**EFEKTIFTAS MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED DISCOVERY***

**TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI GAYA DAN GERAK**

**KELAS IV SDN JABUNG KABUPATEN BLITAR**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**WAFA AFINA**

**NIM 170151602693**

****

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**JURUSAN KEPENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PRASEKOLAH**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**MARET 2021**

# BAB I

**PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang (A) latar belakang, (B) rumusan masalah, (C) hipotesis penelitian, (D) manfaat penelitian, (E) asumsi penelitian, dan (F) definisi operasional, yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. **Latar Belakang**

Pendidikan berdasarkan fungsinya sebagai proses transformasi budaya, pembentukan pribadi menjadi lebih baik, proses penyiapan masyarakat, dan tenaga kerja. Pendidikan ditujukan kepada seluruh manusia yang tidak memandang umur seseorang. Pendidikan diberikan kepada anak kecil, anak muda maupun orang dewasa, pendidikan mengandung sudut pandang dan sifat yang saling berkesinambungan. Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, Pendidikan di Indonesia bertuuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, agar tercipta masyarakat yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, masyarakat yang memiliki kualitas baik, mandiri sehinga mampu menciptakan dirinya dan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan bangsa menjadi angsa dan negara yang lebih maju. Pendidikan adalah sesuatu yang mendunia dan akan berlangsung secara terus menerus. Melalui pendidikan manusia akan memiliki pandangan hidup, sehingga menjadi upaya memanusiakan manusia meski memiliki latar sosial-budaya yang berbeda. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang wajib ditempuh dalam pendidikan formal yang ada di Indonesia. Pada lembaga pendidikan formal dilaksanakan dengan tujuan agar tercapai pendidikan yang diharapkan. Pembelajaran di SD menurut Permendikbud No. 22 tahun 2016 adalah kegiatan pembelajaran pada pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, kreatif, menyenangkan bagi siswa, menantang sehingga memunculkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan wadah bagi siswa untuk mengutarakan pikiran, pendapat, kreativitas dalam berfikir dan memunculkan kemandirian diri siswa sesua bakat, minat yang dimiliki siswa, perkembangan fisik dan perkembangan mental siswa. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di SD harus berlangsung secara interaktif dan menyenangkan antara guru dengan siswa agar tercapai standar proses tersebut.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan cara dalam meningkatkan ketercapaian pendidikan di Indonesia. Pengembangan kurikulum 2013 diharapkan agar menjadi cara untuk meningkatkan dan menyeimbangkan antara kemampuan siswa pada ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dalam kurikulum 2013, siswa harus memiliki kemampuan untuk melakukan unsur-unsur di sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Kurikulum 2013 merupakan penerapan melalui pendekatan ilmiah atau saintifik. Tujuan kegiatan pembelajaran tersebut merupakan suatu kegiatan dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan akan menambah rasa keingintahuannya terhadap lingkungan sekitar.

Hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 Januari 2021 dengan wali kelas IV SDN Jabung didapatkan hasil sebagai berikut, model pembelajaran yang digunakan selama pandemi menggunakan whatsapp grup dengan penugasan berupa soal yang tersedia dibuku, hal tersebut mengakibatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA kurang terutama pada materi yang membutuhkan praktikum. Penyebabnya antara lain materi yang diakses siswa kurang dan sedikit mendapat penjelasan dari guru, terkendalanya kuota internet dan sinyal merupakan hambatan yang dialami siswa. Menurut wali kelas IV siswa sulit memahami materi jika pembelajaran hanya dilakukan secara daring dengan whatsapp grup tanpa adanya video pembelajaran dan penjelasan langsung oleh gutu. Siswa memerlukan objek konkret dan interaksi langsung antara guru dan siswa agar siswa mudah memahami pembelajaran yang diberikan. Pada masa pandemi siswa bingung menggunakan sumber belajar dari alam dan lingkungan sekitar. Eksperimen tentang model pembelajaran *Guided Discovery* dilaksanakan dengan cara pembelajaran langsung di dalam kelas dengan diberlakukannya shift dan menerapkan protokol kesehatan. Hal tersebut dilakukan untuk meneliti model pembelajaran *Guided Discovery* efektif dilakukan atau tidak pada siswa kelas IV materi gaya dan gerak.

Menurut Batubara (Universitas Sumatera Utara, 2020: 14) Pembelajaran *Guided Discovery* adalah pembelajaran dengan siswa menemukan sendiri konsep belajar dengan bimbingan dan arahan dari guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Dengan metode seperti ini maka memerlukan waktu yang sangat lama akan tetapi dengan digunakannya model seperti ini maka siswa akan lebih mengingat pembelajaran yang dilaukan dikelas maupun diluar kelas. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Lestari, 2017:68) kelebihan Model pembelajaran *Guided Discovery* yaitu jika model ini dilaksankaan dengan baik maka akan mandapatkan hasil pemahaman konsep yang baik dan proses pembelajaran akan tetap diingat oleh siswa sehingga mendorong siswa untuk berfikir kritis hal tersebut akan memperngaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan kekurangannya adalah menyita waktu yang lebih banyak dibandingkan pembelajaran biasanya, jika siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal maka akan muncul kesalahan materi atau yang disebut miskonsepsi pada topik pembelajaran yang diajarkan. Langkah-langkah model *Discovery Learning* menurut Muhibbin (Asri, dkk Universitas Lampung, 2015) adalah 1) stimulus, 2) perumusan masalah, 3) pengumpulan data, 4) analisis data, 5) verifikasi dan, 6) generalisasi. Guru tidak bertugas mengkomunikasikan pengetahuan, justru membantu siswa untuk belajar mandiri. Sehingga, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam yang terdiri atas produk, sikap dan proses. Produk IPA terdiri dari teori, prinsip dari mahkluk hidup yang berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar baik dengan benda hidup maupun benda mati. Proses dalam IPA adalah sebuah keterampilan dalam menerapkan sains. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Jabung sebelumnya siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru dengan cara ceramah. Sehingga banyak pembelajaran yang kurang dapat dimengerti oleh siswa. Menurut Herawan produk dan proses harus sama-sama ada dalam suatu pembelajaran (Jamhari dan Suleman: 2016). Banyak materi yang dibahas dalam pembelajaran IPA di SD salah satunya adalah materi gaya dan gerak. Materi ini memerlukan percobaan secara langsung sehingga siswa mampu memahami gaya dan gerak yang ada dilingkungan sekitar. Gaya adalah sebuah tarikan atau dorongan yang dilakukan untuk dapat mengubah kedudukan suatu benda. Sedangkan gerak adalah perpidahan benda yang dikenai suatu gaya, bisa mendekati atau menjauhi suatu benda dari kedudukan semula. Diibaratkan seseorang memberikan dorongan pada kursi sehingga kursi bergerak ke depan atau menjauhi pendorong. Perpindahan benda dari keudukan semula (gerak) yang disebabkan oleh gaya penting untuk dipelajari oleh siswa. Siswa dapat mengidentifikasi cara terjadinya gaya dan gerak, siswa dapat mempraktikkan secara langsung cara memperbesar dan memperkecil gaya. Melalui materi gaya dan gerak akan memunculkan hasil belajar siswa. Pemahaman siswa dapat diukur dalam bentuk hasil belajar dari sikap kemandirian siswa memahami dan mengerjakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan pengamatan, IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa dan perlu bimbingan langsung oleh guru. Peneliti melihat proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk membangun keingintahuan siswa terhadap lingkungan sekitar. Pembelajaran sebelumnya masih menggunakan cara ceramah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Narulita (2018) Pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery* dengan menggunakan media realita terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Barat menunjukkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil akhirnya yang didapat yaitu model ini mampu mmebuat hasil belajar siswa meningkat. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Guided Discovery* sudah layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dilakukan penelitian dengan judul **“Efektifitas Model Pembelajaran *Guided Discovery* Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak Siswa Kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar”**. Dengan alasan pada masa pandemi ini sebagian besar siswa belum memahami materi tentang Gaya dan Gerak. Sehingga, hasil belajar yang diharapkan belum tercapai dengan baik. Penelitian ini akan dilakukan dengan pembelajaran langsung dikelas dengan mematuhi protokol kesehatan. Diharapkan penelitian ini mampu mengetahui keefektifan dari model pembelajaran *Guided Discovery* terhadap hasil belajar siswa.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi gaya dan gerak?
2. Bagaimana model pembelajaran *Guided Discovery* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi gaya dan gerak?
3. Bagaimana efektiftas model pembelajaran *Guided Discovery* pada pembelajaran gaya dan gerak?
4. **Tujuan Masalah**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, sehingga dapat dibuat tujuan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan Model konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi gaya dan gerak.
2. Menjelaskan Model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi gaya dan gerak.
3. Menjelaskan Model pembelajaran *Guided Discovery* efektif dalam pembelajaran gaya dan gerak.
4. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah penelitian di atas, maka dapat dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Ho : Model Konvensional tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Model Konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Ho : Model pembelajaran *Guided Discovery* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Ho : Model pembelajaran *Guided Discovery* tidak efektif terhadap materi gaya dan gerak.

