kinemaster*.

5. Produk audiovisual ini disimpan sebagai dokumentasi video dan hanya dapat diakses melalui penggunaan perangkat komputer berupa CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory).

1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media pembelajaran ini adalah salah satu media alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya dikemas semenarik mungkin.
 - b. Media pembelajaran audio visual lebih menarik dari media cetak dan papan tulis yang digunakan guru dalam proses pembelajaran selama ini.
 - c. Validator mempunyai pandangan yang sama kriteria/ kelayakan media Audio Visual yang baik. Validator dalam ini adalah ahli materi dan ahli media.
2. Asumsi keterbatasan
 - a. Pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 tentang komponen ekosistem SD kelas 5 terbatas pada media audio visual.
 - b. Hasil pengembangan media audio visual ini hanya ditinjau oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi.
 - c. Tidak semua tampilan dalam media ini dilengkapi dengan visual atau gambar.
 - d. Produk media pembelajaran audio visual ini sangat tergantung pada komputer.

1.6 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang harus didefinisikan agar tidak terjadi penafsiran yang bertentangan dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu baik guru maupun siswa dalam usaha pendidikannya.
2. Media pembelajaran audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.
3. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka. Kemampuan mengklasifikasikan hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, determinasi, dan penalaran. Taksonomi Bloom memiliki C1 dan C6 dalam aspek kognitif, meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6)

BAB11

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

2.1.1 Fuji Laksono (2017) melakukan penelitian untuk skripsi, "Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran Budaya Hidup Sehat, Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Siswa Kelas II di SD Negeri Semen, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. " Hasil penelitian Fuji Laksono dicapai dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Data dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dan statistik deskriptif digunakan untuk mengujinya. Menurut ahli materi, persentase dalam kategori sangat baik adalah 8,33 persen. Dengan kategori layak pakai, penilaian ahli media memperoleh persentase 57,14 persen. Dalam kategori media audio visual yang layak digunakan dalam pembelajaran tema di sekolah dasar, uji coba kelompok besar mendapat skor 99 persen.

Kesamaan dalam penelitian ini adalah keduanya menghasilkan materi audio visual dengan metode research and development (R&D). dikembangkan di sekolah dasar. Sementara perbedaan dalam penelitian ini terlihat pada kelas dari penelitian. Fuji Laksono melakukan penelitian di kelas dua sekolah dasar. dengan materi penelitian Budaya Hidup Sehat dan sampai pada tahap keefektifan. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelas 5 Pada tema 5 Ekosistem dan sampai pada tahap kepraktisan.

2.1.2 Penelitian yang dilakukan Is Mira Santika (2020) dengan judul skripsi "Pembuatan media audio visual untuk pembelajaran tema kelas 5 SD 1

Sembuluh.” Hasil penelitian Is mira santika dicapai dengan menggunakan model Addie. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Proporsi yang dicapai adalah 90,91 persen Kriteria Sangat Layak, menurut penilaian ahli media. Penilaian ahli materi memperoleh skor 87,5 persen. Persyaratan sangat dapat dicapai. Uji coba individu menghasilkan skor total 90,67 persen untuk hasil penilaian. Kriteria Sangat Bisa, dan total skor hasil evaluasi kelompok kecil adalah 94 persen. Sangat Layak adalah kriterianya. Dapat dikatakan bahwa media audio visual di kelas V SDN 1 Sembuluh layak dan dapat disetujui sebagai salah satu media pembelajaran tematik. Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran tematik di kelas V SD dan mendeskripsikan kelayakan media audio visual pada pembelajaran tematik kelas V merupakan kesamaan dalam penelitian ini. Meskipun ada perbedaan dalam penelitian ini, mereka terlihat. sebuah studi yang dilakukan oleh Is Mira Santika menggunakan pengembangan Addie dan pada tahap keefektifan. Sedangkan peneliti melakukan pengembangan *R&D* dan penelitian sampai pada tahap kepraktisan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin media, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Arsyad, 2004: 76). Kata media dalam bahasa Arab berarti “perantara pesan” antara pengirim dan penerima pesan. “Media adalah media atau perantara pesan yang akan ditransfer oleh sumber atau penyalur kepada sasaran atau penerima pesan,” katanya (2011:239).

Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyebaran informasi jelas Arifin (2012:124). Media pembelajaran menurut Santoso (2013:6.42) adalah alat atau benda lain yang memberikan bentuk pengetahuan yang komprehensif dan dapat membantu proses belajar mengajar. Menurut definisi Santoso, lebih baik memberikan materi pembelajaran yang lengkap dalam media pembelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan pembelajaran ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan Media pembelajaran menurut Cahyono (2019:2) meliputi alat bantu guru dalam mengajar dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar siswa. Media pembelajaran sebagai penyaji dan penyalur pesan terkadang dapat menggantikan peran guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa.

Jadi, Peneliti dapat menyimpulkan, menurut beberapa ahli di atas, bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang membawa pesan pembelajaran dan digunakan untuk meningkatkan komunikasi siswa dan guru serta merangsang berpikir siswa.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran harus dimulai sejak awal agar proses pembelajaran dapat berhasil. Menurut Suprihatinigrum (2016:323), media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga jenis:

1. Media audio adalah media yang mengeluarkan suara atau mengeluarkan suara.

2. Media visual mengacu pada media apa pun yang menampilkan gambar atau objek.
3. Media audio visual adalah gambar atau benda yang dapat mengeluarkan suara dan ditampilkan pada sebuah layar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar. Pengetahuan siswa dimanfaatkan untuk mengorganisasikan media agar dapat memahami dan menerimanya melalui panca inderanya. Berbagai jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam kelompok yang berbeda. Arsyad (2014: 80-93) antara lain sebagai berikut:

1. Media berbasis cetakan.

Majalah, workbook, dan buku merupakan contoh media pembelajaran berbasis cetak. Media ini dapat digunakan untuk mendemonstrasikan cara menulis untuk majalah atau surat kabar.

2. Media berbasis komputer.

Komputer Karena dapat menyampaikan berbagai fakta yang dapat membantu siswa dalam proses belajar, dapat digunakan sebagai media.

3. Media berbasis visual.

Jenis media ini dapat membantu anak-anak lebih memahami informasi dan meningkatkan daya ingat mereka.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya, dan media tersebut dapat dimanfaatkan

dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhannya.

