PENGARUH STRATEGI *GUIDED DISCOVERY* DENGAN MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SIFAT – SIFAT CAHAYA KELAS V SDN 2 PULEREJO TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Untuk MemenuhiSebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd.)
Pada Jurusan PGSD

OLEH :

MEI LISA INTANIA

11.1.01.10.0211

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNPGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

MEI LISA INTANIA
NPM: 11.1.01.10.0211

Judul:

PENGARUH STRATEGI *GUIDED DISCOVERY* DENGAN MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SIFAT – SIFAT CAHAYA SISWA KELAS V SDN 2 PULEREJO TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 27 Oktober 2015

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. ANDRI PITOYO, M.Pd.	**Prof. Dr. H. SUGIONO, M.M.**
NIDN. 0012076701	NIDN. 0014015706

Skripsi oleh:

MEI LISA INTANIA
NPM: 11.1.01.10.0211

Judul:

PENGARUH STRATEGI *GUIDED DISCOVERY* DENGAN MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SIFAT – SIFAT CAHAYA SISWA KELAS V SDN 2 PULEREJO TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 08 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Subardi Agan, M.Pd
3. Penguji II : Prof. Dr. H.Sugiono, M.M

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN.0716046202

PENGARUH STRATEGI *GUIDED DISCOVERY* DENGAN MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SIFAT – SIFAT CAHAYA KELAS V SDN 2 PULEREJO TAHUN PELAJARAN 2014/2015

MEI LISA INTANIA

11.1.01.10.0211

FKIP – PGSD

Meilisa.intania11@yahoo.com

Dr. Andri Pitoyo, M.Pd dan Prof.Dr. H. Sugiono, M. M

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional sehingga kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari sifat – sifat cahaya karena guru belum menggunakan strategi maupun media pembelajaran yang menarik siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru hanya mengandalkan buku pegangannya hal inilah yang membuat minat dan motivasi belajar siswa menjadi berkurang, padahal pembelajaran IPA akan lebih menarik jika dilakukan dengan proses penemuan.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya pada siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran ceramah? (2) Bagaimana kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya pada siswa kelas V SDN 2 Pulerejo dengan menggunakan strategi *guided discovery* dengan media benda nyata? (3) Adakah pengaruh strategi *guided discovery* dengan menggunakan media benda nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya pada siswa kelas V tahun pelajaran 2014/2015 ?

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan uji-t, diperoleh hasil bahwa nilai t_h sebesar 3.04. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa t_h lebih besar dari t_t yaitu (taraf signifikan 1% = 2. 712 dan 5% = 2.024) maka dengan demikian dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Karena H_a diterima dan H_o ditolak berarti ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan strategi *guided discovery* dengan media visual pada siswa kelas V SD 2014/2015".

Kata kunci: Strategi *Guided Discovery*, sifat – sifat cahaya, hasil belajar siswa.

I. LATAR BELAKANG

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Mengacu pada konsep peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, bahwa " proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif".

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah. Selain memberikan sejumlah ilmu pengetahuan, guru juga bertugas menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada anak didik agar anak didik memiliki kepribadian yang paripurna. Dengan keilmuan yang dimilikinya, guru membimbing anak didik dalam mengembangkan potensinya(Faturohman, 2007:43).

Hal tesebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan yang membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara

maksimal, guru diharapkan memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran yang berlangsung di kelas V SD Negeri 2 Pulerejo belum dapat mengembangkan kreativitas pemikiran dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa selama proses pembelajaran IPA. Hal ini terlihat ketika guru banyak mengguanakan verbalisme dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini tentu akan berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaiakan.

Hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri II Pulerejo masih rendah. Persentase siswa tuntas hanya 43,33% dari 35 siswa dan untuk siswa seluruhnya diperlukan remidial.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa kelas V menyatakan bahwa materi pelajaran IPA sulit untuk dipahami dan kurang menyenangkan. Hal ini dikarenakan guru kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang dapat memperjelas materi dalam proses pembelajaran. Guru menyajikan pembelajaran hanya dengan berdasarkan teks book saja dan tidak menggunakan menggunakan media atau metode pembelajaran tertentu. Kondisi demikian tentu memerlukan adanya upaya strategis agar dapat memberikan dampak positif terhadap perubahan hasil belajara IPA sehingga menjadi lebih baik dan siswa dapat secara aktif terlibat dalam setiap proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan strategi *guided discovery*didukung dengan media benda nyata. Startegi *guided discovery* adalah pembelajaran penemuan terbimbing. Dalam pelaksanaanya, penemuan yang dipandu oleh guru lebih banyak dijumpai karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih

terarah dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Suprihatiningrum, 2013:245)

Strategi *guided discovery* ini mengacu pada keinginan siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaanya hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan ketrampilan berpikir kritis karena mereka harus menganalisis dan menangani informasi (Suprihatiningrum, 2013:244).Sehingga dengan strategi tersebut dapat membuat siswa lebih percaya diri atas kebenaran atau kesimpilan yang mereka temukan. Keterlibatan siswa pada *guided discovery*diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Strategi *guided discovery* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih ketrampilan prosesnya sekaligus memberikan pengalaman secara langsung yang dapat tertanam dalam ingatannya agar memperoleh hasil yang maksimal.

