

Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* dengan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Persatuan Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar

Melvi Fitriani^①, Endang Widi Winarni^②, Osa Juarsa^③

SD Negeri 13 Seluma, Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

melvifitriani24@gmail.com^①, endangwidi@unib.ac.id^②, juarsaosa@yahoo.com^③

ABSTRACT

Article Information:

28 Februari 2025

Revised:

18 Maret 2025

Available Online:

28 Maret 2025

The aim of carrying out this development research is to develop learning media audio visual with models discovery learning on PPKn learning to improve the values of Indonesian unity in grade IV elementary school. The research was conducted at SDN 75 Bengkulu City in class IV. This research is Reseach and Development (R&D) with the ADDIE model with stages Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implentation (implementation), and Evaluation (evaluation). The instruments used were feasibility test questionnaires and student response questionnaires and teacher interview guidelines. The feasibility test was carried out by 6 validators, namely 2 material experts, 2 language experts and 2 presentation experts. User response testing was carried out on 30 class IV students and 1 class teacher in the experimental class. The results of the learning media feasibility test were carried out by validators in terms of material, language and design aspects, material feasibility was obtained at 0.88 (high criteria), language feasibility results were 0.93 (high criteria) and design feasibility results were 0.94 (high criteria). The results of the learning media field test by conducting posttests and pretests with the gain test results showing 3 students with a high criterion gain count, 16 students with medium criteria, then 5 students with low criteria, then 5 students with no decline criteria and the criteria for a decline 1 student. Apart from that, the results of interviews with class IV teachers showed a positive response. Based on the results obtained, it can be concluded that learning media is suitable for use.

Correspondence E-mail:
melvifitriani24@gmail.com

Keywords: *Audio Visual Learning Media, Discovery Learning, Values of Indonesian Unity.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar untuk membangun bangsa dan negara. Menurut Whesli dan Hardini (2021) pendidikan merupakan usaha sadar dalam membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan serta peradaban bangsa bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan senada dengan Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan menurut Hartami

(2020), pendidikan merupakan kegiatan terencana dengan tujuan tertentu untuk mengembangkan individu sepenuhnya, serta memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang, dimana proses dalam pendidikan meliputi individu, masyarakat, dan semua kandungan realitas dalam segi material ataupun spiritual yang memiliki peran dalam memastikan karakter, bentuk, manusia, masyarakat serta takdir.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang menghasilkan siswa satu dengan siswa yang lain saling berinteraksi dan berkomunikasi dan juga terciptanya interaksi antara guru dan murid karena pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menanamkan tentang nilai-nilai dan norma-norma sehingga terbentuklah kepribadian individu yang lebih baik. Menurut Fauziah dan Ninawati (2022). mata pelajaran PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting guna menjadi bekal siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik di lingkungan masyarakat. Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pelajaran yang dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan juga menengah. Menurut Pujiningtyas et al., (2023) pada tahun 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia telah meresmikan Kurikulum Merdeka sebagai salah satu alternatif kurikulum yang bisa digunakan oleh satuan pendidikan di Indonesia selain Kurikulum 2013.

Kemajuan teknologi informasi digital semakin mempercepat dan mempermudah koneksi individu di suatu negara dengan orang lain di negara berbeda. Teknologi yang biasa dikembangkan dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sederhana membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, terutama bagi siswa kelas tinggi dan sangat membutuhkan alat/media perantara untuk mempermudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru sekolah dasar untuk mempelajari penggunaan media untuk membantu siswa memahami materi yang disajikan oleh guru. Kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media sangat diperlukan untuk membuat suasana menjadi aktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Nurfadillah, (2021: 9) alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Sedangkan menurut Kustandi dan Dermawan, (2020: 6) media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna di dapatkan oleh peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat membuat materi tersampaikan dengan baik, dengan begitu siswa dapat menjadi lebih tertarik dan merespon materi yang disampaikan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada sesuai kebutuhan siswa seperti menggunakan berbagai platform aplikasi untuk membuat media *audio visual* yang menarik yaitu seperti menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis secara online yang memiliki beragam template seperti video, animasi dan gambar yang menarik. Animasi yang digunakan untuk media pembelajaran memiliki tujuan untuk pemrosesan memori jangka panjang siswa. Gambar atau tulisan yang berwarna akan lebih mudah diterima dan diingat oleh anak usia sekolah dasar, implementasi media *audio visual* dapat membantu konsep abstrak pada materi. Media pembelajaran *audio visual* menggunakan aplikasi canva merupakan suatu pilihan yang bisa digunakan oleh pendidik ketika mengembangkan alat bantu pembelajaran guna menunjang jalannya belajar mengajar. Media *audio visual* yang dibuat melalui aplikasi canva merupakan sebuah alat penyaluran informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang bisa dilihat dan didengar.

