

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING*
DI SEKOLAH DASAR**

(Tesis)

Oleh

DESI TRIANA



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF STUDENT'S WORKSHEET BASED ON GUIDED DISCOVERY LEARNING AT THE ELEMENTARY SCHOOL

by

DESI TRIANA

This research and development was to produce thematic student's worksheet which was based on guided discovery learning and to know the effectiveness of product toward the activity and achievement of student learning of class IV. This research method used research and development method. The population in this research was whole student's of class IV of SD Negeri 2 Tanjung Senang was 93 student's. The sample of this research was student's class IVA. Data collecting methods used: test, questionnaire, validation sheet, and observation sheet, and data were analyzed by using N gain test. The results of this research showed that: the product of student's worksheet which was guided discovery learning were suitable to be used, and there was the effectiveness in improving the student's learning activity was 75,75, also math learning result was 0,56 (medium criterion).

Keywords: activity, guided discovery learning, achievement, and student's worksheet

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DI SEKOLAH DASAR

oleh

DESI TRIANA

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* dan mengetahui efektivitas produk terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang yang berjumlah 93 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IVA. Metode pengumpulan data menggunakan: tes, angket, lembar validasi, dan lembar observasi, serta data dianalisis menggunakan uji *N gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk LKPD berbasis *guided discovery learning* layak digunakan, efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar sebesar 75,75%, dan hasil belajar matematika sebesar 0,56 (kriteria sedang).

Kata kunci: aktivitas, *guided discovery learning*, hasil belajar, dan LKPD

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING*
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

DESI TRIANA

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan

Pada

Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Tesis : **Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik
Berbasis *Guided Discovery Learning* di Sekolah Dasar**

Nama Mahasiswa : **Desi Triana**

No. Pokok Mahasiswa : 1523053014

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

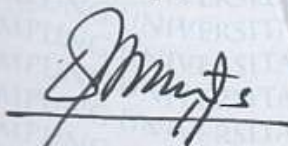
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

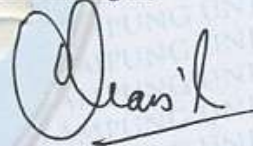
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

Pembimbing II,



Dr. Caswita, M.Si.
NIP 19671004 199303 1 004

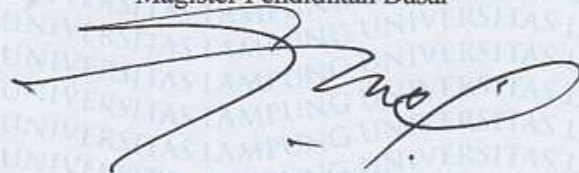
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

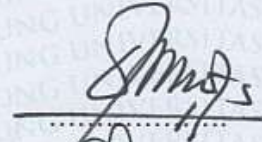


Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004

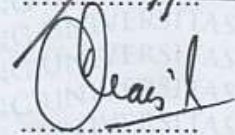
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

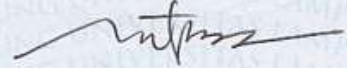
Ketua : **Dr. Rochmiyati, M.Si.**



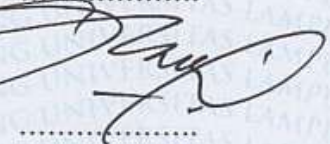
Sekretaris : **Dr. Caswita, M.Si.**



Penguji Anggota : I. **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**



II. **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002



4. Tanggal Lulus Ujian : 25 Oktober 2017

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa:

1. Tesis dengan judul: **“Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Guided Discovery Learning* di Sekolah Dasar** adalah karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata dan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2017

Yang Menyatakan



Desi Triana
NPM. 1523053014

RIWAYAT HIDUP



Desi Triana, dilahirkan di Tanjung Karang, pada tanggal 5 Nopember 1975, merupakan anak bungsu dari empat bersaudara, dari Bapak Ahmad Mujiono Zen dan Ibu Nurjanah. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah: 1) SD Negeri 2 Karang Anvar Lampung Selatan, diselesaikan pada tahun 1986; 2) SMP Swasta Raden Intan Bandar Lampung, lulus pada tahun 1989; 3) SMA Negeri 10 Bandar Lampung, lulus pada tahun 1992. Pada tahun 2005, kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Terbuka di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi D-2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun 2009 melanjutkan pendidikan di Universitas Terbuka di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2015 terdaftar sebagai mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Lampung, Program Studi Magister Pendidikan Dasar.

MOTO

“Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan yang besar adalah mencintai apa yang kamu lakukan, jika kamu belum menemukannya teruslah mencari, dan jangan merasa puas”

(Steve Jobs)

*“Bekerja lebih keras tidak lebih efektif
dari bekerja lebih pintar”*

(Jack Trout)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati,
Sebentuk karya kecil ini ku persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa selalu mendo'akan, memberikan dukungan dan memotivasi penulis dengan penuh kesabaran, kasih sayang, dan keikhlasan.

Suamiku tersayang Muhammad Saleh, anakku tersayang Satria Agung Laksono dan Aurelia Salsabila, seluruh keluarga besar Kemas Mahmud, dan seluruh keluarga besar M. Usman yang telah memberikan dukungan selama ini.

Orang-orang yang kusayangi dan semua rekan-rekan SD Negeri 2 Tanjung Senang yang selalu memberi motivasi dan membantuku hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Guided Discovery Learning* di Sekolah Dasar”. Penulisan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar, guna memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada: Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan tesis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik. Terima kasih kepada Bapak Dr. Caswita, M.Si., selaku Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan ini. Ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar sekaligus selaku validator materi yang telah memberikan kritik dan saran demi perbaikan produk yang penulis kembangkan, dan Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd. selaku validator media yang telah memberikan kritik dan saran demi perbaikan produk yang penulis kembangkan dalam penelitian pengembangan ini. Ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Thoha B.S. Jaya, M.S., selaku penguji I, yang bersedia memberikan sumbang saran dan pemikiran, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis sehingga tesis ini menjadi lebih baik.