Ha : Model pembelajaran *Guided Discovery* efektif terhadap materi gaya dan gerak.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berlagsung di SDN Jabung Kabupaten Blitar khususnya di kelas IV.

1. Bagi Guru

Memberikan gambaran kepada guru mengenai model pembelajaran *Guided Discovery* sebagai salah satu cara untuk melaksanakan proses pembelajaran dan memudahkan guru untuk pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna.

1. Bagi Peneliti Lanjutan (teoritis)

Dapat memberikan kontribusi bahan belajar dengan model pembelajaran *Guided Discovery* sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi, serta pengetahuan tambahan mengenai model inovatif dalam pembelajaran IPA.

1. **Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Asumsi dalam penelitian ini ada dua, yaitu model pembelajaran *Guided Discovery* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Penelitian ini memiliki beberapa asumsi antara lain.

1. Penelitian ini menggunakan dua sekolahan yaitu sekolah yang digunakan untuk eksperimen dan kontrol. SDN Jabung digunakan sebagai ekperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Guided Discovery*, sedangkan SDN Bendosewu 01 digunakan sebagai kontrol yang menggunakan model konvensional atau ceramah.
2. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasi, hanya berlaku pada kelas, materi dan sekolah yang telah ditentukan oleh peneliti. Sekolah yang digunakan untuk eksperimen dan kontrol adalah sekolah yang setara.

Keterbatasan penelitian ini dengan model pembelajaran *Guided Discovery* terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar pada penelitian ini ditinjau dari satu ranah yaitu pengetahuan.
2. Model ini hanya difokuskan pada materi gaya dan gerak pada kelas IV.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 1 Bendosewu Kabupaten Blitar sebagai kelas kontrol.
4. **Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan-batasan istiah agar memberi persamaan persepsi. Istilah-istilah tersebut adalah.

1. Pada model pembelajaran ini guru yang menyediakan bahan atau media pembelajaran dan masalah yang harus diselidiki oleh siswa dengan bimbingan guru. Siswa menggunakan langkah model pembelajaran *Guided Discovery* adalah sebuah runtutan dalam pembelajaran berupa fakta dan konsep yang harus dipelajari siswa dengan bimbingan guru yang terdiri dari 1) stimulus 2) perumusan masalah, 3) pengumpulan data, 4) analisis data, 5) verifikasi dan, 6) generalisasi.
2. Hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran *Guided Discovery* dan metode ceramah.
3. Materi gaya dan gerak pada kelas IV yaitu pengertian gaya, macam-macam gaya, manfaat gaya, percobaan mengenai gaya dan gerak, menyajikan hasil laporan mengenai gaya dan gerak.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai (A) kajian teori, (B) penelitian terdahulu, dan (C) kerangka berpikir sebagai berikut.

1. **Kajian Teori**
2. **Model Pembelajaran *Guided Discovery***

Berkaitan dengan model pembelajaran *Guided Discovery* Bruner berpendapat bahwa cara belajar yaitu dengan penemuan secara langsung, siswa mendiskusikan bahan pelajaran yang dipelajarinya, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru harus memberikan kebebasan kepada siswa agar mampu menemukan konsep-konsep dan makna hidup bagi dirinya sendiri. Guru yang efektif harus membantu pembelajaran dan membimbing untuk melewati tiga fase yaitu enaktif (*enactive*), ikonik (*ikonik*), dan simbolik. Tujuan utama pendidikan menurut Brunner adalah guru harus mampu membimbing proses pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan pengetahuannya sendiri dan tidak hanya melalui hafalan. (Hariyanto dan Suyono, 2019:88)

*Guided* menekankan pada bimbingan guru tehadap siswa, *Discovery* menekankan pada penemuan, sedangkan *Learning* adalah belajar. Model pembelajaran *Guided Discovery* adalah sebuah model pembelajaran yang mengarah pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung. Dalam kegiata pembelajaran siswa diberikan materi pelajaran, kemudian diberi pedoman agar materi tersebut dapat dijadikan jawaban atas pertanyaan atau masalah yang diberikan kepada siswa. pembelajaran *Guided Discovery* adalah proses pembelajaran yang menempatkan dan membuat siswa dapat terlibat aktif secara langsung sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan materi yang dipelajari dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru. (Wahyudin dan Deni, 2018: 111)

Pembelajaran menggunakan *Guided Discovery* adalah pembelajaran yag berpusat pada siswa. guru hanya sebagai fasilitator untuk memaksimalkan pembelajaran yang berlangsung. Siswa dapat memaksimalkan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan. Dalam hal ini siswa dapat menyimpulkan dengn sendiri pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan uraian diatas pembelajaran *Guided Discovery* merupakan kegiatan pembelajaran yang membangun dan membentuk pengetahuan dengan menemukan atau memecahkan permasalahan berdasarkan pengalaman yang di alami siswa secara langsung. Model pembelajaran ini menuntut siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk menemukan dan memahami konsep IPA yang sesungguhnya.

1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Guided Discovery***

Model pembelajaran *Guided Discovery* menurut Ahmadi dalam (Riyanti: 2018) memiliki langkah-langkah yang dapat dilakukan melalui pendekatan saintifik. Penerapan model pembelajaran ini membutuhkan dukungan metode lain seperti ceramah, tanya jawab, berikut langkah-langkah pada model ini adalah sebagai berikut.