Media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang lebih sepadan. Media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut media *audio visual* dengan model *discovery learning* merupakan sebuah media pembelajaran yang berfungsi sebagai pemacu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa cepat bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya memiliki daya tangkap lebih cepat terhadap materi dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran *audio visual* dan hasil dari pembelajaran nanti diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai pancasila persatuan Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN 75 Bengkulu dan dapat menerapkan profil pelajar pancasila dengan baik.

Metode

Jenis penelitian dalam pengembangan produk yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). menurut Menurut Sugiyono (2018: 297) metode (R&D) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Rusinta et al., et al., (2019) penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut Winarni (2018: 263), Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)

Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 75 Bengkulu.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen nontes yang terdiri dari wawancara dan angket.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket kebutuhan, angket respon dan tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kevalidan ahli, analisis respon guru dan siswa dan analisis keefektifan.

Hasil

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Audio visual* dengan Model *Discovery learning* pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Persatuan Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar

Pengembangan media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang telah selesai di rancang kemudian dilakukan penyusunan instrument penelitian, wawancara respon guru dan angket respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran dan validasi oleh ahli. Setelah mendapatkan hasil validasi maka dilakukan revisi media dan dilanjutkan dengan validasi selanjutnya, ketika produk yang dibuat sudah valid maka dapat dilakukan uji coba produk pada kelas IV Sekolah Dasar. Validasi dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya rancangan media pembelajaran yang telah buat.

a. Hasil Validasi Ahlis Materi

Pada tahap I nilai rata-rata dari kedua ahli yaitu 0,70 dengan kriteria cukup tinggi. Nilai yang telah diperoleh maupun saran dan masukan yang diberikan oleh validator dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran *audio visual* yang telah dibuat, produk yang telah diperbaiki kemudian dilakukan validasi tahap II. Pada tahap II nilai rata-rata validator satu dan dua ahli materi adalah sebesar sebesar 0,88. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk mendapat kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi materi tahap II media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Tinggi" untuk digunakan pada proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi kembali.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap I nilai rata-rata dari kedua ahli yaitu 0,74 dengan kriteria cukup tinggi. Nilai yang telah diperoleh maupun saran dan masukan yang diberikan oleh validator dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran *audio visual* yang telah dibuat, produk yang telah diperbaiki kemudian dilakukan validasi tahap II. Pada tahap II nilai rata-rata validator satu dan dua ahli bahasa adalah sebesar sebesar 0,93. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk mendapat kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi bahasa tahap II media

pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Tinggi” untuk digunakan pada proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi kembali.

c. Hasil Validasi Ahli Desain

Pada tahap I nilai rata-rata dari kedua ahli yaitu 0,69 dengan kriteria cukup tinggi. Nilai yang telah diperoleh maupun saran dan masukan yang diberikan oleh validator dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran *audio visual* yang telah dibuat, produk yang telah diperbaiki kemudian dilakukan validasi tahap II. Pada tahap II Nilai rata-rata validator satu dan dua ahli desain adalah sebesar sebesar 0,94. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk mendapat kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi desain tahap II media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Tinggi” untuk digunakan pada proses pembelajaran dan tidak perlu direvisi kembali.