Ucapan Terima kasih juga saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menempuh studi di Magister Pendidikan Dasar Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan motivasi yang baik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
6. Ibu Maryuli, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Tanjung Senang beserta guru dan staff tata usaha yang telah memfasilitasi, memberikan data dan informasi serta masukan-masukan selama pelaksanaan penelitian.
7. Suamiku, kedua anakku, kedua orang tuaku, kedua mertuaku, kakakku, dan keluarga besarku yang selalu menyayangi, mendo'akan, dan memberikan dukungan untuk kesuksesanku.
8. Sahabat tercinta di MKGSD Devi Andriyanti PS, Deviyanti Pangestu, Isyar Jayantri, Yulita Dwi Lestari, Maria Desi, Irlani Afrida, Yuli Fitriani, Kikin Nurfitri, Nuransyoria Yulisa, Lita Yuliyanti, Irmayati, Tri Wulandari, Sri Fatimah dan Iswanto, yang telah membantu, memotivasi sampai tesis ini selesai. Tak lupa terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan.
9. Teman seperjuangan di Program Studi Magister Pendidikan Dasar 2015 terimakasih atas dukungan dan kebersamaan yang telah diberikan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Kritik dan saran yang membangun demi peningkatan kualitas tesis ini dimasa mendatang sangat penulis harapkan.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2017
Penulis,

Desi Triana

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Ruang Lingkup Penelitian	14
H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	15
II. KAJIAN TEORI	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Belajar dan Pembelajaran	27
2. Pembelajaran Tematik Terpadu	27
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	27
b. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	30
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	32
d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu.....	35
e. Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu	36
3. Model Pembelajaran <i>Guided Discovery</i>	39
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Guided Discovery</i>	39
b. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Guided Discovery</i>	41
c. Langkah-langkah Model <i>Guided Discovery</i>	43
4. Efektivitas Pembelajaran	45
a. Pengertian Efektivitas	45
b. Ciri-ciri Efektivitas	47
c. Kriteria Efektivitas	49
5. Aktivitas Belajar	50
a. Pengertian Aktivitas.....	50
b. Macam-macam Aktivitas Belajar.....	53

6. Hasil Belajar	55
a. Pengertian Hasil Belajar	55
b. Faktor-faktor Hasil Belajar	58
c. Penilaian Hasil Belajar	60
7. Lembar Kegiatan Peserta Didik	62
a. Pengertian Lembar Kegiatan Peserta Didik	62
b. Tujuan Lembar Kegiatan Peserta Didik	64
c. Syarat dan Prosedur penyusunan LKPD	66
B. Penelitian yang Relevan	71
C. Kerangka Pikir Penelitian	74
D. Hipotesis	76
III METODE PENELITIAN	78
A. Metode Penelitian	78
B. Prosedur Pengembangan Produk	79
C. Desain Pengembangan	88
D. Wilayah Penelitian	88
E. Populasi dan Sampel	88
1. Populasi	88
2. Sampel	89
F. Variabel Penelitian	90
G. Teknik Pengumpulan Data	92
H. Instrumen Penelitian Pengembangan Produk	94
I. Teknik Analisis Data	97
1. Analisis Uji Validasi Produk dan Instrumen Butir Soal	97
2. Analisis Tabel	102
3. Uji Hipotesis	105
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	108
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	108
B. Hasil Penelitian	108
1. Tahap Pra Penelitian dan Pengumpulan Informasi	108
2. Perencanaan Desain Produk Pengembangan LKPD	115
3. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik	117
4. Hasil Uji Validitas	122
5. Uji Coba Awal	130
6. Revisi Produk	135
7. Uji Coba Kelompok Besar	137
8. Uji Persyaratan Instrumen Pengembangan	139
9. Analisis Data	144
a. Analisis Tabel	144
b. Analisis Uji Hipotesis	147
C. Pembahasan	151
1. Pengembangan Produk LKPD Berbasis <i>Guided Discovery Learning</i>	151
2. Efektivitas LKPD Berbasis <i>Guided Discovery Learning</i> dalam peningkatan aktivitas	156

3. Efektivitas LKPD Berbasis <i>Guided Discovery Learning</i> dalam peningkatan hasil belajar	158
4. Kelebihan Penelitian dan Pengembangan	159
5. Keterbatasan Penelitian	160
V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	162
A. Kesimpulan	162
B. Implikasi	164
C. Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	173

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Sebaran Nilai Ujian Akhir Semester Matematika	7
3.1 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Media	94
3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	95
3.3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan	95
3.4 Kisi-Kisi Uji Keterbacaan Guru.....	96
3.5 Kriteria Uji Validasi Dan Keterbacaan Guru	98
3.6 Interpretasi Koefisien Korelasi	99
3.7 Interpretasi Reliabilitas Instrumen	100
3.8 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	101
3.9 Tafsiran Daya Pembeda	102
3.10 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Peserta Didik	103
3.11 Kriteria Ketuntasan Belajar dari Kemendikbud	104
3.12 Kriteria Ketuntasan belajar Matematika SDN 2 Tanjung Senang	104
3.13 Kategori Gain Ternormalisasi	107
4.1 Data Identitas Tempat Penelitian	108
4.2 Keadaan Peserta Didik SDN 2 Tanjung Senang	109
4.3 Keadaan Guru di SDN 2 Tanjung Senang	109
4.4 Pemetaan KDi dan IPK Pembelajaran Matematika Tema 9 Subtema 2	126
4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	127

4.6	Hasil Validasi Ahli Desain	129
4.7	Hasil Uji Keterbacaan Guru terhadap LKPD <i>Guided Discovery</i>	133
4.8	Pengamatan Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Uji Coba Terbatas	133
4.9	Rekapitulasi Hasil Tes Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Peserta didik Uji Coba Terbatas.....	135
4.10	Hasil Keterbacaan Guru terhadap LKPD <i>Guided Discovery Learning</i> pada Uji Kelompok Besar	137
4.11	Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Uji Kelompok Besar	137
4.12	Rekapitulasi Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan LKPD berbasis <i>Guided Discovery Learning</i> Kelompok Besar	138
4.13	Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Aktivitas Peserta Didik	141
4.14	Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Soal	141
4.15	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Soal	143
4.16	Rekapitulasi Daya Beda Butir Soal	144
4.17	Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	145
4.18	Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik	146
4.19	Efektivitas Penggunaan LKPD berbasis <i>Guided Discovery Learning</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.....	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian	76
3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	80
3.2 Prosedur penelitian dan Pengembangan Produk	87
3.3 Bagan Sampel Penelitian dengan <i>Purposive Sampling</i>	89
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan LKPD berbasis <i>Guided Discovery Learning</i>	147

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat-surat	
1.1 Surat Izin Penelitian dari Universitas Lampung	173
1.2 Surat Keterangan Penelitian dari SDN 2 Tanjung Senang	174
2. Instrumen Penelitian	
2.1 Angket Analisis Kebutuhan Guru	175
2.2 Angket Validasi Ahli Materi	177
2.3 Angket Validasi Ahli Media	181
2.4 Angket Keterbacaan Guru	187
2.5 Kisi-kisi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan LKPD berbasis <i>Guided Discovery Learning</i>	190
2.6 Rubrik Aktivitas Belajar Peserta Didik	191
2.7 Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik	194
3. Soal Pre Tes – Post Tes	
3.1 Pemetaan KD dan IPK Matematika Tema 9 Subtema 2	196
3.2 Kisi-kisi Soal Matematika Tema 9 Subtema 2.....	199
3.3 Soal pre tes sebelum di validasi	200
3.4 Soal post tes setelah di validasi	207
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	213
5. Uji Persyaratan Instrumen Pengembangan	
5.1 Uji Validasi Butir Soal	224
5.2 Uji Reliabilitas Butir Soal	225
5.3 Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal	226
5.4 Uji Validasi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	227
5.5 Uji Reliabilitas Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	228
6. Data Hasil Penelitian	
6.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	229
6.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	230
6.3 Hasil Penilaian Ahli Media	231
6.4 Hasil Penilaian Keterbacaan Guru	232
6.5 Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik	
6.5.1 Kelompok Kecil	234
6.5.2 Kelompok Besar	236