2.2.3 Kriteria Media Pembelajaran.

Segala sesuatu yang digunakan guru untuk memberikan materi selama proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Ada banyak kriteria media yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Menurut Jalmur (2016:23), berikut ciri-ciri media pembelajaran:

1. Tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian bahan
3. Gaya belajar siswa.
4. Karakteristik siswa
5. Sarana dan prasarana.
6. Lingkungan.

Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat terdapat pertimbangan saat memilih media pembelajaran, sehingga Menurut Suprihatiningrum (2016:324), ada berbagai faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan, antara lain:

1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Teknik pengajaran yang digunakan.
3. Karakteristik materi topik.
4. Penggunaan media pendidikan.
5. Kemampuan guru dalam menggunakan bentuk media ini.

6. Efektivitas media dibandingkan dengan lainnya.

Disisi lain, Menurut Asyhar (2012:81), faktor-faktor berikut untuk media pembelajaran yang tepat harus dipertimbangkan selama proses pemilihan media:

1. Menjaga hal-hal rapi.
2. Rapi dan menarik.
3. Sesuai dengan audiens yang dituju.
4. Harus relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan.
5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6. Praktis, mudah beradaptasi, dan tahan lama.
7. kualitas yang sangat baik.
8. Dimensi yang sesuai untuk lingkungan belajar.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus berpusat pada siswa. Artinya manfaat dan kemudahan yang diperoleh siswa sebagai akibat dari pemilihan media harus diperhatikan. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan topik yang akan dipelajari, serta metode dan pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa.

2.2.3 Hasil belajar

2.2.3.1 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengubah dirinya sebagai hasil pelatihan atau pengalaman, dalam hal kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Hasil belajar menurut Sari (2016:4) adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar menurut Kustawa (2013: 14-16), adalah kompetensi atau kemampuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Akibatnya, memperoleh pengalaman belajar adalah hasil belajar.

Hasil belajar, menurut Purwanto (2011: 46), adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah suatu proses pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pendidikan pada komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini dibagi menjadi empat kategori dalam hal kemampuan kognitif: memahami, menganalisis, mensintesis, menerapkan, dan mengevaluasi. Penerimaan, penilaian, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan kebiasaan, dan daya cipta adalah contoh hasil belajar emosional.

Hasil belajar, menurut Arsyad (2005: 1), adalah perubahan perilaku seseorang yang disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, kemampuan, atau sikapnya. Perubahan kemampuan, pengetahuan, dan sikap siswa diantisipasi.

Hasil belajar yang berupa sikap, pemahaman, dan kemampuan merupakan hasil akhir dari kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, menurut pemikiran para ahli di atas.

2.2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Rusman (2012:124), ada unsur internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar:

1. Faktor Internal
 - a. Faktor psikologis: Setiap siswa memiliki seperangkat masalah psikologis yang unik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Minat, bakat, motivasi, kognisi, dan pembelajaran semuanya merupakan faktor psikologis.
 - b. Faktor fisiologis, dalam situasi fisiologis selain kelelahan, seperti kesehatan. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami isi mata pelajaran.
2. Faktor Eksternal
 - a. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penerapannya ditentukan oleh hasil belajar yang dimaksudkan. Unsur-unsur tersebut digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.
 - b. Faktor Lingkungan, Faktor ini dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan Lingkungan fisik dan lingkungan sosial, misalnya. Suhu, kelembaban, dan aspek lain dari lingkungan alam. Belajar di siang hari di ruangan dengan sedikit sirkulasi udara akan memiliki dampak yang signifikan dan akan berbeda secara signifikan dengan belajar di pagi hari ketika udara masih segar dan ada banyak ruang untuk bernafas Lega.

2.2.4 Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing

2.2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing

Sani (2014:89), berpendapat bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berbasis teori yang berupa pola prosedur sistematis yang digunakan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.”

Model pembelajaran menurut Darmadi (2017:42), merupakan cetak biru atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Kurniasih (2017:112-113), paradigma pembelajaran inkuiri melibatkan pembelajaran siswa melalui setting rekayasa di mana mereka dapat berperilaku sebagai ilmuwan.

Model pembelajaran inkuiri, menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:40), merupakan kegiatan inti CTL; melalui upaya penemuan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan lain yang diperlukan bukanlah hasil mengingat sekumpulan fakta, melainkan hasil menemukan sendiri.

Menurut Nita (2014:26), pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan seluruh kemampuan siswa untuk secara sistematis, kritis, logis, dan analitis mencari dan mempelajari sesuatu (benda, orang, atau peristiwa) sehingga mereka percaya diri merumuskannya. penemuan sendiri. diri sendiri.

Menurut Rizal (2014:161), metode pembelajaran inkuiri memungkinkan siswa untuk terlibat dalam dunia nyata, kegiatan belajar aktif, memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengalaman mengatasi masalah dan membuat keputusan pada saat yang sama.

Berdasarkan perspektif para ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah seperangkat kegiatan pembelajaran yang menekankan kreativitas siswa dalam rangka memberikan pengalaman belajar dalam mengungkap konsep materi berdasarkan tantangan yang diberikan. Keterlibatan siswa yang maksimal dalam proses pembelajaran dan arahan aktivitas yang maksimal dalam proses pembelajaran merupakan teknik utama dalam kegiatan pembelajaran inkuiri, dan siswa dapat membangun sikap percaya diri tentang apa yang mereka temukan dalam proses inkuiri.

2.2.4.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran *Inquiry*

Menurut Rusman (2010:136), Kategori utama dalam paradigma pembelajaran inkuiri ditentukan oleh sejumlah faktor, termasuk:

1. *Inquiry* terbimbing

Bagi siswa yang belum pernah belajar menggunakan metode inkuiri, digunakan paradigma pembelajaran inkuiri terbimbing. Guru memberikan banyak nasihat dan instruksi. Paradigma inkuiri terbimbing menekankan pada aktivitas kelas yang berpusat pada siswa dan membantu siswa untuk belajar tanpa hanya bergantung pada guru.

2. *Inquiry* bebas

Pada penyelidikan bebas, siswa melakukan penelitian mereka sendiri dengan cara seorang ilmuwan. Siswa harus mampu mengenali

dan mengkonstruksi isu tentang berbagai topik yang akan dipelajari di kelas.