1. **Pemberian Stimulus (*Stimulation*)**

Peneliti mengkondisikan siswa untuk memberikan kesempatan agar mengamati sejumlah sumber belajar, guru tidak mengerahkan jawaban-jawaban siswa yang belum lengkap. Peneliti mengaitkan masalah dengan sumber yang sesuai sehingga siswa menemukan jawabannya sendiri. Stimulus berfungsi untuk menciptakan suasana yang interaktif sehingga siswa dapat aktif mengembangkan strategi kognitif dalam melakukan eksplorasi bahan materi pelajaran untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat.

1. **Pemberian Fokus Masalah (*Problem Statement*)**

Siswa diberikan kesematan untuk merumuskan permasalahan dan mengidentifikasi hasil pengamatan yang diperoleh. Siswa menulis jawaban sementara dari observasi yang dilakukannya.

1. **Pengumpulan Data (*Data Collection*)**

Peneliti mengkondisikan siswa melakukan kegiatan pengumpulan informasi sebanyak mungkin tetapi informasi yang dikumpulkan harus sesuai dengan kebutuhan dalam menjawab permasalahan dan dapat membuktikan jawaban sementara dari pengamatan yang dilakukan.

1. **Pengolahan Data (*Data Processing*)**

Peneliti mengarahkan siswa untuk mengolah data serta informasi yang berkaitan dengan upaya merumuskan jawaban atas permasalahan yang timbul dari pengamatan langsung. Hasilnya diperoleh dari hasil siswa membaca buku, diskusi, wawancara, dan observasi. Dari hasil tersebut siswa mampu merumuskan jawaban dengan kalimat yang baik.

1. **Pembuktian (*Verification*)**

Peran guru sangatlah penting pada tahap ini, siswa mampu melakukan percobaan dan membuktikan atas jawaban-jawaban sementara yang dimiliki. Stimulus dan bimbingan guru sangatlah penting untuk siswa menemukan jawaban sesuai dengan konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui data yang diperoleh sebelumnya.

1. **Menarik Kesimpulan (*Generalization*)**

Pada tahap ini siswa diharapkan mampu menyimpulkan dengan benar sesuai dengan masalah dan hasil pembuktian yang dilakukan. Kalimat-kalimat yang ditulis dapat membantu siswa untuk menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi di lingkungan masyarakat. Maka dari itu, pengalaman dan wawasan yang dimiliki siswa semakin luas.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Guided Discovery***

Setiap pembelajaran harus mengikuti rencana pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Hal ini diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sehingga, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari dan melaksanakan langsung pada kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *Guided Discovery* memiliki kelebihan serta kekurangan dalam pembelajaran.

Kelebihan model pembelajaran pembelajaran *Guided Discovery* (Mukti, 2016)*,* yaitu: 1) menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, 2) menguatkan pengertian, ingatan, dan pemahaman pembelajaran terhadap materi selanjutnya, 3) siswa paham tentang konsep dasar yang dipelajari untuk pembelajaran selanjutnya, 4) untuk memperbaiki, meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri siswa, 5) pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa terutama yang memerlukan aktivitas siswa secara langsung pada lingkungan, dan 6) siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Kelemahan pada model pembelajaran *Guided Discovery*, yaitu: 1) tidak semua siswa memiliki kemampuan dalam penemuan, 2) membutuhkan waktu lama dalam proses pembelajaran, 3) kurang pekanya guru terhadap kemampuan siswa yang terbiasa dengan pembelajaran konvensional, dan 4) model ini tidak dapat digunakan pada semua materi.

Dalam Rahmalia (2014: 18-19) Rostiyah berpendapat bahwa kelebihan pembelajran *Guided Discovery* adalah siswa mengembangkan pengetahuan dengan hasil pengalaman yang diperoleh siswa secara langsung, siswa diberikan kesempatan untuk berkemban sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan tekun, dan rasa kepercayaan diri siswa dapat tumbuh karena siswa diminta untuk aktif menyampaikan pendapat dan menemukan solusi sendiri bersama kelompok. Sedangkan kelemahan yang dimiliki adalah siswa kurang aktif dalam pembelajaran maka siswa akan kekurangan dalam mengembangkan perngetahuan, dengan metode ini suasan kelas akan semakin ramai dan kurang kondusif, dan siswa harus menyiapkan rasa kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna untuk pembelajaran selanjutnya karena siswa memiliki pengalaman secara langsung dalam melakukan suatu pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif. Dan kelemahan model ini adalah pembelajaran akan memerlukan waktu yang lama karena kondisi siswa yang berbeda dalam melakukan pembelajaran model penemuan.

1. **Hasil Belajar**

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2015: 20) hasil belajar merupakan pola yang mencangkup pembuatan suatu karya, mendapat nilai dari kegiatan belajar, pengertin, merubah sikap menadi lebih baik, dapat mengapresiasi teman maupun dirinya dan memiliki keterampilan dalam belajar. Hasil belajar adalah penilaian pembelajaran untuk melihat pencapaian dari tujuan pembelajaran yang berdasarkan KD dan indikator yang dipenuhi oleh siswa dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses belajar yang dapat merubah siswa menjadi lebih baik, meliputi perubahan sikap, perubahan ilmu pengetahuan, perubahan terhadap keterampilan dan perubahan pola berpikir anak. Menurut pemikiran dari Gagne, hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Informasi verbal, yaitu kamampuan siswa dalam menyampaikan pengetahuan yang dimiliki dengan bahasanya sendiri baik secara lisan atau tulisan. Seperti contoh siswa diminta menulis hasil pekerjaannya dibuku kemudian diminta untuk mempresentasikannya atau menyampaikannya didepan kelas. Kemampuan ini diutamakan pada kemampuan siswa dalam merespon rasangan. Kemampuan tersebut tidak mengubah simbol, pemecahan masalah, atau dalam menerapkan sebuah aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan menjelaskan suatu konsep dan simbol. Kemampuan intelektual meliputi kemampuan mengklasifikasi, menganalisis dan mensintesis fakta dan konsep, serta mengembangkan prinsip-prinsip ilmiah. Keterampilan intelektual adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga berbeda dengan yang lain.
3. Strategi kognitif, yaitu mampu menjelaskan dan membimbing kegiatan pembelajaran. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dalam pembelajaran dan cara dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran dengan gerakan tubuh sehingga pembelajaran tidak hanya berdiam diri saja sehingga akan menjadi kebiasaan siswa untuk melakukan kegiatan tersebut.
5. Sikap adalah kemampuan seseorang dalam merespon suatu objek berdasarkan penilaian secara langsung. Sikap berupa kemampuan menilai seseorang dari dalam mauun luar. Sikap adalah kemampuan untuk menilai sebagai standar perilaku seseorang.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah hasil belajar adalah penilaian yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan siswa mampu mengungkapan pengetahuan secara tulis maupun lisan sehingga dapat mempresentasikan materi yang didapatkan dari fakta menjadi konsep. Dalam hal ini siswa mampu menyelesaikan masalah dengan serangkaian aktivitas dan melalui sikap secara saintifik.

Menurut Bloom (dalam Arifin, 2019: 21-23) hasil belajar mencangkup pengetahuan, sikap dan keterampilan yaitu.