6.5.3	Kelompok Sampel	238
6.6	Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	
6.6.1	Kelompok Kecil	249
6.6.2	Kelompok Besar	252
6.6.3	Kelompok Sampel	255
6.7	Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Peserta Didik	257
7.	Gambar Sebelum dan Sesudah	
7.1	Cover sebelum dan sesudah perbaikan	258
7.2	Materi sebelum dan sesudah perbaikan	259
7.3	Indikator yang belum dan sesudah diperbaiki	260
7.4	Keterangan Komposisi gambar dan warna sebelum dan sesudah perbaikan	261

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan media pengembangan secara bertahap yang lebih menekankan pada perubahan cara berpikir dan perilaku peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah guna menyiapkan masa depannya. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 ayat 1 dikemukakan bahwa:

”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan saat ini menjadi perhatian pemerintah, dengan terus menerus berinovasi melalui kebijakan perbaikan mutu, seperti perbaikan kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan kualitas peserta didik. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam sistem pendidikan, sebab dalam kurikulum bukan hanya dirumuskan tentang tujuan yang harus dicapai sehingga memperjelas arah pendidikan akan tetapi juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006. Kurikulum 2013 menekankan pada

kompetensi tertentu yang harus dicapai, adapun kompetensi yang dimaksud adalah sikap spiritual (KI-1), sikap sosial (KI-2), pengetahuan (KI-3), dan keterampilan (KI-4). Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik (*scientific approach*) sehingga membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Berbagai pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran tematik memiliki berbagai kelebihan dan kekurangannya. Akan tetapi kekurangan dalam pendekatan pembelajaran akan terminimalisir bila proses pembelajarannya mampu tersusun dan terencana dengan dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan Kemendikbud (2013: 209):

“Proses pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dan mengacu pada pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan mengolah informasi dan menyimpulkan atau mengkomunikasikan”.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan amat bergantung pada pada proses yang dialami peserta didik, baik ketika peserta didik berada disekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Sehingga proses pembelajaran guru bukanlah sentral kegiatan belajar mengajar tetapi peserta didiklah yang menjadi pusat pembelajaran.

Pembelajaran memiliki ciri utama adanya interaksi, selain itu pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling berhubungan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran merupakan

penentu dari keberhasilan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam setiap peranannya dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh seorang guru.

Penggunaan Strategi pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Berbagai pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran tematik memiliki berbagai kelebihan dan kekurangannya, tetapi kekurangan dalam pendekatan pembelajaran akan terminimalisir bila proses pembelajarannya mampu tersusun dan terencana dengan baik guna memperbaiki kualitas

pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 20 Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 guru diharapkan mengembangkan materi pelajaran, dimana hal tersebut dipertegas melalui Permendiknas No. 22 tahun 2016 tentang standar proses yang mengatur antara lain perencanaan proses pembelajaran, yang mensyaratkan bagi para pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran.

Salah satu hal yang menunjang proses pembelajaran yang diperlukan adalah kreatifitas guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, terutama pemilihan dan penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik, mampu membuat peserta didik aktif, mampu memahami pelajaran dengan baik, dan mengorganisasi sendiri pengetahuannya.

Perubahan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menuju kurikulum 2013 ternyata masih menyisakan banyak permasalahan. Tidak sedikit guru di sekolah merasa kesulitan dalam menyampaikan materi ajar pada kurikulum 2013. Sebagai salah satu upaya untuk mengatasi kesenjangan tersebut, tidak sedikit dari guru

terlibat dalam pelatihan dan penataran yang ditujukan untuk mensosialisasikan pembelajaran kurikulum 2013. Ternyata tugas pemerintah untuk memberlakukan kurikulum 2013 memiliki banyak persiapan, bukan hanya sosok guru yang harus dipersiapkan melainkan sarana belajarnya juga harus disesuaikan dengan konsep pembelajaran kurikulum 2013. Sarana belajar yang harus disediakan pemerintah salah satunya berbentuk bahan ajar.

Bahan ajar dalam kurikulum 2013 harus didesain sesuai orientasi pembelajaran yang ditandai dengan terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Salah satu bentuk bahan ajar yang harus dibuat untuk memfasilitasi belajar peserta didik adalah LKS (lembar kerja peserta didik) atau sekarang lebih dikenal dengan nama LKPD (lembar kerja peserta didik). LKPD pada hakikatnya merupakan alat bantu pembelajaran secara terstruktur, untuk menyampaikan materi agar mudah dimengerti oleh peserta didik. Tapi kenyataannya sebagian besar guru lebih tertarik menggunakan LKS atau LKPD yang beredar di pasaran. LKS atau LKPD tersebut merupakan hasil produksi massal sebuah penerbit dengan mengukur kompetensi peserta didik secara global, sedangkan kemampuan dan kebutuhan belajar setiap peserta didik berbeda. Desain LKPD yang kurang menarik bagi peserta didik, akan membuat peserta didik bosan untuk belajar atau aktivitas belajar menjadi pasif yang akan berdampak pada menurunnya hasil belajar. Aktivitas belajar yang pasif mengarah pada proses pembelajaran yang didominasi oleh kegiatan peserta didik yang hanya mengerjakan soal-soal yang ada dalam LKPD tersebut. Fakta lain tentang LKPD tersebut tidak dilengkapi dengan metode belajar yang variatif, tidak menjelaskan keterkaitan kompetensi inti dan

kompetensi dasar sehingga pemetaan antar mata pelajaran masih terpisah. LKPD tidak sistematis sesuai dengan tahapan pembelajaran. Selain itu, LKPD yang digunakan tidak berbasis model pembelajaran tematik terpadu seperti model pembelajaran penemuan (*discovery learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Artinya, LKPD yang banyak digunakan selama ini sebagian besar belum mampu mencukupi kebutuhan dan perkembangan belajar peserta didik. Sehingga masih banyak peserta didik yang potensi kognitif, afektif dan psikomotornya belum berkembang secara optimal.