3. *Inquiry* bebas yang dimodifikasi

Dalam pembelajaran berbasis inkuiri, guru menyajikan suatu masalah kepada siswa, yang kemudian diminta untuk mengatasi masalah tersebut melalui observasi, eksplorasi, dan metode.

2.2.4.3 Karakteristik Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing.

Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran bagi siswa. Menurut Orlich dalam Dessy (2010:31), ada beberapa ciri inkuiri:

1. Siswa belajar membuat kesimpulan atau generalisasi dengan menggunakan kemampuan observasi khusus.
2. Tujuannya adalah untuk menyelidiki bagaimana orang mengamati peristiwa atau objek dan kemudian membuat generalisasi yang sesuai.
3. Guru bertanggung jawab atas aspek-aspek tertentu dari proses pembelajaran, seperti peristiwa, data, dan sumber daya, serta bertindak sebagai pemimpin kelas.
4. Berdasarkan hasil observasi kelas, setiap siswa berusaha mengkonstruksi suatu pola yang bermakna.
5. Kelas harus digunakan sebagai laboratorium pembelajaran.
6. Guru mendorong semua siswa untuk mengkomunikasikan hasil generalisasi sehingga semua orang di kelas dapat mengambil manfaat darinya.

Sedangkan menurut Kuhlthau dan Tood (2008), ada enam karakteristik *inquiry* terbimbing adalah:

1. Siswa mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka dan merefleksikan pengalaman mereka.
2. Siswa belajar dengan menerapkan apa yang telah mereka ketahui.
3. Melalui pembinaan, siswa membangun berbagai keterampilan berpikir selama proses pembelajaran.
4. Pertumbuhan siswa terjadi dari waktu ke waktu.
5. Dalam hal belajar, siswa memiliki sifat yang beragam.
6. Interaksi dengan orang lain membantu siswa belajar.

Berdasarkan karakteristik tersebut, *inquiry* terbimbing merupakan sebuah model pembelajaran mengutamakan keterlibatan siswa mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sehingga proses kognitif dapat berkembang. dibangun melalui pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berinteraksi sosial, siswa dapat belajar membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan apa yang telah mereka ketahui dan rangkaian proses berpikir dalam proses pembelajaran

2.2.4.4 Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *inquiry* terbimbing

Model inkuiri terbimbing memiliki berbagai kelebihan dan keterbatasan, menurut Sanjaya (2010:208), antara lain:

1. Kelebihan model *inquiry* terbimbing
 - a. Merupakan teknik pembelajaran yang menekankan pada keseimbangan perkembangan aspek kognitif, emosional, dan

psikomotorik pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Dapat memberikan lokasi bagi siswa untuk belajar

- b. Dengan cara yang mereka sukai.
 - c. Merupakan strategi yang didasarkan pada evolusi psikologi belajar saat ini, yang memandang belajar sebagai proses mengubah perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
 - d. Teknik pembelajaran ini memiliki keunggulan karena dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan kemampuan di atas rata-rata. Artinya siswa dengan kemampuan belajar yang kuat tidak akan terhalang oleh siswa yang kemampuan belajarnya lemah.
2. Keterbatasan model *inquiry* terbimbing
- a. Akan sulit untuk mengontrol tindakan dan prestasi siswa jika digunakan sebagai teknik pembelajaran.
 - b. Karena metode ini sulit untuk diadopsi dan membutuhkan waktu lama, para guru biasanya kesulitan menyesuaikannya dalam waktu yang ditentukan.
 - c. Metode ini sulit untuk mengatur pembelajaran karena bertentangan dengan pola belajar siswa.
 - d. Teknik pembelajaran inkuiri akan sulit diterapkan oleh setiap guru selama kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

2.2.4.4 Langkah- langkah Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing

Menurut Nuryani (2014: 30), dalam inkuiri terbimbing, guru mengarahkan siswa melalui kegiatan dengan mengajukan pertanyaan terbuka yang mengarah pada percakapan. Guru kemudian mengajukan masalah, memberikan petunjuk cara penyelesaiannya, dan membimbing siswa melalui tahapan/sintaks pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai berikut:

1. Perumusan masalah.
2. Munculkan sebuah teori.
3. Membuat rencana percobaan.
4. Memperoleh data melalui eksperimen.
5. Mengumpulkan dan menganalisis informasi.
6. Ambil keputusan.

2.2.5 Media Audio Visual

2.2.5.1 Pengertian Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang didalamnya terdapat komponen suara maupun gambar yang dapat dilihat. Misalnya, rekaman video, berbagai ukuran film, dan sebagainya. Hal ini juga dikemukakan oleh Arsyad (2011:45), yang mendefinisikan media audio visual sebagai “semacam media yang digunakan pendengaran dan penglihatan dalam proses pembelajaran”.

Menurut Hastuti (2014: 34-35), media audio visual adalah alat yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan konsep, ide, dan pengalaman yang ditangkap oleh penglihatan dan suara. Sedangkan media audio

visual menurut Rusman (2013:63) adalah media yang memadukan unsur auditori dan visual, yang disebut juga dengan media melihat dan mendengar.

Djamarah (2006:124), Karena media audio visual memiliki unsur suara dan gambar, maka dapat menggairahkan baik indera penglihatan maupun pendengaran. Sedangkan audio visual adalah suatu cara memproduksi atau mentransmisikan pesan audio dan visual menurut Kustandi & Sutjipto (2013:30).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual, seperti film, video, dan program lainnya, memiliki kemampuan untuk menampilkan atau memproyeksikan gambar dan audio dari suatu hal atau kegiatan secara bersamaan. Kegiatan pembelajaran yang menggabungkan media audio visual dapat menciptakan gambaran yang lebih komprehensif dan beragam. Media pembelajaran audio visual adalah alat pengajaran yang menggunakan gambar dan suara untuk menyampaikan pesan kepada siswa, menginspirasi mereka dan mempermudah proses mendapatkan pesan dari guru.

2.2.5.2 Manfaat Media Audio Visual

Jika pengajar berkompeten dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran, posisinya sebagai alat bantu dalam mengajarkan akan semakin jelas. Sudjana (2002:2) menyebutkan keunggulan media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi siswa sebagai berikut:

1. Mengajar akan lebih menarik minat siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar.
2. Bahan ajar akan memiliki arti yang lebih jelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menguasai tujuan pengajaran.
3. Jika guru mengajar setiap jam mengajar, metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, dan guru tidak akan kehabisan tenaga.
4. Siswa melakukan kegiatan belajar tambahan karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru; mereka juga melihat, melakukan, dan mendemonstrasikan.