Tabel 1 Hasil Kesepakatan Reliabilitas Aspek Materi

No.	Aspek Penilaian	Tahap 1		Perbedaan	Tahap 2		Perbedaan
		Nilai Validator			Nilai Validator		
		I	II		I	II	
1.	Butir 1	3	3	0	4	5	1
2.	Butir 2	3	3	0	4	4	0
3.	Butir 3	3	3	0	4	4	0
4.	Butir 4	5	4	1	5	5	0
5.	Butir 5	4	4	0	4	5	1
6.	Butir 6	4	4	0	4	4	0
7.	Butir 7	5	5	0	5	5	0
8.	Butir 8	4	4	0	5	5	0
9.	Butir 9	4	4	0	5	4	1
10.	Butir 10	4	3	1	5	4	1
Persentase Kesepakatan Antar Validator		80%		2	60%		4

Tabel 2 Hasil Kesepakatan Reliabilitas Aspek Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Tahap 1		Perbedaan	Tahap 2		Perbedaan
		Nilai Validator			Nilai Validator		
		I	II		I	II	
1.	Butir 1	4	4	0	5	5	0
2.	Butir 2	4	4	0	4	5	1
3.	Butir 3	4	5	1	5	5	0
4.	Butir 4	4	4	0	5	5	0
5.	Butir 5	4	4	0	4	5	1
6.	Butir 6	3	3	0	4	5	1
7.	Butir 7	4	3	1	5	4	1
8.	Butir 8	4	4	0	4	4	0
9.	Butir 9	4	5	1	5	5	0
10.	Butir 10	4	4	0	5	4	1
Persentase Kesepakatan Antar Validator		70%		3	50%		5

Tabel 3 Hasil Kesepakatan Reliabilitas Aspek Desain

No.	Aspek Penilaian	Tahap 1		Perbedaan	Tahap 2		Perbedaan
		Nilai Validator			Nilai Validator		
		I	II		I	II	
1.	Butir 1	3	3	0	5	4	1
2.	Butir 2	4	4	0	5	5	0
3.	Butir 3	4	3	1	5	5	0
4.	Butir 4	3	3	0	4	4	0
5.	Butir 5	4	4	0	5	4	1

6.	Butir 6	5	4	1	5	5	0
7.	Butir 7	4	3	1	5	5	0
8.	Butir 8	4	4	0	5	5	0
9.	Butir 9	4	4	0	4	5	1
10.	Butir 10	4	4	0	5	5	0
Persentase Kesepakatan Antar Validator		70%	3	70%			

2. *Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual dengan Model Discovery Learning*

a. Hasil Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas IV dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat bagi peserta didik dan dapat meningkatkan nilai-nilai Pancasila persatuan Indonesia peserta didik. Media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* menghadirkan pembelajaran yang menarik sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk aktif sehingga memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran karena peserta didik dapat secara langsung melihat contoh konkret penerapan nilai-nilai persatuan Indonesia di kehidupan sehari-hari.

b. Hasil Angket Peserta Didik

Data tanggapan peserta didik diperoleh dari peserta didik di kelas eksperimen sebanyak 30 peserta didik. Instrument dalam angket respon berupa pernyataan, kemudian setiap butir pertanyaan menggunakan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Butir pernyataan dengan jawaban “Ya” memiliki skor 1 dan untuk butir pernyataan “Tidak” memiliki skor 0. Hasil dari perhitungan skor keseluruhan dari angket dihitung untuk memperoleh persentasenya. Hasil rekapitulasi respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* mendapat respon positif karena berada di kriteria 81%-100%.

3. *Uji Efektifitas Media Pembelajaran Audio visual dengan model Discovery learning pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Pancasila Persatuan Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar*

a. Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dilakukan dengan *posttest* dan *pretest*. *Posttest* dilaksanakan pada peserta didik kelas IV dengan jumlah 30 peserta didik sebelum peserta didik belajar menggunakan media pembelajaran untuk kelas eksperimen. Selanjutnya untuk kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik tanpa media pembelajaran.

Tabel 4 Uji Deskriptif Nilai-Nilai Pancasila Persatuan Indonesia Sebelum Perlakuan

Variabel	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	30	2	8	5,33	1,373
Kontrol	30	3	9	5,97	1,608

Tabel 5 Uji Deskriptif Nilai-Nilai Pancasila Persatuan Indonesia Setelah Perlakuan

Variabel	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	30	4	10	7,17	1,583
Kontrol	30	3	9	6,10	1,562

b. Uji Normalitas

Tabel 6 Uji Normalitas

Variabel	Hasil Sig. Shapiro-Wilk	Batas Kritis	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,130	> 0,05	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,259		
<i>Pretest</i> Kontrol	0,185		
<i>Posttest</i> Kontrol	0,120		

Tabel 6 diatas menyatakan *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi lebih dari dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Tabel 7 Uji Homogenitas

Variabel	Hasil Sig.	Batas Kritis	Keterangan
----------	------------	--------------	------------

Pre	0,374	> 0,05	Homogen
Post	0,393		

Tabel 7 diatas menyatakan bahwa kelompok data pretest dan posttest dari data intervensi dan kontrol memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data homogen.

d. Uji Hipotesis (Uji T)

Analisis yang diteliti pada tahap ini adalah perbedaan nilai-nilai Pancasila Persatuan Indonesia pada media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dan metode pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu dengan menggunakan uji *Independen t test*.