LKPD berbasis model pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu implikasi diterbitkannya Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan ialah perubahan model pendekatan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar. Untuk itu, peran guru selain mengajar dan mendidik juga guru harus mampu membuat LKS atau LKPD yang disusun sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan belajar peserta didiknya. Untuk itu, agar aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik meningkat guru dapat menggunakan pembelajaran *saintific approach*. LKPD merupakan alternatif bagi guru yang berisi ringkasan materi belajar dan evaluasi belajar. LKPD yang sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 memiliki desain yang menarik bagi peserta didik, dilengkapi dengan metode belajar yang variatif, menjelaskan keterkaitan kompetensi inti dan kompetensi dasar sehingga pemetaan antar mata pelajaran

sudah terpadu. Diharapkan melalui LKPD aktivitas dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan, penyampaian materi pelajaran dapat dipermudah dengan menggunakan LKPD.

Hasil observasi awal dari angket kebutuhan guru diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM dibuktikan dengan sebanyak 70,59% guru menyatakan hal tersebut. Pada proses pembelajaran, sebesar 82,35% guru memanfaatkan LKPD yang dibeli dari penerbit dan 82,35% guru menyatakan LKPD yang digunakan tidak menggunakan langkah-langkah pendekatan saintifik dan tidak membimbing peserta didik dalam menemukan konsep materi. Fakta lain diduga rendahnya hasil belajar peserta didik karena masih banyak menggunakan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*). Pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan aktivitas belajar peserta didik.

Pembelajaran berlangsung cenderung berjalan satu arah sehingga terkesan hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Hal ini menyebabkan pembelajaran berjalan kurang efektif dalam mengembangkan ranah kognitif (penguasaan konsep), ranah afektif (sikap belajar), serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (berpikir kritis dan berpikir kreatif) peserta didik.

Bentuk latihan soal yang digunakan bersumber dari buku paket dan juga LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) yang digunakan peserta didik belum menuntun peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga peserta didik dapat mengembangkan aktivitas belajar peserta didik karena LKPD yang digunakan adalah dari penerbit dan tidak dibuat langsung oleh guru sehingga

belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, begitu pula dengan buku paket yang digunakanpun terbatas. Selain itu pula berdasarkan observasi yang penulis lakukan banyak dijumpai peserta didik yang malas mengikuti kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik juga nampak pasif tanpa menunjukkan aktivitas yang berarti.

Berbagai kondisi yang dikemukakan di atas, menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik belum sepenuhnya terpenuhi, baik materi maupun ketersediaan alat dan bahan belajar. Hal tersebut mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, sehingga peserta didik terkesan pasif. Kegiatan pembelajaran belum menunjukkan proses pembelajaran yang bermakna dalam membangun pengetahuan.

Permasalahan di atas berdampak pada hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Matematika masih belum maksimal. Adapun Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Desember 2016 di SD Negeri 2 Tanjung Senang Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Sebaran Nilai Ujian Akhir Semester Matematika Kelas IV SDN 2 Tanjung Senang Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017

NO	KKM	NILAI	KELAS						Populasi	
			IV A		IV B		IV C		Jml	%
			Jml	%	Jml	%	Jml	%		
1	70	70	10	30,30	12	58,63	11	39,28	33	36,67
2		<70	23	69,70	17	41,37	17	60,72	57	63,33
Jumlah			33	100,00	29	100,00	28	100,00	90	100,00

Sumber : Data nilai tes sumatif semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 SDN 2 Tanjung Senang

Berdasarkan data diatas bahwa dari 3 kelas paralel yang ada, secara keseluruhan hasil belajar peserta didik yang masih belum optimal, hal tersebut dibuktikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, hanya 33 peserta didik yang tuntas yakni 36,67% dari 90 peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang dikatakan masih rendah karena sebagian besar yakni 63,33% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, maka diambil langkah untuk memperbaiki dengan mencari solusi yang tepat sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan bahan ajar LKPD melalui model pembelajaran *guided discovery learning*. Melalui pembelajaran *guided discovery learning*, pengembangan bahan ajar LKPD diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik khususnya di SDN 2 Tanjung Senang Bandar Lampung. Alasan lainnya penelitian ini menggunakan model *guided discovery learning* adalah dapat melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *guided discovery learning* (penemuan terbimbing), dimana guru membantu peserta didik menemukan dan memecahkan masalah, sehingga fungsi guru berperan sebagai pembimbing, organisator dan fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik agar lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat terarah dan sesuai dengan

tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Melalui penerapan pembelajaran berbasis *guided discovery learning* peserta didik benar-benar dapat memahami suatu konsep atau rumus, sebab peserta didik mengalami sendiri proses untuk mendapatkan konsep atau rumus itu sendiri. Metode penemuan terbimbing (*guided discovery*) merupakan suatu metode pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Metode ini menekankan pada pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu yang melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis *guided discovery learning* sangat cocok jika diimplementasikan dalam pembelajaran kurikulum 2013, terutama pada pembelajaran Matematika yang menuntut peserta didik untuk mampu memahami konsep atau rumus terlebih dahulu kemudian mampu memecahkan permasalahan yang terkait dengan materi yang telah dipelajari. Peserta didik yang belum menguasai konsep matematis, akan sulit ketika dihadapkan pada permasalahan yang sesungguhnya. Hal ini yang harus dilakukan guru agar peserta didik dapat memahami secara konsep dan praktik Matematika dengan menggunakan pembelajaran berbasis *guided discovery learning*. Menguasai konsep adalah kunci utama dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan *guided discovery learning*.

Penerapan metode penemuan terbimbing mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, menjadikan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan yang menumbuhkan kemampuan *problem solving*. Selain itu melalui penerapan pembelajaran berbasis *guided discovery* peserta didik dapat memahami suatu

konsep atau rumus, sebab peserta didik mengalami sendiri proses untuk mendapatkan konsep itu sendiri. Model *guided discovery learning* sangat cocok diterapkan pada peserta didik sekolah dasar, karena pada dasarnya peserta didik sekolah dasar masih belum mampu untuk melakukan pembelajaran dengan model penemuan secara mandiri. Model ini juga sangat cocok dengan karakter peserta didik di sekolah dasar, dimana karakter peserta didik yang didasari rasa ingin tahu, senang bergerak, bermain, bekerja dalam kelompok, melakukan sesuatu secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan sebuah solusi melalui pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* relevan dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik. Berdasarkan beberapa alasan tersebut maka pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *guided discovery learning* diharapkan efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika khususnya di kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang digunakan peserta didik kelas IV SDN 2 Tanjung Senang masih terbatas dan kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran dan metode yang menarik dalam mengembangkan bahan ajar.
3. Kegiatan proses pembelajaran belum dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

4. LKPD yang ada belum sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013.
5. Guru menggunakan LKPD yang diterbitkan oleh salah satu penerbit yang isinya belum tentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik.
6. Guru belum bisa mengembangkan LKPD sesuai dengan ketentuan yang ada.
7. Pembelajaran yang tercipta masih konvensional dimana peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
8. Pembelajaran menjadi monoton karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centre*).
9. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran Matematika di SDN 2 Tanjung Senang belum optimal, yaitu baru 36,67% peserta didik mencapai nilai di atas KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah pada penelitian ini, pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* yang efektif terhadap aktivitas peserta didik dan hasil belajar Matematika pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah penggunaan bahan ajar LKPD yang belum sesuai dengan standar penerapan pembelajaran kurikulum 2013, minimnya aktivitas peserta didik, dan sebagian besar nilai Matematika peserta didik kelas IV SD

Negeri 2 Tanjung Senang dibawah KKM. Dengan demikian pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana produk pengembangan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang?
2. Bagaimana keefektifan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang?
3. Bagaimana keefektifan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang?