2.2.5.3 Karakteristik Media Audio Visual

Menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan komunikasi audio visual merupakan salah satu sarana untuk mendistribusikan materi melalui media audio visual. Menurut Arsyad (2011:31), media audio visual mengandung ciri-ciri sebagai berikut:

1. mengikuti seperangkat aturan.
2. Menggunakan gambar dinamis untuk menyampaikan informasi.
3. Dengan metode yang telah ditentukan pembuat/pembuatnya.
4. Representasi pikiran nyata atau abstrak dalam bentuk fisik.
5. Dikembangkan sesuai dengan konsep behaviorisme dan psikologi kognitif.

6. Mereka biasanya berpusat pada guru, dengan tingkat interaksi siswa yang minimal.

2.2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Setiap jenis media pembelajaran, termasuk media audio visual, memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. menggambarkan beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual, menurut Arsyad (2011: 49-50) antara lain:

- a. Kelebihan media audio visual
 1. Pengalaman dasar siswa dapat dilengkapi melalui film dan video.
 2. Film dan video dapat secara akurat menggambarkan suatu proses dan dapat dilihat beberapa kali jika diperlukan.
 3. Film dan video menanamkan sikap dan aspek bermanfaat lainnya selain memotivasi dan meningkatkan motivasi.
 4. Jika dilihat secara langsung, film dan video mungkin menggambarkan peristiwa yang berbahaya.
 5. Film dan video dapat dilihat oleh kelompok besar atau kecil, kelompok heterogen atau homogen, atau individu.
 6. Film yang biasanya membutuhkan waktu seminggu untuk diselesaikan sekarang dapat dilihat hanya dalam satu atau dua menit.
- b. Kekurangan media audio visual.
 1. Memperoleh film dan film biasanya memerlukan harga tinggi dan waktu yang lama.

2. Tidak semua anak dapat memahami materi yang diberikan dalam film.
3. Kecuali direncanakan dan diproduksi secara tegas untuk tuntutan proses pembelajaran, film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media audio visual berupa video atau film tidak menjadi hambatan dalam pembelajaran.

2.2.6 Pembelajaran Tematik

2.2.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan banyak mata pelajaran sehingga siswa dapat memiliki pengalaman yang bermakna. Hal ini diyakini bermakna karena siswa akan memahami prinsip-prinsip yang diajarkan melalui pengalaman langsung dan akan mampu menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran tematik, menurut Rusman (2013: 254), merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu, yaitu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif menyelidiki dan menemukan topik dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan otentik, baik secara individu. dan dalam kelompok.

Pembelajaran tematik menurut Fathorrohman (2015:16), adalah pembelajaran yang memadukan mata pelajaran menjadi satu tema guna

memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan mengasyikkan bagi siswa. Pembelajaran tematik membutuhkan kapasitas belajar emotif, kognitif, dan psikomotor yang kuat pada siswa.

Menurut Hidayat (2015: 34), pembelajaran tematik adalah Pembelajaran yang menggabungkan beberapa keterampilan dari kursus yang berbeda menjadi satu tema. Pembelajaran tematik integratif memiliki tema yang relevan dengan kehidupan dan aktivitas siswa sehari-hari. Tema menjadi bahan pemersatu untuk berbagai topik dari berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran tematik utuh didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang mengorganisasikan dan mengintegrasikan konten dari beberapa area ke dalam satu tema, sehingga menghasilkan dialog yang menarik. Belajar dapat didefinisikan sebagai keseluruhan proses pengajaran kepada siswa, dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Jadi, Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan atau menggabungkan banyak mata pelajaran menjadi satu tema yang saling berkaitan, menurut beberapa ahli yang mengatakan terkait dengan pembelajaran tematik di atas. Pembelajaran tematik secara keseluruhan dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

2.2.6.2 Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki fungsi, salah satunya adalah untuk memastikan bahwa konten yang dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Menurut Prastowo (2019:181), tujuan pembelajaran tematik meliputi:

1. Menumbuhkan moral dan sopan santun peserta didik
2. Mempermudah siswa untuk memahami pentingnya hubungan antara pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.
3. Sebagai hasil dari proses pembelajaran, siswa mengembangkan kompetensi.

Berikut ini adalah tujuan pembelajaran tematik terpadu yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013: 193):

1. Berkonsentrasi pada satu masalah atau topik itu sederhana.
2. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman topik yang lebih mendalam dan bertahan lama
4. Meningkatkan keterampilan linguistik siswa dengan menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi mereka.
5. Anak-anak lebih tertarik untuk belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi kehidupan nyata, seperti bercerita, bertanya, dan menulis sambil belajar.
6. Karena materi disampaikan dalam konteks tema yang telah ditentukan, lebih banyak orang melihat nilai dan makna pembelajaran.

7. Pengajar menghemat waktu karena mata pelajaran terpadu dapat disiapkan sekaligus dan disampaikan dalam dua atau tiga pertemuan, atau bahkan lebih pengayaan.

8. Karakter dan moralitas siswa dapat dibentuk dan ditumbuhkan melalui penanaman berbagai nilai karakter yang sesuai dengan lingkungan dan keadaan.

2.2.6.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Ciri-ciri lain dari pembelajaran tema, menurut Pastowo (2019:16), antara lain:

1. Pembelajaran yang terfokus pada siswa
2. Memberikan siswa pengalaman langsung
3. Tempatkan penekanan yang kuat pada pengembangan pemahaman yang bermakna.
4. Memberikan topik dari berbagai perspektif
5. Menerapkan ide belajar melalui bermain dan menikmati

Pembelajaran tematik, menurut Prastowo (2014: 100), mengandung ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat, efisiensi memiliki arti ganda, antara lain kecermatan dalam melakukan sesuatu tanpa membuang waktu, tenaga, atau biaya, atau istilah lain kegunaan: efisiensi; atau iritasi.

2. Kontekstual

Pendekatan kontekstual juga digunakan dalam model pembelajaran tema. Ditinjau dari maknanya, kontekstual mengacu pada keadaan di sekitar suatu kejadian.