1. Ranah kognitif memiliki enam tingkat kemampuan yaitu:
2. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu pada tingkat ini menekankan pada siswa untuk mengingat materi yang telah diberikan. Pengetahua merupakan tingkat terbawah dan aka nada tingkan yang lebih tinggi.
3. Pemahaman (*comprehension*), yaitu tingkat pemahaman menekankan pada pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh guru. Siswa mencoba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan menggunkan bahasanya sendiri dan mampu memberikan contoh dari pelajaran yang sudah didapat maupun dari lingkungan sekitar.
4. Penerapan (*application*), yaitu kemampuan ini menekankan siswa mampu menerapkan materi yang didapat di sekolah, rumah maupun di lingkungan sekitar atau secara nyata digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan siswa dalam menguraikan suatu pembelajaran atau pengalaman menjadi suatu komponen yang mudah untuk dipahami dengan menggunakan bahasa sediri. Dalam tahap ini siswa harus mampu sebuah teori menjadi sebuah fakta dan dapat menghubungkan sebab akibat dari suatu kejadian.
6. Sintesis (*synthesis*), dalam tahap ini siswa memliki kemampuan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran menjadi sesuatu yang baru. Siswa dapat membuat sesuatu yang diinginkan sehingga menjadi suatu yang dapat dimengerti maksut dari karyanya tersebut. Siswa mampu menggabungkan suatu teori yang didapatkan berdasarkan penemuannya dan dapat menggabungkannya dengan ilmu pengetahuan.
7. Evaluasi (*evaluation*), yaitu siswa dituntut untuk menilai sesuatu dengan ide atau kreasi siswa masing-masing sehingga mendapat pengetahuan baru.
8. Ranah afektif memiliki empat tingkatan yaitu:
9. Menerima (*receiving*), yaitu kemampuan siswa untuk menerima rangsangan dari luar. Dapat dilihat melalui siswa menerima penjelasan pembelajaran dengan baik sehingga siswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
10. Menanggapi (*responding*), yaitu kammapuan siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Contohnya siswa penasaran dalam percobaan gaya yang mempengaruhi buah yang jatuh dari pohonnya.
11. Menilai (*valuing*), yaitu tingkat ini siswa mamu menilai dan menerima niali atau pembelajaran yang diajarkan dikelas maupun diluar kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa mampu bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang diikutinya.
12. Organisasi (*organization*), yaitu pada tingkat ini siswa mampu menimbang sebab akibat yang akan terjadi hal ini didapatkan dari pembelajaran yang telah diikuti. Dalam hal ini siswa mampu menimbang sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan terhadap kehidupan manusia.
13. Ranah psikomotor memiliki tiga kelompok keterampilan yaitu:
14. *Muscular or motor skill*, meliputi siswa berani dalam melakukan gerakan didepan kelas, mempresentasikan hasil yang dierjakan selama proses pembelajaran, mampu menampilkan karya yang dikreasikan didepan kelas.
15. *Manipulations o materials or object*, meliputi: siswa mampu mengganti dan peduli terhadap sesuatu yang ada disekitarnya. Contohnya siswa menyapu kelas yang kotor, menyiram bunga atau tanaman di halaman sekolah, siswa mengembalikan buku yang dinjam dari perpustakaan, membantu menghapus papan tulis.
16. *Neuromuscular coordination*, meliputi: siswa mampu memotong objek sehingga objek tersebut dapat digunakan.
17. **Keterkaitan Perpaduan Model Pembelajaran *Guided Discovery* dengan Hasil Belajar**

Model pembelajaran *Guided Discovery* menekankan pengalaman siswa secara langsung dengan bimbingan guru (Fitriana, dkk.). Pemahaman siswa berdasarkan pengalaman yang secara langsung dilakukan akan membekas dan sangat kuat dalam ingatan. Pemahaman kuat dengan aktivitas yang dilakukan siswa secara langsung sebagai proses pembelajaran memberikan makna dalam kehidupan siswa. Siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di sekitar dengan perilaku yang baik. Proses pembelajaran yang mengacu pada tujuan pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar sebagai puncak dari proses belajar.

Ranah hasil belajar yang akan dicapai dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* adalah ranah penetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan. Hasil belajar diperoleh dari percobaan yang dilakukan siswa dengan bimbingan dan pengarahan guru. Sehingga akan memunculkan ranah sikap dan keterampilan. Sedangkan untuk memperoleh hasil belajar ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes berupa soal. Pada saat dilakukannya penelitian ini soal menggunakan pilihan ganda.

1. **Pengertian IPA**

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah suatu ilmu yang dapat dinalar dengan pikiran atau rasional yang mengajarkan tentang alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan pembelajaran yang mempelajari alam sekitar, proses pembelajaran yang dilakukan akan menumbuhkan sikap ilmiah pada diri siswa. Sehingga siswa mampu menghubungkan dari fakta ke konsep kemudian menjadi prinsip IPA melalui pengamatan dan percobaan yang dilakukan, diskusi dan penemuan secara sederhana (Chalifah: 2016).

1. **Pengertian Gaya dan Gerak**

Gaya adalah tarikan dan dorongan yang dapat mempengaruhi kedudukan suatu benda sehingga benda tersebut bergerak. Benda yang diam akan bergerak jika dikenai sebuah gaya, baik dikenai gaya tarikan atau dorongan. Gaya mempengaruhi kecepatan gerak benda. Benda yang begerak lambat jika dikenai gaya yang lebih besar maka akan bergerak lebih cepat dari sebelumnya. Gaya juga mampu mengubah arah gerak benda dan bentuk benda. Suatu benda dikatakan bergerak menurut Kanginan (2013: 70) ialah posisi suatu benda berubah terhadap suatu titik acuan tertentu.

Dalam kehidupan sehari-hari, gaya dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan jenisnya yaitu: 1) berdasarkan bentuknya, gaya dapat dibagi menjadi dua yaitu gaya tarik dan gaya dorong. Dan 2) berdasarkan jenisnya, gaya ada beberapa jenis yaitu gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi bumi, dan gaya gesek. Jenis gaya tersebut sesuai dengan sumber yang melakukan gaya.

1. **Jenis-Jenis Gaya**

Aktivitas yang dilakukan sehari-hari tidak terlepas dari pengaruh gaya. Ada berbagai gaya yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Jenis-jenis gaya menurut Suparyanta, dkk (2018: 253) yaitu:

1. **Gaya Otot**

Gaya yang biasa dilakukan melibatkan otot tubuh, otot tangan, dan otot kaki. Dengan otot manusia dapat melakukan kegiatan berupa tarikan dan dorongan. Tarikan dan dorongan yang dilakukan dengan menggunakan tenaga merupakan gaya otot baik manusia maupun hewan. Gaya otot memberikan manfaat bagi manusia dalam berbagai aktivitasnya. Contoh penggunaan gaya otot antara lain menendang bola, dan mengangkat kursi.