Tabel 8 Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Variabel	Mean ± SD	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	5,33±1,373	0,106	Tidak Ada Perbedaan
	Kontrol	5,97±1,608		
<i>Posttest</i>	Eksperimen	7,17±1,367	0,007	Ada Perbedaan
	Kontrol	6,10±1,583		

Tabel 8 diatas menyatakan bahwa tidak ada perbedaan nilai-nilai pancasila persatuan Indonesia pada media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dan metode pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu sebelum diberikan perlakuan, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *Independen t test* menunjukkan ($P = 0,106 > 0,05$).

Tabel 8 diatas menyatakan bahwa ada perbedaan nilai-nilai pancasila persatuan Indonesia pada media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dan metode pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu setelah diberikan perlakuan, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *Independen t test* menunjukkan ($P = 0,007 < 0,05$).

e. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan terdapat peningkatan pada peserta didik dengan hasil hitung gain dengan kriteria tinggi berjumlah 3 peserta didik, selanjutnya kriteria sedang berjumlah 16 peserta didik, kemudian kriteria rendah ada 5 peserta didik, dan 5 peserta didik dengan kriteria tidak terjadi penurunan, yang terakhir 1 peserta didik dengan kriteria terjadi penurunan.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* dengan Model *Discovery Learning*

Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik pada siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi saat proses pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh faktor yang menyebabkan rendahnya nilai persatuan peserta didik yaitu: 1) rendahnya nilai persatuan peserta didik, 2) media pembelajaran yang digunakan belum memuat nilai persatuan, 3) media pembelajaran belum terintegrasi dengan contoh kehidupan sehari-hari peserta didik.

Analisis tugas diterapkan dengan mengacu pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang dirancang dan dianalisis sesuai dengan tugas pokok yang dikembangkan. Hasil analisis ini disusun menjadi beberapa bagian pada setiap media pembelajaran agar peserta didik dapat menguasai secara mendalam melalui tugas yang ada. Hasil dari analisis diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sesuai tujuan pengembangan dari media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan nilai persatuan Indonesia peserta didik jadi tugas yang disajikan harus sesuai dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Hasil observasi SDN 75 Kota Bengkulu didapatkan bahwa kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai persatuan Indonesia masih tergolong rendah berdasarkan sebaran angket peserta didik kelas IV. Berdasarkan hal tersebut perlunya media pembelajaran untuk meningkatkan nilai-nilai persatuan Indonesia pada peserta didik, disini peneliti menggunakan media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva merupakan upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan yang dilakukan guru dalam pembelajaran (Efendi et al., 2023). Media pembelajaran menampilkan materi tentang penerapan nilai-nilai persatuan Indonesia di lengkapi dengan gambar penerapannya di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Melalui media

pembelajaran ini peserta didik akan terlatih untuk memahami bagaimana sikap yang sesuai dengan nilai-nilai persatuan Indonesia.

Tahap desain/perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah produk. Produk yang dirancang yaitu media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning*. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi canva. Media pembelajaran *audio visual* di rancang dengan maksimal dengan menyajikan gambar, animasi, dan suara yang mana memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dengan media pembelajaran dapat meningkatkan nilai-nilai persatuan Indonesia pada peserta didik. Menurut Putri dan Jusra, (2021) media *audio visual* efektif digunakan pada tingkat sekolah dasar karena menggabungkan dua indera sekaligus yaitu pendengaran (*audio*) dan penglihatan (*visual*).

Setelah media pembelajaran dirancang kemudian dilakukan validasi oleh validator ahli yang berjumlah enam orang yang ahli pada bidangnya masing-masing, yaitu dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa dan dua orang ahli desain.