3. Berpusat Pada Siswa

Guru tidak diajarkan untuk memperlakukan anak-anak sebagai roda penggerak. Karena dalam pembelajaran tematik, guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam arti: pertama, memfasilitasi kegiatan belajar siswa; kedua, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan melayani pertanyaan mereka; ketiga, memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berekspresi sesuai dengan tema pembelajaran; keempat, merangsang rasa ingin tahu siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan; dan kelima, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan atau mengungkapkan kegelisahannya tentang materi pelajaran yang diajarkan.

4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Siswa dituntut untuk mengalami dan mengeksplorasi konten secara langsung dengan diri mereka sendiri ketika pengalaman langsung disajikan.

5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Tidak adanya pembagian antara mata pelajaran tersebut tidak berarti bahwa esensi dari mata pelajaran tersebut hilang dan tujuan pembelajaran menjadi kabur.

6. Holistis

Guru harus menawarkan konsep dari berbagai bidang akademik dalam pembelajaran berbasis kurikulum bertema.

7. Fleksibel

Saat mengadakan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran tematik, guru tidak perlu kaku.

8. Hasil Belajar Berkembang berdasarkan minat dan kebutuhan siswa

Artinya, apa yang diperoleh anak dari kegiatan belajar adalah sesuatu yang benar-benar bermanfaat bagi mereka, sesuatu yang mereka butuhkan, sesuatu yang mereka sukai, dan sesuatu yang berdampak signifikan pada pertumbuhan intelektual dan kehidupan mereka.

9. Kegiatan pembelajaran sangat relevan dengan kebutuhan siswa SD/MI.

Proses mental anak akan secara aktif menghubungkan fakta-fakta yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh melalui pembelajaran tematik.

10. Kegiatan berdasarkan minat dan kebutuhan siswa

Pendekatan pembelajaran tematik dimulai dengan tema yang dipilih dan dikembangkan secara kolaboratif oleh pendidik, dengan menitikberatkan pada keterkaitannya dengan isi mata pelajaran.

Menurut pandangan para ahli di atas, pembelajaran tematik merupakan perpaduan dari banyak konten pembelajaran yang menjadi topik untuk memudahkan proses penyampaian guru dalam hal kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tema adalah untuk memudahkan siswa

dalam memahami materi pelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2.2.6.4 Materi Pokok Ekosistem

Pembelajaran I. Komponen Ekosistem

Ipa

Tabel 2.1 Subtema 1 KD dan Indikator Tema 5

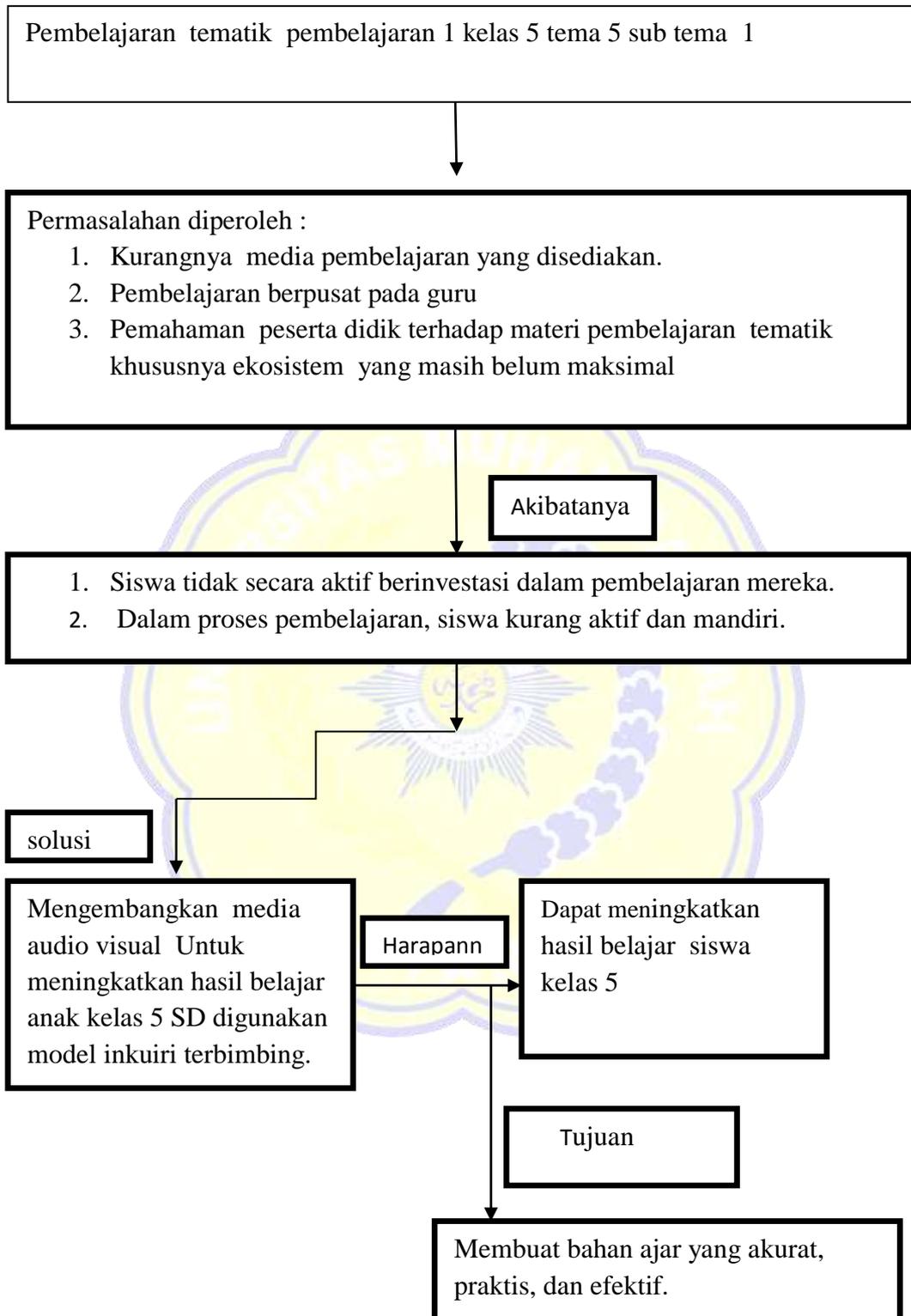
Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menyelidiki hubungan antara komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	3.5. 1 Mengklasifikasikan hewan dengan benar berdasarkan jenis makanan yang mereka makan.
4.5 Buat karya yang mengeksplorasi topik jaring-jaring makanan di ekosistem.	4.5.1 Buatlah teks nonfiksi tentang mengidentifikasi hewan dengan tepat berdasarkan makanannya.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Dalam literatur nonfiksi, jelaskan konsep terkait.	3.7.1 Mengidentifikasi ide utama dalam bacaan dengan benar.
4.7 Memasukkan ide-ide yang saling berhubungan dari bahan nonfiksi ke dalam karya sastra dalam bahasanya sendiri.	4.7.1 Buatlah daftar pertanyaan tentang cara membaca yang benar.