1. **Gaya Listrik**

Listrik merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Listrik yang mengalir pada suatu rangkaian merupakan listrik dinamis. Listrik dinamis dijumpai pada pada jaringan listrik PLN. Mauatan listrik yang tidak mengalir disebut listrik stastis. Listrik statis adalah kemampuan suatu benda bermuatan listrik untuk menarik dan menolak benda-benda yang ada disekitarnya. Aliran listrik dimanfaatkan manusia untuk berbagai keperluan sehari-hari contohnya diantara lain yaitu: memasak nasi dengan alat penanak nasi, menyalakan lampu, dan menyalakan televisi. Sedangkan listrik statis terjadi ketika penggaris plastik digosokkan di rambut kemudian didekatkan pada serpihan kertas maka yang terjadi adalah serpihan kertas tersebut tertarik oleh penggaris.

1. **Gaya Magnet**

Gaya magnet adalah gaya tarikan atau tolakan yang dihasilkan oleh magnet. Magnet memiliki mean magnet, medan magnet aling kuat berada pada ujung magnet. Benda yang daapat ditarik oleh magnet disebut benda magnetis, bahan dari benda magnetis berasal dari bahan besi, baja, nikel dan kobalt. Contohnya paku, mur, dan pisau. Benda tidak semuanya bisa ditarik oleh magnet, maka dari itu benda yang tidak dapat ditark oleh magnet adalah benda non-magnetis. Kutub pada magnet adalah kutub utara dan kutub selatan yang menjadi pusat tarikan magnet. Apabila kutub yang sama bertemu maka akan terjadi gaya tolak menolak. Sedangkan, jika dua kutub yang berbeda bertemu maka akan terjadi gaya tarik menarik magnet. Gaya magnet dimanfaatkan pada pintu kulkas yaitu pintu dapat tertutup dengan rapat. Peralatan yang sering digunakan sebagai petunjuk arah yaitu kompas adalah salah satu pemanfaatan gaya magnet.

1. **Gaya Gravitasi**

Bumi memiliki gaya tarik terhadap benda yang ada diatasnya sehingga suatu benda yang dilempar ketas akan jatuh kembali ke tanah. Jika aya gravitasi di bumi hilang maka seluruh benda yang ada di bumi akan melayang dan bergerak tidak beraturan. Gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik yang dilakukan oleh bumi agar benda yang ada disekitarnya dapat bergerak seimbang. Buah jatuh dari pohonnya adalah manfaat dari adanya gaya gravitasi.

1. **Gaya Gesek**

Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan oleh dua permukaan benda yang saling bersentuhan atau bergesek. Dua benda yang bergesek memiliki arah yang berbeda misalnya arah benda A ke utara dan benda B ke selatan. Gaya gesek akan menghasilkan hambatan terhadap kecepatan benda. Sebagai contoh gerakan bola akan lebih cepat menggelindng pada permukaan lantai jika dibandingkan dengan permukaan pasir, pisau yang diasah menggunakan gerinda akan menadi tajam.

1. **Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang menjadi dasar dalam penelitian ini disajikan pada table 2.1

**Tabel 2. 1 Fokus Penelitian dan Hasil Penelitian Terdahulu**

| **No** | **Nama** | **Judul** | **Hasil Penelitian** | **Perbandingan Dengan Penelitian Yang Dilaksanakan** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1**.** | Sri Yunita | Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pembelajaran *Guided Discovery* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMPN 3 Sungguminasa Kab. Gowa | Berdasarkan hasil pengamatan penelitian in rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan dnegan metode pembelajaran konvnsional. Rata-rata yang diperoleh untk kelas eksperimen adalah 75.9 sedangkan untuk hasil belajar kelas kontrol adalah 68.8. | Model ini ditujukan untuk kelas VIII |
| 2. | Dewi Narulita | Pengaruh Model *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media Realita terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat | Berdasarkan penelitian ini dengan menggunakan metode *Guided Discovery Learning* hasil belajar siswa dapat meningkat. Dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata klas eksperimen lebih tinggi. | Model ini dilakukan untuk kelas V. |
| 3. | Siti Mutoharoh | Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada Konsep Laju Reaksi | Berdasarkan hasil penelitian menggunakan *Guided Discovery Learning* lebih berpengaruh dibanding kelas dengan metode konvensional. | Model ini ditujukan untuk kelas XI IPA. |
| 4 | Yuli Rahmalia | Efektifitas model *Discovery Learning* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Kompetensi Dasar Analisis Rangkaian Kemagnetan di SMK 1 Pundong | Berdasarkan hasil penelitian ini model ini lebih efektif digunakan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar. Dapat dilihat pada hasi; rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. | Model ini ditujukan untuk kelas X. |
| 5 | Eva Susanti, Mohammad Jamhari, dan Samsurizal M. Suleman | Pengaruh Model Pembelajaan *Discovery Learnng* terhadap Keterampilan Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII tentang IPA SMP Advent Palu | Berdasarkan hasil penelitian ini memperole hasil model *Discovery Learning* hasil belajar siswa meningkat. Nilai t hitung sebesar 9.107 lebih besar dari t tabel. | Model ini dilakukan di kelas VIII SMP dan dilakukan untuk menguji keterampilan siswa dan hasil belajar siswa. |
| 6 | Neris Lendi Tiana | Pengaruh Strategi *Guided Dscovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekola Dasar | Berdasarkan penelitian ini kemampuan berfikir kritis pada siswa dapat meningkat denga sangat baik. Dapat dilihat melalui nili t hitung pada penelitian ini. | Dilakukan di kelas V dan digunakan untuk meneliti pengaruh kemampuan siswa berfikir kritis. |

1. **Kerangka Berpikir**

Model pembelajaran *Guided Discovery* adalah pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa secara langsung dengan bimbingan guru. Adanya model ini diharapkan siswa mampu untuk memahami materi pembelajaran dengan baik dan siswa dapat mengaitkan antara fakta, konsep, dan prinsip dalam pembelajaran gaya dan gerakdi kelas IV. Diharapkan model ini memberikan makna yang mendalam bagi siswa untuk mengenal lingkungan dan menyelesaikan permasalah yang dihadapnya di lingkungan sekitar dan pada pembelajaran selanjutnya siswa dapa mengerti konsep dasar yang telah dipelajarinya.

Sebelum diberlakukannya model pembelajaran *Guided Discovery*, maka dibuatlah kerangka berpikir*.* Berikut kerangka berpikir ada efektifitas model pembelajaran *Guided Discovery* terhadap hasil belajar materi gaya dan gerak siswa kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar. Alur proses yang menjadi acuan adalah sebaga berikut.

# BAB III

**METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai (A) rancangan penelitian, (B) populasi dan sampel, (C) instrumen penelitian, (D) prosedur pengumpulan data, dan (E) analisis data. Secara berurutan dipaparkan sebagai berikut.

1. **Rancangan Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan eksperimen semu atau *quasi experimental design*. Penelitian ini menggunakan tingkat sekolah yang sama yang satu dengan model pembelajaran *Guided Discovery* dan dengan model konvensional. Pelaksanaan penelitian semu menggunakan *Nonequivalent Kontrol Group Design*.