Dengan demikian judul penelitian ini adalah : Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis *Guided Discovery Learning* di Sekolah Dasar.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilaksanakan secara umum tujuan penelitian ini adalah.

1. Menghasilkan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu yang dapat digunakan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang.
2. Mengetahui keefektifan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang.

3. Mengetahui keefektifan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang.

F. Manfaat Penelitian

Bagi peserta didik.

1. Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam pembelajaran yang berorientasikan pada *guided discovery learning* dalam mengkonstruksi konsep pada materi.
2. Sumber belajar mandiri, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi belajar yang diharapkan.
3. Meningkatkan aktivitas peserta didik pada materi Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi.

Bagi guru.

1. Mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik.
2. Sebagai referensi guru dalam mengembangkan bahan ajar ataupun model pembelajaran.
3. Dengan adanya pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* menambah media pembelajaran baru, yang diharapkan dapat mengubah paradigma untuk mengajar yang lebih efektif dan konstruktif.

Bagi kepala sekolah.

Masukan bagi lembaga pendidikan untuk selalu mengembangkan bahan ajar yang tepat dalam usaha untuk meningkatkan mutu lulusan supaya dapat bersaing ditingkat nasional maupun internasional.

Bagi peneliti.

Manfaat penelitian ini bagi penulis sendiri yaitu menambah wawasan dan pengetahuan dalam rangka mengembangkan kajian materi dan penilaian sekaligus sebagai kegiatan ilmiah pengembangan diri sebagai guru profesional yang bertujuan meningkatkan kompetensi dan kecerdasan peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari anggapan yang berbeda terhadap masalah yang akan dibahas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *guided discovery learning learning* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika peserta didik.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

5. Kajian Ilmu

Kajian ilmu dalam penelitian ini adalah Matematika, yaitu ilmu pengetahuan tentang memahami aturan pembulatan bilangan dan pembuatan grafik.

H. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berdasarkan hasil analisis LKPD yang pernah digunakan, maka peneliti bermaksud mengembangkan LKPD dengan spesifikasi produk penelitian pengembangan yaitu menghasilkan produk LKPD berbasis *guided discovery* pada pembelajaran tematik Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi kelas IV Sekolah Dasar. Mengacu pada buku panduan bahan ajar Departemen Nasional (Depdiknas, 2009) cakupan lembar kegiatan peserta didik yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Judul, materi, mata pelajaran, kelas, semester, dan waktu
2. Pemetaan kompetensi dasar
3. Petunjuk belajar (petunjuk peserta didik, guru)
4. Tujuan kompetensi belajar yang akan dicapai
5. Ringkasan materi, informasi pendukung
6. Tugas tugas dan langkah kerja
7. Penilaian.

Berdasarkan spesifikasi dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi dengan alokasi waktu empat kali pembelajaran. Adapun RPP dalam setiap pembelajaran terlampir.

II. KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Inti pendidikan sesungguhnya berada pada proses pendidikan atau proses pembelajaran. Proses pendidikan harus dapat menterjemahkan kondisi lingkungan sosial dalam proses pembelajaran, oleh karena itu untuk dapat mengubah kualitas pendidikan maka hendaknya dimulai dari memperbaiki kualitas proses pembelajaran terlebih dahulu. Howard L Kingskey yang dikutip oleh Rusman (2015: 13) *learning is the process by which behavior (in the broader) is originated or changed through practice or training*. Pendapat tersebut bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku (dalam arti yang luas) yang tercipta melalui proses latihan dan praktek. Untuk mencapai hasil belajar diperlukanlah sebuah pembelajaran.

Dimulai dari memahami berbagai aliran dalam pembelajaran, sebagai landasan dalam mengembangkan pembelajaran, Rusman (2010: 255) secara filosofis, perlu diketahui bahwa kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat modern, yaitu aliran progresivisme, konstruktivisme, dan aliran humanism.

Belajar dan pembelajaran merupakan satu hal yang tidak dapat terpisahkan, belajar yang merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik,

sementara pembelajaran merupakan sistem yang digunakan dalam belajar.

Menurut (Ngalim, 1997: 85):

“Belajar adalah perubahan dalam tingkah laku yaitu proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar”

Selain pendapat di atas, Cronbach dalam Rusman (2015: 13) menyatakan

bahwa *learning is shown by change in behavior as result of experience*.

Pendapat tentang belajar Burton dalam Rusman (2015: 14), mengartikan

bahwa:

“Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berintegrasi dengan lingkungannya”.

Bigge (1982: 3) teori belajar adalah: *a learning theory is a systematic*

integrated outlook in regard to the nature of the process whereby people relate

to the environments in such a way as to enhance their ability to use both

themselves and their environments more effectively”. Secara garis besar ada

tiga rumpun besar tentang teori belajar teori behaviorisme, teori kognitivisme

dan teori konstruktivisme.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan

Berliner dalam Rusman (2015: 45) tentang perubahan tingkah laku sebagai

hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori Behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Teori ini dipelopori oleh Jean Piaget (1986-1980) dalam Rusman (2015: 55) bahwa setiap manusia harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk bertahan hidup, demikian juga struktur pemikiran manusia. Secara keseluruhan proses tersebut meliputi skema, asimilasi, akomodasi dan equilibrasi. Menurut Piaget belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak begitu saja. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Cooper dalam Rusman (2015:49) konstruktivis memandang peserta didik menginterpretasi informasi dan dunia sesuai dengan realitas personal mereka dan mereka belajar melalui observasi, proses, dan interpretasi dan membentuk informasi tersebut kedalam pengetahuan personalnya. Dengan teori konstruktivisme peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Kata kunci dalam belajar adalah perubahan perilaku peserta didik, menurut Surya dalam Rusman (2015:14), ada delapan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu:

a) Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional), b) Perubahan yang berkesinambungan, c) Perubahan yang fungsional, d) Perubahan yang bersifat positif, e) Perubahan yang bersifat aktif, f) Perubahan yang bersifat permanen, g) Perubahan yang bertujuan dan terarah, h) Perubahan perilaku secara keseluruhan.