Benda asli merupakan benda-benda yang terdapat di sekitar kita, dapat dilihat bahkan disentuh dan diamati secara langsung.Benda asli sering disebut sebagai benda konkret atau benda nyata. Dengan menggunakan media benda nyata, belajar akan lebih bermakna siswa dapat " Mengalami " apa yang dipelajari, bukan " Mengetahui " apa yang dipelajari. Telah terbukti pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi berhasil berkompetesi " Mengingat " jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam jangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ’’ Pengaruh Strategi *Guided Discovery* dengan Media Benda Nyata pada Kegiatan Melakukan Percobaan terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Sifat – Sifat Cahaya pada Siswa Kelas V’’.

II. METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

hal – hal yang menjadi objek penelitian, yang ditatap (dijingglengi-jawa) dalam suatu kegiatan penelitian (point to be noticed), yang menunjukkan

variasi, baik secara kuantitatif maupun kualitatif(Suharsimi Arikunto:2006:116)

variabel yang akan di ungkap dalam penelitian ini adalah :

1. VariabelBebas (*Independent Variable*)

Dalam penelitian ini terdapat satu variable bebas yaitu variabel bebas adalah strategi *guided discovery.*

2. VariabelTerikat (*Dependent Variable*)

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya.

3. Variabel moderator.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu media benda nyata.

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan dalam penilitian ini adalah *true eksperimental design* yaitu *post test – only control design*.Teknik ini digunakan karena penelitian ini menggunakan dua kelas, terjadi dua perlakuan yaitu kelas yang pertama menggunakan strategi *guided discovery* didukung media benda nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya dan kelas yang kedua menggunakan metode ceramah terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahaya.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 2Pulerejo yang berlokasi di Dsn. PulerejoKec.Ngantru Kab. Tulungagung

2. Waktu Penelitian

Penelitianini dilaksanakan sejak disetujuinya judul penelitian ini pada bulan Desember 2014 hingga Oktober 2015.

D. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:188) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.Dalam penelitian ini subjek penelitian dilakukan di kelas V A yang berjumlah 20 siswa dan V B yang berjumlah 20 siswa SDN 2Pulerejo.

E. Instrument Penelitian dan Tekhnik Pengumpulan Data

1. Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:102) instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk variabel bebas adalah validasi sedangkan untuk variabel terikat adalah tes.

2. Validasi Instrumen

a. Validasi Ahli

Instrumen dari variabel bebas berupa silabus, RPP, bahan ajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan soal untuk tes tulis, diserahkan kepada tim ahli untuk divalidasi layak digunakan atau tidak.

b. Uji Validitas

Peneliti melakukan uji coba soal di luar sampel dan menggunakan MS. Excel 2007 untuk melakukan perhitungan hasil uji validitas dengan melihat Interpretasi Koefisien Korelasi (r_{xy}).

c. Uji Reabelitas

Peneliti menggunakan bantuan software SPSS 16.0 for windows.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes.

F. Teknik Analisis Data

1. Jenis Analisis

Dalam penelitian ini, digunakan teknis analisis statistik inferensial dengan uji-t *pained sample* dengan bantuan program *SPSS 16 for windows*.

2. Norma Keputusan
   a. Jika t hitung t tabel, taraf signifikan 5%, maka signifikan, akibatnya Ho ditolak atau H1 diterima.
   b. Jika t hitung < t tabel, taraf signifikan 5%, maka tidak signifikan, akibatnya Ho diterima

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hipotesis pertama diketahui bahwa kelas V B menggunakan pembelajaran metode ceramah , diketahui bahwa nilai rata-rata kelasnya yaitu 72. Sehingga dapat diketahui nilai rata-rata kelasnya 75% < KKM (75).Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran metode ceramah dikatagorikan kurang maksimal.

Berdasarkan analisis data hipotesis kedua, diketahui bahwa kelas V B hasil testmenggunakan pembelajaranstrategi *guided discovery* dengan media benda nyata diketahui bahwa nilai rata – rata kelasnya86.Sehingga dapat diketahui nilai rata-rata kelasnya 75% > KKM (75). Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan pembelajaran strategi *guided discovery* dengan media benda nyata dikatagorikan tercapai maksimal (meningkat).

Berdasarkan analisis data hipotesis ketiga, diketahui bahwa hasil adalah t_{hitung}3,04. Dan t_{tabel}pada taraf signifikan 5% adalah 2,024. Sehingga dapat diketahui bahwa t_{hitung}>t_{tabel}dengan taraf signifikan 5% yaitu 3,04> 2,024 (Db38). Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh strategi *guided discovery* dengan media benda nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan sifat – sifat cahayasiswa kelas V SDN 2Pulerejo.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. 2009. *Strategi pembelajaran di SD* . Jakarta: Universitas Terbuka.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikilum 2013.* Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineke Cipta.

Asra dan Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Daryanto, 2012.*Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Depdiknas. 2006. *Pemendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.

Fathurohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Rizema, Sitiavara Putra. 2013. *Design Belajar Mengajar Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.

Sudjana, Nana dan A.Rifai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.

Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.