Menurut Sugiyono (2017:116) *Nonequivalent Kontrol Group Design* penelitian yang tidak dapat memilih secara random. Sebelum diberi perlakuan kelompok diberi *pretest* sebanyak satu kali untuk mengetahui keadaan awal serta perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest tidak berbeda secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dapat ditentukan melalui rumus berikut:

**Gambar 3. 1 Paradigma Nonequivalent Control Group Design**

**Keterangan:**

**O1** dan **O3 =** Kelompok kelas yang belum diberikan perlakuan

**O2 =** Kelompok kelas yang diberikan perlakuan

**O4 =** Kelompok siswa yang tidak diberi

**X =** Treatment, kelompok atas yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery*, sedangkan kelompok bawah merupakan kelompok tidak diberi perlakuan model pembelajaran *Guided Discovery*

Sehingga, pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery* terhadap hasil belajar menurut Sugiyono adalah (**O2 - O1**) – (**O4 - O3**).

1. **Populasi dan Sampel**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar dan kelas IV SDN Bendosewu 1 Kabupaten Blitar. Sampel penelitian kelas eksperimen menggunakan siswa kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar dengan jumlah 20 siswa dan sampel penelitian kelas kontrol menggunakan siswa kelas IV SDN 1 Bendosewu Kabupaten Blitar dengan jumlah 23.

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes ini akan diberikan kepada kelas yang telah ditentukan. Tes ini akan terlebih dahulu diuji oleh ahli. Uji coba instrumen ini dianalisis menggunakan validitas berdasarkan hasil tes. Menurut Retnosari (2015) tes adalah serentetan pertanyaan yang diunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi melalui *Pretest* dan *Posttest*.

1. **Uji Validitas**

Dalam menguji validitas konstrak peneliti menggunakan pendapat ahli yaitu Bapak Drs. M. Anas Thohir, M.Pd. Dalam hal ini instrumen tes yang akan digunakan sebagai tolak-ukur maka harus dikonsultasikan pada ahli. Akan tetapi perlu juga melakukan uji validitas isi dengan guru kelas IV. Uji validitas isi dilakukan oleh guru kelas IV di SDN Jabung Kabupaten yang kelasnya akan dilakukan penelitian sebagai kelas eksperimen (*terlampir*). Setelah ahli melakukan pengujian konstrak maka perlu untuk dilakukan uji coba hasil tes yang telah dibuat. Tes diujicobakan pada sekolah yang berbeda yaitu SD Negeri Kendalrejo 2 Talun Kabupaten Blitar dengan jumlah sebanyak 19 siswa. Uji validitas konstruk dilakukan menggunakan *Pearson Product Moment* dengan membandingkan *rhitung* dengan *rtabel* dengan taraf signfiknsi 5%. Soal dinyatakan valid apabila *rhitung* > *rtabel*. Uji validitas ini menggunakan SPSS 16.0.

1. **Uji *Reliabilitas***

Uji reliabilitas ini digunakan untuk melihat instrument konsisten dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya.Pengujian reliabilitasnya menggunakan *Cronbach Alpa* dengan SPSS. Uji reliabilitas ini dilakukan di SDN Kendalrejo 2 Kabupaten Blitar. Kriteria kevalidan instrumen menggunakan tabel (Sugiyono, 2017:257) sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan**

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik mengumpulkan data dilakukan menggunakan tes. Karena dalam penelitian yang dicari adalah tingkat hasil belajar. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol diawal dan diakhir proses pembelajaran. Melalui tes tersebut peneliti dapat mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar berdasarkan hasil nilai tes. Jenis soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

1. **Analisis Data**

Analisis data digunakan untuk pengujian hasil data yang telah dikumpulkan saat penelitian. Pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif sehingga nilai atau angka dapat dianalisis menggunakan teknik statistic yaitu SPSS 16.0. Nilai ini diambil dari skor pretest dan posttest. Teknik analisis ini menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

1. **Uji prasyarat**
2. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data sampel penelitian terdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan

Ha : diterima jika nilai probabilitas > 0,05, maka data terdistribusi normal.

Ho : ditolak jika nilai probabilitas < 0,05, data berdistribusi tidak normal.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *levene’s test* dengan SPSS dengan hipotesis sebagai berikut.

Ha : jika kedua varian populasi adalah homogen.

Ho : jika kedua varian populasi adalah tidak homogen.

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut.

Nilai signifikansi/probabilitas ≤ 0,05 maka data tidak homogen

Nilai signifikansi/probabilitas > 0,05 maka data homogen.

1. **Uji hipotesis**

Uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yaitu kelompok yang diberikan perlakuan melalui metode pembelajaran *Guided Discovery* dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan. Uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan SPSS 16.0 dengan hipotesis sebagai berikut.

1. Ho : Model Konvensional tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Model Konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Ho : Model pembelajaran *Guided Discovery* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Ho : Model pembelajaran *Guided Discovery* tidak efektif terhadap materi gaya dan gerak.

Ha : Model pembelajaran *Guided Discovery* efektif terhadap materi gaya dan gerak.

Kriteria pengambilan probabilitas uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 adalah.

1. Jika nilai probabilitas signifikansi (2 tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima dan rata-rata nilai setelah diberi perlakuan lebih dari nilai pretest.
2. Jika nilai probabilitas signifikansi (2 tailed) ≥ 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

 Bab ini membahas mengenai (A) paparan data, (B) analisis data, dan (C) temuan penelitian.

1. **Hasil Validasi Instrumen Penelitian**

Suatu instrumen dikatakan baik harus melalui proses validasi tes. Setelah instrument dibuat, maka peneliti perlu melakukan analisis atau validasi instrument. Validasi instrument pada penelitian ini menggunakan sebagai berikut.

1. **Uji Validitas**

Uji validitas ini dilakukan untuk melihat bahwa instrument yang digunakan benar-benar valid untuk digunakan sebagai penelitian. Uji validitas intrumen tes menggunakan uji validasi isi dan uji validasi konstrak. Uji validasi isi dilakukan oleh ahli materi gaya dan gerak dan guru kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar. Hasil uji validasi isi sebagai berikut.

**Tabel 4. 1 Hasil Validitas Isi**

****

Dari uji validitas isi dikatakan bahwa instrument yang digunakan dapat digunakan dengan revisi. Peneliti melakukan revisi dan mengembalikan kembali ke validator dan didapatkan hasil bahwa instrument tersebut dapat digunakan untuk penelitian. Sedangkan validasi yang dilakukan pada guru kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar dapat dilihat bahwa instrument yang digunakan dapat digunakan tanpa revisi.

Uji coba tes dilaksanakan di SDN Kendalrejo 2 Kabupaten Blitar dengan responden sebesar 19 siswa yang memiliki karakteristik hampir sama dengan kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil uji validitas seluruh butir soal yang berjumlah 20 dinyatakan valid (*terlampir*). Butir soal dinyatakan valid apabila *rhitung*> *rtabel* dengan nilai *rtabel* adalah 0,4438.

1. **Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Internal Consistency* untuk melihat konsistensi pengukuran terhadap instrument yang digunakan. Berdasarkan hasil hitung diperoleh hasil *Crombach’s Alpha* sebesar 0.875 (*terlampir*). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kriteria tersebut dapat dikategorikan sangat valid. Sehinggan instrument penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian.

1. **Paparan Data**

Sedangkan, penelitian dilaksanakan di SDN Jabung Kabupaten Blitar sebagai kelas eksperimen dan di SDN Bendosewu 1 Kabupaten Blitar sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dikumpulkan untuk mengukur hasil belajar IPA materi gaya dan gerak.