Menurut Salazar (dalam Luzviminda, dkk, 2015: 331) menyatakan cara belajar peserta didik yang terbaik adalah jika peserta didik ikut juga berpikir daripada hanya membaca dan mendengarkan dan juga peserta didik akan mendapatkan lebih banyak pengetahuan beraktivitas dan belajar lebih baik, ketika mereka diijinkan belajar melalui pendekatan sosial.

Kata kunci dari belajar adalah interaksi, maka apabila sudah terjadi interaksi, dan terjadinya sebuah perubahan sesuai dengan ciri-ciri belajar maka hal tersebut dinamakan pembelajaran. Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah peserta didik yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai sasaran pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang diisyaratkan dalam bab I ketentuan umum, pasal 1 ayat 1 UU No.14 tahun 2005 bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Menurut Bloom yang dikutip Rusman (2015:18), perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil belajar meliputi perubahan dalam ranah/domain kognitif, afektif dan psikomotor, beserta tingkatan aspek-aspeknya.

Mengacu dari pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Menurut Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “Suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik”. Menurut Arikunto (1993: 4), mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan dibidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 12) mengemukakan “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subyek yang sedang belajar”. Penjelasan pembelajaran yang diungkapkan Sudjana dalam Rusman (2015: 22) pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antar dua pihak, yakni

peserta didik (warga belajar), dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Berbagai pendapat tentang pengertian pembelajaran di atas, maka yang dimaksud dengan pembelajaran adalah merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan peserta didik dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan

(aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan.

Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan media. Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang peserta didik pasif.

Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan peserta didik hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran dimana peserta didik yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Menurut Gagne dan Briggs (1979: 3):

“Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal”

Purwadinata (1967: 22), istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan.

Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh peserta didik) dan mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

1. Peserta didik; seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru; seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan; pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Isi pelajaran; segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode; cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media; bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.

7. Evaluasi; cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Disadari bahwa pendidikan bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran melainkan juga berorientasikan agar peserta didik memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif sekaligus berkarakter. Pemberlakuan kurikulum 2013 merupakan solusi dalam menjawab tantangan era globalisasi abad 21. Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Pencapaian tujuan pembelajaran maka diperlukan pendekatan pembelajaran sebagai langkah awal dalam konteks pembelajaran. Pendekatan pembelajaran akan menjadi pedoman bagi proses pembelajaran sekaligus akan melahirkan sejumlah tahapan thapan pembelajaran yang semestinya dilakukan agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Menurut Dick and Carey (1985), yang dikutip oleh Rusman (2015: 185): “Strategi pembelajaran yaitu suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk mencapai hasil belajar pada peserta didik”.

Memperhatikan pendapat dari Dick and Carey, yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Pendekatan ilmiah (*Saintific approach*), merupakan model pembelajaran yang memandu peserta didik untuk memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan yang matang, pengumpulan data yang cermat, dan analisis data yang teliti untuk menghasilkan sebuah simpulan. Yunus (2016: 125). Secara konsep pembelajaran melalui pendekatan ilmiah ini mengedepankan prinsip keterampilan 6M (mengamati, menanya, menalar, mencoba, menyimpulkan dan mengkomunikasikan). Pendekatan ilmiah (*saintific approach*) dalam kurikulum 2013, setidaknya melahirkan tiga model pembelajaran, yakni model pembelajaran *discovery learning*, model pembelajaran *problem based learning* dan *project based learning*. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Mengacu dari pendapat para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. Pembelajaran menuntut keaktifan guru dan peserta didik yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran diperlukan pendekatan pembelajaran sebagai langkah awal sebagai pedoman bagi proses pembelajaran agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

2. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan pada bagian struktur kurikulum SD/MI bahwa pembelajaran pada kelas I sampai kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV sampai kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Depdiknas, 2006: 5).

Istilah model pembelajaran terpadu sebagai konsep sering dipersamakan dengan *integrated teaching and learning*, *integrated curriculum approach*, *a coherent curriculum approach*. Jadi berdasarkan istilah tersebut, maka pembelajaran terpadu pada dasarnya lahir dari pola pendekatan kurikulum yang terpadu (*integrated curriculum approach*). (Trianto, 2011: 147).

Tingkah laku yang diterapkan adalah integrasi atau *behavior is the better integrated*. Terjadi karena pengalaman-pengalaman dalam situasi tertentu, bukan karena kecenderungan alami atau kematangan kondisi temporer. Sehingga perubahan tingkah laku bersifat permanen dan bertalian dengan situasi tertentu. Hilgard & Bower, (1977: 77) yang dikutip oleh Loeloek dan Sofan (2013: 13).

The integrated curricular model represents a cross disciplinary approach similar to the shared model. The integrated model blends

the four major disciplines by setting curricular priorities in each and finding the overlapping skill, concepts, and attitudes in all four
(Fogarty: 1983,76).

Kurikulum terpadu merupakan pendekatan lintas disiplin ilmu, mirip dengan model bersama. Pembelajaran terintegrasi menetapkan empat disiplin ilmu dengan menetapkan kurikulum dimasing-masing disiplin ilmu tersebut dan menemukan kesamaan keterampilan, konsep serta sikap dari keempat disiplin ilmu tersebut.

Menurut Trianto (2011: 115), beberapa model pembelajaran terpadu adalah *the fragmented model, the connected model, the nested model, the webbed model* dan berbagai model lainnya. Pembelajaran terpadu model *webbed* adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Tema bisa ditetapkan dengan negosiasi antar guru dan peserta didik, tetapi dapat pula dengan cara diskusi sesama guru. Setelah tema tersebut disepakati, dikembangkan sub-sub temanya dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi.

Model *web* biasanya menggunakan pendekatan tematik untuk memadukan materi pelajaran. Rusman (2015: 140) Model pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Tema besar seperti perubahan, budaya, penemuan, lingkungan, interaksi, kekuatan,

sistem, waktu dan pekerjaan menyediakan peluang besar bagi guru dari berbagai disiplin ilmu untuk menemukan topik, konsep dan ketrampilan yang diharapkan. Menurut Prastowo (2014: 54):

“Pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Menyenangkan. Berdasarkan karakteristiknya maka pembelajaran tematik terpadu memiliki empat macam karakteristik yang meliputi holistik, bermakna, autentik dan aktif”.

Pembelajaran pada abad 21 harus dikembangkan dengan menggunakan desain pembelajaran yang tepat. Berkaitan dengan ciri informasi, pembelajaran yang harus dikembangkan adalah pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu, bukan pembelajaran yang memberi tahu peserta didik. Pembelajaran yang mendorong peserta didik mencari tahu merupakan pembelajaran aktif dan konstruktif. Melalui desain pembelajaran ini, peserta didik dibiasakan untuk membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan konteks nyata yang bermakna bagi dirinya berupa pembiasaan diri untuk beraktivitas melakukan penulisan, pengamatan, eksperimen, observasi, maupun melakukan aktivitas pengumpulan informasi dari berbagai sumber melalui kegiatan wawancara atau kegiatan sejenisnya. Pembelajaran berbasis saintifik inilah yang menjadi ruh bagi pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik ini, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain yang sudah mereka pahami.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran dalam tematik terpadu menggabungkan beberapa tema dalam pembelajaran, untuk menyikapi makna pembelajaran tematik, penulis menarik beberapa teori belajar dari para ahli untuk nantinya dirumuskan dalam pembelajaran tematik.