2.3 Kerangka Berpikir

Berikut adalah diagram kerangka berpikir pengembangan penelitian pengembangan media audio visual dengan model inkuiri terbimbing:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III.

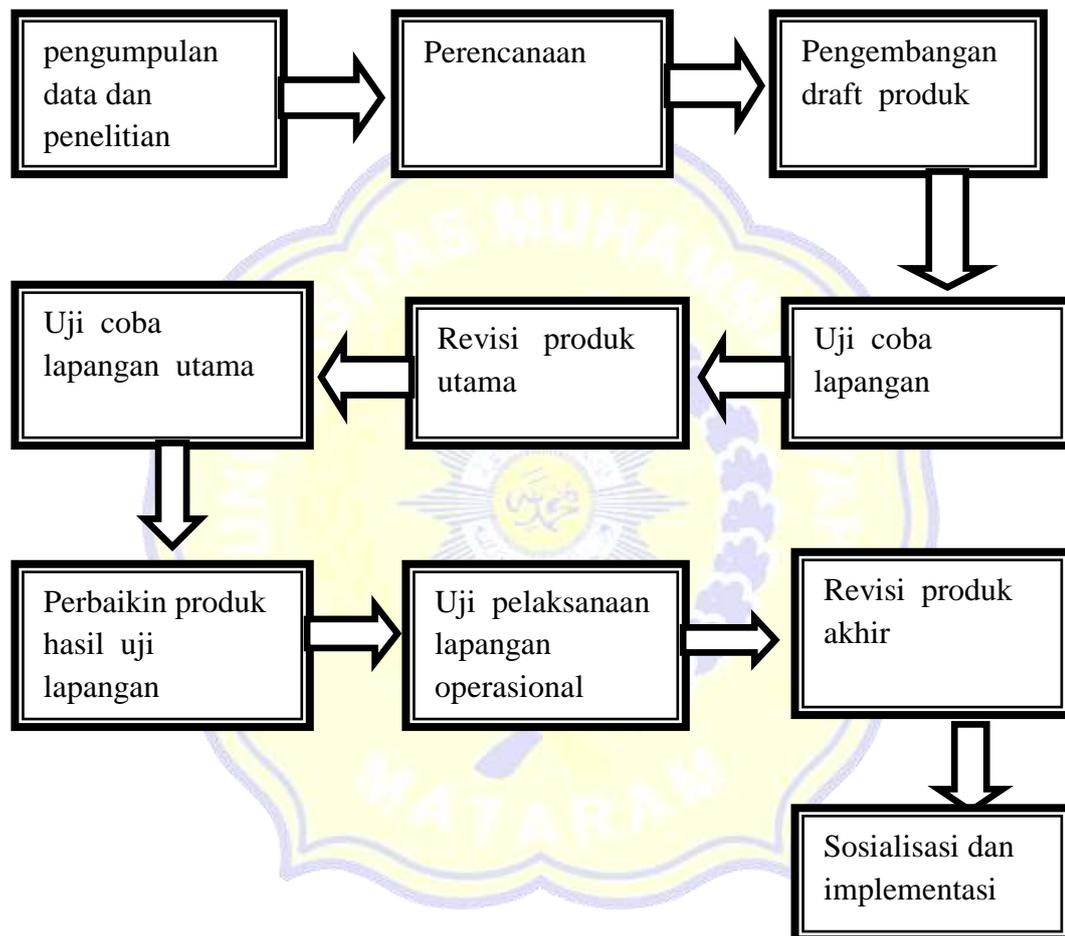
METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015: 407), metode penelitian dan pengembangan, atau R&D dalam bahasa Inggris *Research Developmenta* adalah metode penelitian yang digunakan untuk merancang produk dan menguji kinerjanya. Penelitian digunakan untuk menguji kebutuhan dan menguji keefektifan produk tertentu sehingga dapat berfungsi dalam komunitas yang lebih besar. Penelitian diperlukan untuk menguji efektivitas produk tertentu. Dalam contoh ini, peneliti hanya melihat pengembangan media audio visual sampai tahap 10. Ciri-ciri pengembangan media terlihat pada uji validitas yaitu pengumpulan skor ahli, dan uji kepraktisan yaitu perolehan hasil dan jawaban siswa dalam uji coba kecil. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model prosedural berdasarkan tahapan-tahapan yang didefinisikan oleh Borg & Gall (Sari 2015:83), yang terdiri dari sepuluh langkah:

1. *research and data collection* (pengumpulan data dan penelitian)
2. *planning* (perencanaan)
3. *development of a product draft* (pengembangan draft produk)
4. *Field testing* (Uji coba lapangan)
5. *Revision of the main product* (Revisi produk utama)
6. *Comprehensive field testing* (Pengujian lapangan yang komprehensif)

7. *Revision of operational products* (perbaiki produk uji lapangan)
8. *implementation/operational field testing* (pelaksanaan/uji coba lapangan operasional)
9. *Revision of the final result* (Revisi hasil akhir)
10. *Dissemination and implementation* (sosialisasi dan implementasi)



Gambar 3.1 Bagan model pengembangan *Barg & Gal*

3.2 Prosedur pengembangan

Prosedur adalah serangkaian langkah penelitian yang harus diselesaikan satu persatu untuk menyelesaikan suatu produk. Tahapan

perkembangan adaptif tercantum di bawah ini. 10 tahapan Borg & Gall. Selama pengembangan ini. Adapun langkah dilakukan dalam mengembangkan media audio visual.

1. Pengumpulan data dan penelitian

Dalam penelitian ini, tahap studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam mempersiapkan pengembangan. Langkah ini mencakup tinjauan pustaka/literatur review serta observasi. Sesuai dengan kurikulum 13, tinjauan pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan yang memungkinkan pengembangan produk. SDN 4 Bajur Mataram kelas V merupakan sekolah binaan studi lapangan.