Pada tahap pengembangan media pembelajaran yang telah selesai dirancang kemudian dilakukan penyusunan instrument untuk melakukan validasi materi, validasi bahasa dan validasi desain dari enam orang ahli untuk menguji kelayakan media pembelajaran, validasi dilakukan 2 tahap, pada tahap pertama peneliti memberikan instrument penelitian dan media pembelajaran pada ahli, kemudian ahli mengisi instrument dan memberikan skor beserta masukan dan saran pada angket yang diberikan, setelah dilakukan validasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi sesuai dengan catatan pada instrument angket maka tahap selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua dan media sudah layak untuk di terapkan.

Pada tahap penerapan media pembelajaran di terapkan kepada peserta didik dan guru kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu, tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji efektivitas dan respon pengguna. Untuk menentukan respon pengguna dilakukan wawancara dan sebaran angket kepada peserta didik. kemudian untuk menentukan efektivitas peserta didik dilakukan dengan memberi soal pertanyaan kepada peserta didik dan tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan jika ada ketidaksesuaian respon pengguna, jika tidak sesuai maka dilakukan evaluasi ulang.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Audio Visual* dengan Model *Discovery Learning*

a. Aspek Materi

Hasil penilaian kelayakan materi divalidasi oleh dua validator dan dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi tahap pertama, kedua validator memberikan nilai rata-rata 3 dan 4 dari skala 1-5, dimana nilai tersebut mendapat nilai rata-rata 0,70 dengan kriteria cukup tinggi. Pada tahap pertama kedua validator memberikan saran dan masukan untuk memperluas cakupan materi yang dimuat dan menambah keakuratan gambar pada materi dibuat berdasarkan lingkungan sekitar agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi. Revisi aspek materi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah di revisi validasi tahap dua dilakukan dan mendapatkan nilai rata-rata 4 dan 5 pada skala 1-5, Dimana nilai tersebut mendapat nilai rata-rata 0,88 dengan kriteria tinggi.

b. Aspek Bahasa

Kelayakan diperoleh dari kesesuaian validator pada 10 butir pertanyaan. Pada validasi bahasa tahap pertama memperoleh nilai rata-rata 3 dan 4 dengan skala 1-5 dimana memperoleh nilai rata-rata 0,74 dengan kriteria cukup tinggi. Kedua validator memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Validator satu memberikan saran dan masukan pemilihan bahasa agar lebih mudah dipahami peserta didik. Masukan dan saran validator dua mengenai penulisan harus disesuaikan dengan KBBI, penyempurnaan penggunaan tanda baca agar tidak memunculkan kebingungan peserta didik, dan penyesuaian bahasa pada gambar yang digunakan. Revisi validasi tahap dua dilakukan sesuai dengan saran dan masukan kedua validator dan mendapat nilai rata-rata dari kedua validator yaitu 4 dan 5 skala 1-5 dimana nilai rata-rata 0,93 dengan kriteria tinggi.

c. Aspek Desain

Kelayakan Aspek desain diuraikan menjadi indikator 1) kelayakan tampilan media pembelajaran, 2) desain isi media, 3) Kelayakan/keterpakaian media dan 4) kesesuaian media. Validasi ahli desain dilakukan oleh dua validator dan pada tahap pertama mendapatkan nilai rata-rata 0,69 dengan kriteria cukup tinggi, setelah hasil revisi dilakukan instrument angket diberikan kepada validator dan hasil validasi tahap dua mendapat nilai rata-rata 0,94 dengan kriteria tinggi.

3. Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran *Audio Visual* dengan Model *Discovery Learning*

Media pembelajaran yang dikembangkan di implementasikan di kelas tahap ini berlangsung pada tahap implementasi, kemudian guru dan peserta didik sebagai pengguna diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran yang digunakan. Wawancara guru digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran.

Guru memberikan respon positif terhadap media yang telah dikembangkan. Respon positif ini terlihat dari jawaban yang disampaikan saat wawancara. Guru menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menyajikan kelengkapan isi (gambar, suara, dan gambar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik) yang membantu dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pernyataan selanjutnya menyatakan kebermanfaatan media pembelajaran adalah kegunaan fitur keterangan dan suara pada gambar pada media pembelajaran sangat memperjelas informasi sehingga memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan mempermudah memahami pembelajaran. Selain itu video pada media pembelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik memudahkannya untuk memahami materi dan hal-hal yang dapat meningkatkan nilai persatuan Indonesia sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Kemudian sebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik. Berdasarkan jawaban peserta didik pada angket respon pengguna rata-rata peserta didik memberikan respon positif. Respon positif diperoleh karena media pembelajaran yang dikembangkan menarik bagi peserta didik sehingga menambah motivasi untuk mengikuti pembelajaran dan memudahkan mereka memahami materi.