Teori belajar yang dikemukakan oleh Piaget dalam Prastowo (2014: 84) diuraikan bahwa tahapan perkembangan intelektual anak meliputi sensori motor, pra operasional, operasional konkrit dan operasional formal.

Peserta didik sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkrit sehingga proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik dan ciri perkembangan anak pada tahap ini. Para pakar psikologi menguraikan bahwa perkembangan peserta didik SD terutama pada kelas-kelas awal masih bersifat holistik dan terpadu. Oleh karena pembelajaran perlu dirancang secara terpadu dengan menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran.

Menurut Trianto (2011: 101-106), pembelajaran tematik berangkat dari tiga (3) landasan yaitu landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis. Berbeda dengan Rusman yang dikutip oleh Prastowo (2014: 73) gagasan tentang model pembelajaran tematik lahir sudah cukup lama, yaitu semenjak munculnya tokoh filsafat progresivisme Jhon Dewey. Secara filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat modern, yaitu Progresivisme, konstruktivisme, dan Humanisme.

Ada enam prinsip aliran progresivisme yang menjadi landasan dalam proses pendidik, sebagaimana diungkapkan Knight (2007: 148-156), sebagai berikut: pertama, proses pendidikan menemukan asal muasal dan tujuannya pada anak; kedua, para peserta didik adalah aktif bukan pasif; ketiga, peran guru adalah sebagai penasehat, pembimbing, dan pemandu; keempat, sekolah adalah dunia kecil atau miniatur masyarakat besar; aktivitas di ruang kelas memfokuskan pada pemecahan masalah; dan keenam atmosfer sekolah harus kooperatif dan demokratis. Sementara itu aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik sebagai kunci dalam pembelajaran. Sedangkan aliran humanism melihat peserta didik dari segi keunikan dan kekhasan, potensi, dan motivasi yang dimiliki.

Aliran konstruktivisme merupakan aliran yang sesuai dengan pembelajaran dalam kurikulum 2013, Pembelajaran yang mendorong peserta didik mencari tahu merupakan pembelajaran aktif dan konstruktif.

Melalui desain pembelajaran ini, peserta didik dibiasakan untuk membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan konteks nyata yang bermakna bagi dirinya berupa pembiasaan diri untuk beraktivitas melakukan penelitian, pengamatan, eksperimen, observasi, maupun melakukan aktivitas pengumpulan informasi dari berbagai sumber melalui kegiatan wawancara atau kegiatan sejenisnya.

Berbagai penjelasan yang dikemukakan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik, merupakan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan ciri perkembangan anak, melalui pembelajaran yang bersifat konkrit (pengalaman nyata), selain itu pembelajaran tematik juga dilandasi oleh 3 landasan dan 3 aliran filsafat modern, tiga landasan yang dimaksud adalah filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis, sementara tiga aliran filsafat yang dimaksud adalah aliran progresivisme, konstruktivisme, dan humanism.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Ada beberapa pendapat tentang karakteristik dari pembelajaran tematik, Menurut Depdiknas (2006: 6), pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut :

- a. Berpusat pada peserta didik, proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas atau subyek belajar; sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.

- b. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, dengan pengalaman langsung, peserta didik dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, mengingat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan lingkungan peserta didik.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Hal tersebut sependapat dengan Khaerudin, dkk (2007: 205) bahwa pembelajaran tematik memiliki enam ciri, yaitu berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan hasil pembelajaran dapat dikembangkan sesuai minat dan kebutuhan peserta didik. Selain itu Mamat dkk. dalam Prastowo (2014: 99) menyimpulkan tentang karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah adanya efisiensi, pembelajaran kontekstual tertumpu pada masalah-masalah yang nyata. pendapat lain dikemukakan oleh Chen (2012: 2) menyatakan bahwa:

“Strategi atau karakteristik pembelajaran tematik didasarkan pada gagasan yang terkait dengan peserta didik seperti pengalaman hidup dengan demikian mudah menimbulkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. instruksi tematik menggunakan tema

sebagai titik bintang untuk pelajar, memperkuat ikatan pengetahuan. Dalam pendekatan ini, guru secara kreatif akan menggunakan strategi untuk melibatkan peserta didik tidak hanya dengan cara yang menarik atau menyenangkan, tapi itu membuat hubungan yang kuat antara ide-ide abstrak dan pemahaman.”

Pengalaman secara langsung merupakan kunci dari karakteristik pembelajaran tematik, melalui penerapannya terhadap kehidupan sehari-hari yang dikombinasikan dalam pembelajaran, akan memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi pembelajaran. Tema merupakan prinsip yang dikedepankan dalam pembelajaran tematik. Hal senada dengan apa yang dinyatakan dalam Permendikbud No. 65 (2013: 3) tentang Standar Proses:

“Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tema antar mata pelajaran), dan tematik (tema dalam mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyikapan/penelitian (*discovery/ inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individu maupun kelompok sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*). Melalui pendekatan tersebut diharapkan peserta didik memiliki sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang lebih baik, lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif”

Berbagai pendapat tentang karakteristik pembelajaran tematik, maka penulis berpendapat bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah ciri dari suatu model pembelajaran yang terdiri atas; terdapat keterkaitan antar setiap mata pelajaran, pelajaran otentik yang mengedepankan pengalaman secara langsung, berpusat pada peserta didik (*student centre*), dan pembelajaran yang fleksibel yang ditentukan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan lingkungan sekitarnya.

d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik terpadu memiliki prinsip pembelajaran. Menurut Mamat, dkk. (2005: 14) ada sembilan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik terpadu, yaitu: pertama terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual, kedua memiliki tema sebagai alat pemersatu mata pelajaran, ketiga menggunakan prinsip belajar (*joyful learning*), keempat pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, kelima, menanamkan konsep dari beberapa mata pelajaran, keenam pemisahan antar mata pelajaran sulit dilakukan, ketujuh pembelajaran dapat dilakukan dan dikembangkan sesuai minat, kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Kedelapan fleksibel, kesembilan penggunaan variasi dalam pembelajaran.