2. Perencanaan

Tindakan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain mengkaji kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis ini penting untuk menentukan pola keterkaitan antara KI dan KD dalam sebuah tema. Temuan penelitian digunakan untuk membandingkan indikator pembelajaran dengan tujuan pembelajaran untuk merancang produk.

3. Pengembangan draft produk

Tahap pengembangan draf produk meliputi pembuatan barang audio visual bertema ekosistem dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Dua langkah

terlibat dalam pembuatan desain produk. Untuk memulai, pilih dan tentukan perangkat lunak yang akan digunakan. Video audio visual animasi pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan software sebagai berikut: kinemaster dengan menggunakan smarhphone. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah yang sesuai dengan isi pembelajaran, kemudian dikemas atau diubah menjadi DVD audio-visual

4. Uji coba lapangan awal

Tahap validasi draft produk audio visual yang dibuat dilakukan pada tahap uji coba lapangan. Pakar seperti ahli media, materi, dan praktisi dilibatkan dalam tahap validasi untuk menentukan validitas barang yang telah dibuat, kemudian membuat instrumen pengukuran berupa angket. Beberapa ahli, antara lain ahli media, ahli materi, dan praktisi, kemudian melengkapi angket validasi.

5. Merevisi hasil uji coba

Peneliti merevisi atau memperbaiki produk yang telah dikembangkan pada titik ini. Hasil penilaian berupa ide dan umpan balik validator digunakan sebagai petunjuk untuk pemutakhiran materi audio visual pada tahap selanjutnya. Hasil proses revisi bersifat praktis dan siap untuk diujicobakan dalam skala kecil pada tahap uji coba lapangan utama.

6. Uji coba lapangan utama/ terbatas

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, meliputi uji kepraktisan produk. Sebagai hasil dari pengujian ini, telah tercipta suatu produk praktis, baik dari segi isi maupun pendekatannya. Dengan jumlah siswa 8 orang, uji coba lapangan utama dilakukan dalam skala terbatas di kelas VI SDN 4 Bajur Mataram. Tujuannya untuk mengetahui apakah produk audio visual bermanfaat dan selaras dengan materi pembelajaran. Keefektifan tersebut dapat diketahui dari alat ukur berupa lembar angket soal yang diisi oleh observer.

7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini meliputi merevisi produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian berupa saran dan masukan dari validator digunakan sebagai pedoman dalam mengkinikan barang audio visual yang relevan, yang kemudian siap untuk pengujian skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

8. Uji coba pemakaian/ lapangan

Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 4 Bajur Mataram pada tahap uji coba operasional/empiris ini. Dengan menggunakan tes angket yang telah divalidasi oleh ahli materi, uji coba ini akan dilakukan pada 20 siswa di kelas V untuk melihat seberapa praktis dan efektif produk yang dihasilkan terhadap hasil belajar siswa.

9. Penyempurnaan produk akhir

Kegiatan dilakukan pada tahap ini berdasarkan temuan dari uji coba lapangan skala besar sebagai cara untuk meningkatkan produk yang dihasilkan sehingga dapat digunakan di sekolah lain.

10. Diseminasi dan implementasi

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media audio visual yang telah divalidasi oleh ahlinya kemudian diujicobakan dalam skala kecil dan terakhir dalam skala besar. Yang selanjutnya dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Bajur Mataram.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data guna menentukan kelayakan, validitas, dan kepraktisan produk yang dirancang untuk proses pembelajaran ekosistem. Dalam mengevaluasi produk, peneliti merekrut ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/guru yang ahli dalam materi ekosistem, dan ahli media adalah dosen/guru yang sudah berkompeten terhadap media. Sehingga peneliti dapat memperoleh umpan balik dan saran sebelum produk digunakan dalam proses pembelajaran dengan menilai ahli materi dan ahli media.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI pada uji coba lapangan awal berjumlah 8 siswa dan uji lapangan secara luas kelas V berjumlah 20 siswa di SDN 4 Bajur Mataram Kota Mataram Nusa Tenggara Barat.

3.5 Jenis Data

Data adalah informasi tentang apa saja; itu mungkin sesuatu yang diketahui atau dipertimbangkan, atau fakta yang ditampilkan, serta simbol, kode, dan jenis informasi lainnya.

Data kuantitatif dan kualitatif juga digunakan.

3.5.1 Data Kualitatif

Data kuantitatif adalah strategi studi yang menghasilkan data deskriptif dari orang-orang yang dapat diamati dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan.

3.5.2 Data kuantitatif

Merupakan strategi untuk menjelaskan suatu masalah dengan menggunakan statistik atau data yang dapat membantu peneliti dalam memperoleh hasil numerik.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Lembar Angket

Lembar angket adalah alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada para ahli dan

dibagikan kepada mahasiswa guna memperoleh jawaban atas permasalahan yang dihadapi di lapangan. Kuesioner dibagikan kepada orang-orang berikut:

1. Kuesioner untuk pakar Materi

Tugas ahli materi adalah memberikan penilaian terhadap materi yang termasuk dalam media pembelajaran audio visual berdasarkan indikasi pada tabel kisi-kisi angket penilaian oleh Kuesioner penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuesioner Untuk Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kelayakan penyajian	Menurut para ahli, media dapat digunakan baik untuk pembelajaran kelompok kecil maupun besar. dengan sintaks model inkuiri terbimbing	1
		Penggunaan media melibatkan partisipasi aktif siswa	2
2.	Isi	Materi sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar (KD).	3
		Materi Informasi yang diberikan akurat. Sesuai sintaks model inkuiri	4
		Bahasa digunakan sesuai dengan pemahaman siswa	5
3.	Interaksi	Media ini mudah digunakan	6

2. Kuesioner untuk pakar media

Dalam skenario ini, ahli media ditugaskan untuk menawarkan penilaian media secara keseluruhan, yang meliputi penampilan atau bentuk media serta bahan yang digunakan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner Untuk Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Tampilan media	Pada media, kombinasi warna	1
		Tampilan menarik	2
		Ukuran media	3
		Pembelajaran dapat dilengkapi dengan media.	4
		Media tahan lama dan tidak mudah rusak	5
2.	Media dalam pembelajaran	Kesesuaian media dengan model sintaks inkuiri	6
		Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari	7
3.	Partisipasi media oleh siswa	Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang diproduksi.	8
		Guru dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media.	9
		Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media.	10