Populasi dalam penelitian yaitu.

**Tabel 4. 2 Populasi Penelitian**

 Dari tabel tersebut terlihat bahwa kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol berjumlah 23 siswa. data hasil penilaian pretest dan posttest adalah sebagai berikut.

1. **Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

Berdasarkan nilai hasil belajar tersebut maka disusunlah data hasil belajar siswa kelas eksperimen.

**Tabel 4. 3 Data Nilai Kelas Eksperimen**



 Dari tabel 4.3 data nilai kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai pretest sebanyak 20 siswa mendapat nilai dibawah 65. Nilai posttest menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai 88-100 sebanyak 5 siswa nilai 76-88 sebanyak 3 siswa nilai 65-76 sebanyak 7 siswa dan nilai kurang dari 65 sebanyak 5 siswa.

1. **Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Data hasil belajar ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. berdasarkan nilai hasil belajar tersebut maka disusunlah tabel hasil belajar kelas kontrol sebagai berikut.

**Tabel 4. 4 Data Nilai Kelas Kontrol**

 Dari tabel 4.4 data nilai kelas kontrol dapat diketahui bahwa niai pretest sebanyak 23 siswa memperoleh nilai kurang dari 65. Sedangkan nilai posttest siswa yang memperoleh nilai 65-76 sebanyak 1 siswa dan nilai kurang dari 65 sebanyak 22 siswa.

1. **Analisis Data**

Pada analisis data dihitung uji statistic deskriptif pada data populasi, uji normalitas data populasi setelah data normalitas dinyatakan normal maka dpat dilajutkan dengan uji homogenitas data populasi, uji homogenitas ini dilakukan untuk melihat data pada penelitian ini homogen. Maka setelah dilakukan uji prasyarat barulah dilakukan uji hipotesis. Berikut data hasil perhitungan uji prasyarat dan uji hipotesis.

1. **Uji Statistik Deskriptif Data Populasi**

Data statistic deskriptif menunjukkan jumlah data, range, minimum, maksimum, mean, dan standart deviasi. Pengujian statistic deskriptif menggunakan *SPSS* 16.0*.*

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Statistic Descriptive Data Populasi**

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata *Pretest* kelas eksperimen 36.25, *Posttest* kelas eksperimen 76.50, *Pretest* kelas kontrol 34.57, *Posttest* kelas kontrol 50.43.

1. **Uji Normalitas Data Populasi**

Untuk menguji menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan aplikasi *SPSS 16* karena data yang diunakan berupa angka dan jumlah sample sebanyak 43. Hasil uji normlitas data populasi dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4. 6 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

Berdasarkan hasl dari *SPSS 16.0* uji *Kolmogorov-Smirnov* data populasi pada tabel 4.6 adalah nilai signifikan dari 2 kelas yang dilakukan dengan pretest dan posttest > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data populasi tersebut berdistribusi normal.

1. **Uji Homogenitas Data Populasi**

Uji Uji homogenitas ini menggunakan uji *levene’s test* dengan SPSS 16.0. hasil uj homogenitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Levene’s test**

Berdasarkan hasil *SPSS 16.0* uji Homogenitas dengan *levene’s test* data populasi pada tabel 4.7 terlihat bahawa signifikansi > 0.05 yaitu mean 0.288, median 0.376, median and with adjusted df 0.377 dan trimmed mean 0.304. Dapat disimpulkan bahwa data adalah homogen.

1. **Uji Hipotesis**

Data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah nilai dari *Pretest* dan *Posttest* siswa. pada uji prasyarat data yang digunakan terdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga analisis data penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik *Paired Sample t-test*. Berdasarkan hipotesis yang ada pada bab sebelumnya dan hasil belajar yang diperoleh maka didapatkan hasil uji *Paired Sample t-test* sebagai berikut.

**Tabel 4. 8 Paired Sample Statistic**

****

Berdasarkan tabel 4.8 hasil perhitungan penelitian pada kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata pretest adalah 34.57 dan rata-rata posttest adalah 50.43. Sedangkan, hasil perhitungan penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 36.25 dan rata-rata posttest adalah 76.50

**Tabel 4. 9 Paired Sample Test**



 Berdasarkan tabel 4.9 hasil perhitungan penelitian ini dari selisih nilai posttest dan pretest memperoleh hasil mean paired 1 kelas eksperimen 40.250 stndar deviasi 11.639 nilai t 15.466 dengan df 19 dan signifkansi 2 tailed 0.000 sedangkan mean paired 2 kelas kontrol 15.870 standar deviasi 7.783 nilai t 9.779 dengan df 22 dan signifikansi 2 tailed 0.000.

Kriteria penentuan hipotesis adalah sebagai berikut.

1. Jika nlai probabilitas signifikan (2-tailed) < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima dan rata-rata nilai kelas eksperimen > kelas kontrol.
2. Jika nilai probabilitas signifikan (2-tailed) ≥ 0.05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan kriteria hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Ha diterima pada kelas kontrol, karena nilai rata-rata posttest > rata-rata pretest dan nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05. Sehingga, metode konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2. Ha diterima pada kelas eksperimen, karena nilai rata-rata posttest > rata-rata pretest dan nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05. Sehingga, metode pembelajaran dengan model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Dari rata-rata hasil dari perhitungan *Paired Sample t-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol adalah 15.870 dan rata-rata kelas eksperimen adalah 40.250, dan nilai signifikansi (2-tailed) kedua kelompok < 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa “metode pembelajaran dengan model pembelajaran *Guided Discovery* lebih efektif dibandingkan metode konvensional” diterima.

1. **Temuan Penelitian**

Berdasakan penelitian yang dilakukan di SDN Jabung dan SDN Bendosewu 1 pada tanggal 10 Juni 2021 s/d 26 Juni 2021. Pada penelitian didapatkan adalah keefektifan model pembelajaran *Guided Discovery* terhadap hasil belajar. Pada prosesi penelitian siswa yang diberikan model *Guided Dscovery Learning* lebih aktif untuk mengetahui permasalah pembelajaran seperti tembok yang didorong tidak bergerak, penggaris yang digosokkan ke rambut bisa menarik serpihan kertas. Pada kegiatan pembelajaran siswa sangat antusias dan mampu mendorong teman yang lain untuk memiliki kepercayaan diri dalam kelas. Perubahan disini terlihat dari siswa yang tidak terlalu aktif pada pembelajaran sebelumnya menjadi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena siswa banyak yang bertanya alasan mengapa hal tersebut bisa terjadi. Dari ini peneliti memberikan uman balik kepada siswa untuk menjawab pertanyaan. Sikap pada siswa menunjukkan bahwa rasa bertanggung jawab terhadap tugas atau permasalah yang diberikan tinggi, siswa toleransi kepada teman dari jawaban yang berbeda. Pengetahuan siswa sendiri bertambah karena rasa keingintahuannya terhadap lingkungan dan permasalahan yang diberikan oleh peneliti.