Berdasarkan beberapa tanggapan positif dari responden yaitu guru kelas IV, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kemudian respon peserta didik terhadap media *audio visual* dengan model *discovery learning* memperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 91%. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang di buat mendapat respon positif karena berada di kriteria 81-100%.

4. Uji Efektivitas Media Pembelajaran *Audio Visual* dengan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Pancasila Persatuan Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar

Sebagai seorang guru harus menentukan model dan media yang sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa. Sebagai seorang guru, Anda harus melakukan variasi dalam merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan belajar siswa, lingkungan belajar, dan target pencapaian tujuan pembelajaran (Widiawati et al., 2020). Penerapan media pembelajaran telah dilaksanakan di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu dan telah dilaksanakan uji efektivitas atau uji N-Gain kepada 30 peserta didik. Uji N-Gain ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perubahan hasil pretest dan posttest peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji N-Gain perlu dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan uji N-Gain yang dilakukan terdapat peningkatan dengan hasil hitungan 3 peserta didik dengan kriteria tinggi, 16 peserta didik dengan kriteria sedang, 5 peserta didik dengan kriteria rendah. 5 peserta didik dengan kriteria tidak terjadi penurunan, dan 1 peserta didik dengan kriteria terjadi penurunan.

Kesimpulan

1. Media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dikembangkan untuk meningkatkan nilai-nilai persatuan Indonesia. Media pembelajaran dirancang dan dikembangkan melalui lima tahapan pengembangan yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang dikembangkan dinyatakan layak ditentukan dari hasil validitas dan realibilitas. Kelayakan aspek materi, bahasa dan desain menunjukkan validasi tinggi dan reliabel. Artinya media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* yang dikembangkan layak untuk digunakan.
3. Respon pengguna menunjukkan hasil positif terhadap media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memiliki tampilan yang menarik.

4. Peningkatan hasil uji N-gain menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan karena memberikan pengaruh terhadap peningkatan nilai-nilai persatuan Indonesia pada kelas IV.

Saran

1. Pada tahap pengembangan menggunakan model ADDIE dalam proses perancangan media gambar dan animasi yang di pilih harus menarik agar anak tertarik dengan media, dan gambar di sesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Pada aspek kelayakan untuk memenuhi kriteria yang layak baik dari aspek materi, bahasa dan desain peneliti harus memperhatikan kembali media yang telah dibuat dari revisi para ahli. Seperti perhatikan cakupan materi pada media jika kurang lengkap di revisi kembali, kata-kata dan kalimat pada media apakah sudah sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan pemilihan desain harus semenarik mungkin.
3. Penyajian pada media pembelajaran baik tampilan, materi dan bahasa harus diperhatikan agar mendapatkan respon peserta didik yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Uji efektivitas pada penelitian ini mengalami peningkatan, pada penelitian selanjutnya media pembelajaran *audio visual* dengan model *discovery learning* dapat digunakan pada kelas IV lainnya agar media yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi sekolah dasar.

Referensi

- Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Hartami, Y. (2020). Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Eprint UMS*, 1. <https://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana
- Nurfadillah, dkk. 2021. Media Pembelajaran SD. Jawa Barat: CV Jejak
- Pujiningtyas, M. R., WINARTI, I. B., & Sa'diyah. (2023). Implementasi Discovery Learning Pada Materi Ekosistem Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 8(1), 21–27.
- Putri, M. A., & Jusra, H. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rusinta, D., Hambali, D., & Winarni, E. W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Berbasis Discovery Learning Pada Materi IPA Konsep Perpindahan Panas Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 199–209. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.11963>
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung
- Whesli, H., & Hardini, A. T. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 698–703. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.345>
- Widiawati, N. K. M., Rati, N. W., & Yudiana, K. (2020). Improving Science Learning Outcomes in Fourth Grade Students Through Guided Inquiry Learning with Audio-Visual Media. *International Journal of Elementary Education. Volume*, 4(4), 439–446.
- Winarni, E.W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D). Jakarta: Bumi Aksara.