3. Kisi- kisi kuesioner validasi praktisi

Kuesioner validasi angket praktisi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap media dan materi secara keseluruhan, yang meliputi

tampilan atau bentuk media, serta pemilihan materi dan materi dari media audio visual. Berikut ini adalah kisi-kisi kuesioner validasi untuk praktisi ahli:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Praktisi

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Kriteriapenampilan media	Kombinasi warna dan ukuran pada media	1
		Unsur-unsur hadir dalam media yang sesuai Pembelajaran	2
		Media ini tahan lama dan tahan terhadap bahaya.	3
2.	Penyajian materi di media	Konten media disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikasi.	4
		Materi yang diberikan secara langsung.	5
3.	Media pembelajaran menggelitik minat siswa	Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	6
		Presentasi media yang menarik	7
		Media yang mudah dipahami	8
		Penggunaan media yang aman	9
4.	Partisipasi media oleh siswa	Siswa mungkin menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dibuat.	10
		Guru dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media.	11
		siswa dapat dimotivasi oleh media.	12

4. Lembar Angket siswa

Umpan balik atau jawaban siswa terhadap media audio visual dikumpulkan melalui angket; berikut adalah instrumen respon siswa yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.4Kisi- Kisi Angket Respon siswa

No	Aspek penilaian	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Media	Tampilan media bagus, karena terdapat banyak variasi warna dan gambar	1
		Bentuk media yang digunakan sangatlah menarik	2
		Media tidak membosankan sehingga membuat saya termotivasi untuk belajar	3
2.	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi	4
		Media ini membuat saya lebih bersemangat belajar	5
3.	Pembelajaran	Media dapat memotivasi siswa dengan hasil belajar	6
		Pembelajaran yang baru saja terjadi menurut saya menarik karena menggunakan media yang sederhana.	7
		Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan cara belajar saya dengan baik	8

3.6.2 Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi adalah memotret aktivitas siswa di dalam ruangan.

3.6. 3 Tes

Tes yang diberikan berupa pretest dan posste, dimana soal pretest dan posstes sudah divalidasi konstruk oleh ahli materi digunakan untuk mengukur hasil belajar. Lembar instrument Unsur-unsur yang digunakan dalam materi pembelajaran termasuk dalam tes ini. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual.

3.7.4 Kisi- kisi Teks Hasil Belajar (Kognitif)

Tabel.3.5kisi-kisi hasil belajar

No	Mapel	Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Indikator soal	Level kognitif	Bentuk soal	No . soal
1.	Bahasa Indonesia	3.7 menguraikan dalam sastra banyak sekali pengertian yang saling berkaitan teks fiksi	3.7.1 menemukan poin penting untuk diingat saat membaca	Teks bacaan non fiksi	Disajikan permasalahan, siswa dapat menganalisis tentang teks non fiksi.	(C3)	Pilihan Ganda	1 2 3

					Disajikan sebuah teks non fiksi, siswa dapat menganalisis isi teks.	(C4)	Pilihan Ganda	6
					Disajikan sebuah teks non fiksi, siswa dapat menafsirkan ide pokok dari suatu paragraf.	(C3)	Pilihan Ganda	4 5 7
2.	Ipa	3.5 menyelidiki hubungan antara komponen ekosistem dan jaring makanan di daerah sekitarnya.	3.5.1 menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar	Ekosistem dan jaring-jaring makanan	Disajikan suatu permasalahan, siswa dapat menilai masalah tentang ekosistem.	(C4)	Pilihan Ganda	13 14
					Disajikan suatu permasalahan, siswa dapat menganalisis tentang ekosistem.	(C4)	Pilihan	15 16 8

					Disajikan suatu permasala han siswa dapat menganali sis tentang jaring- jaring makanan	(C4)	n Gand a Piliha n Gand a	9 10 11 12 17 18 19 20
--	--	--	--	--	--	------	--	---

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Analisis data bagi para ahli dan praktisi dibidang validasi media

Data validasi ahli digunakan dalam analisis validitas. Adapun pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian untuk media pembelajaran audio visual menggunakan skala Likert1-5. menggunakan rumus sebagai berikut untuk menghitung skor rata-rata:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = Nilai maxsimal

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriterial kevalidan
1	86% < skor ≤ 100%	Sangat valid
2	68% < skor ≤ 84%	Valid
3	54% < skor ≤ 68%	Cukup valid
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang valid
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat tidak valid

Hasil yang diperoleh perhitungan penyajian kemudian ditentukan oleh tingkat kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Jika rata-rata hasil evaluasi kuantitatif pada langkah ini paling tidak cukup valid, maka tahap validasi produk selesai.

3.7.2 Analisis Kepraktisan

Data dari angket respon siswa digunakan dalam analisis praktis. Lembar penilaian media pembelajaran audio visual dalam pedoman penilaian kepraktisan menggunakan skala Likert 1-5. Rumus yang digunakan untuk menghitung penyajian respon siswa berdasarkan data yang dikumpulkan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai uji kepraktisan

$\sum x$ = Respon peserta didik

$\sum xi$ = Nilai maksimal

Kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan untuk data kepraktisan tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Pedoman skor angket respon siswa

No	Interval skor	kriteria kevalidan
1	86% < skor ≤ 100%	Sangat praktis
2	68% < skor ≤ 84%	Praktis
3	54% < skor ≤ 68%	Cukup praktis
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang praktis
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018:68)

Berdasarkan analisis kepraktisan sebelumnya, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis jika hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal, dan sangat praktis jika hasil angket respon siswa mencapai kriteria minimal.

3.7.3 Analisis Keefektifan Media

1. Uji Gain

Persamaan mencari nilai n gain

$$g = \frac{(\% \text{ rata-rata posttest}) - (\% \text{ rata-rata pretest})}{100 - \% \text{ rata-rata pretes}}$$

100 - % rata-rata pretes

Persamaan nilai n gain digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan hasil belajar kapasitas kognitif siswa. Nilai gain skor dihitung menggunakan rumus gain untuk menghitung data kemampuan kognitif terhadap hasil belajar siswa, yang kemudian diklasifikasi menggunakan kriteria Gain Skor. Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018:37) disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor

Kriteria peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
g- tinggi	$g \geq 0,7$
g- sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g- rendah	$g < 0,3$