Pada kelas kontrol siswa lebih diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari peneliti. Rasa keingintahuan siswa juga sangat sedikit jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Pengetahuan siswa terbatas dari hasil penjelasan yang diberikan oleh peneliti. Sikap siswa lebih individual karena siswa tidak dibentuk secara berkelompok. Berdasarkan rata-rata pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yaitu ceramah lebih rendah dibandingkan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Guided Discovery*.

**BAB V**

**PEMBAHASAN**

 Bab ini membahas mengenai (A) model konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (B) model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan (C) model pembelajaran *Guided Discovery* efektif dalam pembelajaran.

1. **Model Konvensional Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Metode ini berdasarkan cara mengajar guru kelas sebelumnya dengan ceramah. Ceramah adalah cara pembelajaran yang hanya dipusatkan pada guru. Hasil pekerjaan siswa pada masa pandemi seperti ini dikumpulkan hanya dengan menggunakan foto atau berupa video saja pada setiap harinya. Hal ini tentulah membuat siswa bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Jika siswa masuk sekolah siswa mengumpulkan pada hari itu juga. Soal diberikan kepada siswa pertama kali adalah soal pretest. Setelah itu siswa diberikan penjelasan dengan ceramah oleh peneliti. Pada saat peneliti menjelaskan siswa ada yang sebagian memperhatikan dengan seksama ada juga yang hanya bermain di tempat duduk. Setelah penjelasan yang diberikan sudah mencangkup seluruh materi, siswa diberikan soal posttest. Soal pretest dan posttest adalah soal yang sama hanya yang membedakan adalah nomor soalnya.

Pengaruh pemahaman siswa di kelas kontrol dapat dilihat melalui rata-rata nilai pretest diberikan pada awal pembelajaran dan posttest yang dan akhir pembelajaran. Rata-rata pretest pada kelas kontrol menunjukkan 34.57 meningkat nilai rata-rata posttest menjadi 50.43. Disebabkan siswa mampu memahami pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti dengan metode konvensional. Siswa hanya memperhatikan pembelajaran dan mendengarkan di tempat duduk masing-masing. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil belajar siswa dapat meningkat pada materi gaya dan gerak kelas IV SDN Bendosewu 1 Kabupaten Blitar. Pembelajaran menggunakan metode konvensional lebih cepat selesai karena siswa tidak terlibat aktif dalam penemuan masalah pada materi gaya dan gerak. Sumber belajar siswa hanya bersumber pada guru dan buku tema 7. Maka dari itu siswa cenderung tidak aktif dan pasif. Siswa tidak ada inisiatif untuk menanyakan materi yang sekiranya belum dipahami.

1. **Model Pembelajaran *Guided Discovery* Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa**

Metode pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen adalah dengan metode pembelajaran *Guided Discovery*. Sebelum dilakukannya pembelajaran siswa diberikan soal pretest untuk menguji seberapa jauh pengetahuan yang dimiliki siswa sebelum diberlakukannya metode ini. Pada saat proses pembelajaran siswa terlihat antusias untuk melakukan pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa dapat mengekspor seluruh yang dimiliki pada saat pembelajaran. Pembelajaran terlihat menyenangan bagi siswa. tahap akhir pada penelitian ini yaitu siswa dobrikan soal posttest untuk melihat pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebelum diterapkan dengan metode ini dan sesudah diterapkannya metode ini.

Pemahaman siswa kelas ekperimen dapat dilihat dari hasil pretest dengan rata-rata 36.25 sedangkan rata-rata hasil pretest 76.50. Hasil tes menunjukkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Karena penyampaian model pembelajaran *Guided Discovery* sesuai dengan tahapannya, penyampaian materi oleh peneliti dapat diterima oleh siswa dengan mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan peserta juga melakukan praktikum bersama kelompok. Dalam kegiatan belajar siswa belajar untuk mengdentifikasi masalah, merumusan hipotesis, mencari solusi dan menarik kesimpulan. Model pembelajaran *Guided Discovery* berpengaruh terdapat tingkat keaktifan siswa untuk mencari jawaban dari masalah yang diberikan oleh peneliti. Kegiatan ini melatih siswa untuk mandiri membangun pola piker kritis tanpa mendapat penjelasan langsung dari peneliti.

1. **Model Pembelajaran *Guided Discovery* Efektif dalam Pembelajaran**

Keefektifan yang sangat terlhat adalah menggunakan metode *Guided Discovery*. Pada kelas kontrol hasil belajar meningkat akan tetapi pada kelas kontrol nilai rata-rata lebih tinggi. Dapat dikatakan bahwa pada kelas kontrol terdapat pengaruh dengan metode konvensional, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan untuk kelas eksperimen juga terdapat pengaruh terhadap model pembelajaran *Guided Discovery* menjadikan nilai hasil belajar siswa meningkat. Akan tetapi dari kedua metode tersebut model pembelajaran *Guided Discovery* lebih efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak. Dapat dilihat dari rata-rata selisih nilai posttest dan pretest kelas kontrol yaitu 15.870. Sedangkan, rata-rata selisih nilai posttest dan pretest kelas eksperimen yaitu 40.250. Nilai selisih rata-rata lebih tinggi kelas eksperimen.

Keefektifitasan metode pembelajaran *Guided Discovery* karena pemahaman yang mendalam dari siswa sendiri untuk memahami materi gaya dan gerak karena pengalaman langsung siswa. Pembelajaran IPA di SD hendaknya menyiapkan siswa untuk dapat bersikap mandiri, aktif di lingkungan sekitar dengan mengambil keputusan yang tepat. pembelajaran *Guided Discovery* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran gaya dan gerak untuk mendukung konsep pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prilliza, dkk (2020) yang menyatakan bahwa model *Guided Discovery Learning* lebih efektif terhadap hasil belajar IPA siswa dan dapat digunakan saat pembelajaran.

**BAB VI**

**PENUTUP**

 Bab ini membahas mengenai (a) simpulan dan (b) saran. Simpulan berisi hasil penelitian yang menjawab hipotesis penelitian, sedangkan saran berisi masukan dari peneliti. Berikut masing-masing penjelasannya.

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka didapatkan hasil metode ceramah pada kelas kontrol dapat meingkatkan hasil belajar siswa dan model *Guided Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. akan tetapi, metode *Guided Discovery* lebih efektif digunakan untuk pembelajaran ada materi gaya dan gerak karena nilai rata-rata yang diperoleh lebih tinggi dibanding metode ceramah. dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matri gaya dan gerak siswa kelas IV SDN Jabung Kabupaten Blitar.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Bagi Sekolah

Model pembelajaran *Guided Discovery* patut dipertimbangkan sebagai pembelajaran di kelas. Model ini berguna bagi materi atau topik pembelajaran yang memerlukan pengalaman langsung siswa dengan lingkungan.

1. Bagi Guru

Disarankan bagi guru sekolah dasar untuk menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* pada saat pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang anjang harus dijelaskan kepada siswa, serta kesesuaian materi terhadap pembelajaran yang berlangsung.

1. Bagi Peneliti Lanjutan

Perencanaan pembelajaran dapat direncanakan dengan rinci sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai waktu. Model ini perlu diujicobakan kembali pada materi yang berbedaP erencanaan pembelajaran dapat direncanakan dengan rinci sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai waktu. Model ini perlu diujicobakan kembali pada materi yang berbeda.