Hal berbeda dengan Mamat, Trianto (2013: 154-156) berpendapat bahwa:

“Prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi beberapa prinsip yakni prinsip penggalian tema, prinsip pengelolaan pembelajaran, prinsip evaluasi dan prinsip reaksi. Prinsip penggalian tema merupakan prinsip yang utama dalam pembelajaran tematik, oleh karena itu tema-tema dalam pembelajaran tematik hendaknya memperhatikan beberapa syarat berikut: Tema hendaknya tidak terlalu luas, Tema harus bermakna dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis dan mawadahi sebagian besar minat anak, Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik, guru hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam pembelajaran, Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas, Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation*), Guru harus mampu bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam setiap peristiwa. Prinsip yang kedua adalah prinsip pengelolaan pembelajaran, guru harus dapat menempatkan diri dalam keseluruhan proses proses pembelajaran, ke tiga adalah prinsip evaluasi, dalam prinsip evaluasi guru hendaknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengvaluasi dirinya sendiri dalam kemampuan pencapaian pembelajaran, dan yang keempat adalah prinsip reaksi, maksudnya adalah dampak pengiring

(*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan pembelajaran”.

Melalui penjabaran di atas tentang prinsip-prinsip pembelajaran tematik terpadu, dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip pembelajaran tematik terpadu merupakan poin-poin yang harus ada dalam pembelajaran tematik, poin tersebut adalah dalam pembelajaran tersebut dibuat per tema dengan mengacu karakteristik peserta didik dan dilaksanakan secara integrasi antara tema satu dengan tema lainnya maupun antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, akan terjadi keterpaduan yang seimbang sehingga menghasilkan peserta didik yang memiliki sikap, keterampilan, dan multi pengetahuan yang memadai. Disamping itu guru dituntut menjadi pengelola pembelajaran yang baik, mampu memberikan pengalaman pembelajaran kepada peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan.

e. Keunggulan Model Pembelajaran Tematik

Departemen Pendidikan Nasional (1996:13) menguraikan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan yakni:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- 3) Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- 4) Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- 5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak.
- 6) Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu. Keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kunandar (2007: 315), Pembelajaran tematik mempunyai kelebihan yakni:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Pembelajaran tematik sebagai bagian dari pembelajaran terpadu memiliki banyak keuntungan yang dapat dicapai menurut Trianto (2011: 153):

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tertentu.
- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, sebab mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi

Menurut Rusman (2015: 92) beberapa kelebihan pendekatan pembelajaran tematik, diantaranya:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- 2) Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- 4) Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan social anak.
- 5) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan riil peserta didik.
- 6) Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan. Menurut Puskur Balitbang Diknas (2006: 9), beberapa keterbatasan pembelajaran tematik antara lain adapat ditinjau dari beberapa aspek yakni aspek guru, peserta didik, sarana dan sumber pembelajaran, kurikulum, penilaian dan aspek suasana pembelajaran. Memiliki keterampilan yang tinggi, serta tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat merupakan contoh keterbatasan dari aspek guru.

Pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik, yaitu: pembelajaran yang menyenangkan karena disesuaikan dengan pola berpikir peserta didik, kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, hasil pembelajaran dapat bertahan lama karena merupakan pembelajaran otentik berdasarkan pengalaman langsung, pembelajaran menumbuhkembangkan karakter sikap peserta didik, menumbuhkan sikap sosial dan kerjasama peserta

didik, keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu. Keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

3. Model Pembelajaran *Guided Discovery*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Guided Discovery*

Model pembelajaran penemuan terbimbing dapat mengajarkan peserta didik untuk belajar menemukan konsep materi. Pengertian model *guided discovery learning* (temuan terbimbing) adalah satu pendekatan pengajaran dimana guru memberi peserta didik contoh-contoh topik spesifik dan memandu peserta didik untuk memahami topik tersebut Eggen (2012: 177).

Menurut Bruner dalam Widodo, (2010: 37) mengungkapkan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Ooi et al. (dalam Chich Jen Shieh dan Lean Yu, 2016: 835) mengindikasikan bahwa mungkin dan lebih penting untuk membantu individu dalam penemuan mandiri, karena proses penemuan disadari tidak lengkap. Instruksi penemuan terbimbing memfokuskan pada membimbing peserta didik menemukan dan melatih secara mandiri.

Menurut Sapriati (2009: 128) ada dua macam atau jenis pembelajaran penemuan, yaitu:

“Model pembelajaran penemuan murni (*free discovery*) dan model pembelajaran penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*guided discovery*). Model pembelajaran murni merupakan model pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan. Sedangkan model pembelajaran terarah/tebimbing (*guided discovery*) merupakan model pembelajaran yang membutuhkan peranan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) lebih banyak diterapkan dibandingkan pembelajaran penemuan murni, karena dalam pembelajaran penemuan terbimbing guru akan memberikan petunjuk kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan”

Model pembelajaran *guided discovery learning* Menurut Ratumanan (2002: 127):

“Metode penemuan ini peserta didik belajar melalui keterlibatan aktif dan guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri”.

Model pembelajaran *guided discovery learning* menurut Eggen (2012: 201):

“Selain mendorong pemahaman materi secara mendalam dan mengembangkan pemikiran peserta didik, model temuan terbimbing bisa efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Karena tingkat keterlibatan peserta didik tinggi, jaminan keberhasilan, dan perasaan misteri merupakan ciri-ciri dari pelajaran saat model temuan terbimbing digunakan, semua itu berkontribusi pada motivasi pembelajaran”.

Mahmoud (2014: 152) Strategi pembelajaran penemuan terbimbing membantu untuk merekrut kegiatan peserta didik belajar untuk diri mereka sendiri dan menerapkan apa yang mereka tahu dalam situasi baru.

Penemuan adalah cara dari yang tidak diketahui ke dikenal oleh peserta didik sendiri. Partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran disebut pembelajaran penemuan (Joy, 2014: 32). Hal ini sejalan dengan Jide Jhon (2016: 183) strategi pembelajaran penemuan terbimbing adalah suatu situasi pembelajaran yang secara prinsip berisikan pembelajaran yang

tidak secara langsung dilakukan oleh guru tetapi dibiarkan agar dapat ditemukan oleh peserta didik, membuat guru sebagai pembimbing dan peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Guided Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir mandiri sehingga dapat menemukan sebuah konsep, teori, pemecahan masalah, berdasarkan bimbingan atau arahan guru.

b. Kelebihan dan kekurangan model *Guided Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya, begitu juga dengan model pembelajaran *guided discovery*. Marzano dalam Markaban (2008:18) kelebihan dari model penemuan terbimbing adalah sebagai berikut :

“a) Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan, b) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-temukan), c) Mendukung kemampuan problem solving peserta didik, d) Memberikan wahana interaksi antar peserta didik, maupun peserta didik dengan guru, dengan demikian peserta didik juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, e) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi dan lebih lama membekas karena peserta didik dilibatkan dalam proses menemukannya”

Sedangkan menurut Siadari dalam Nupita (2013:4) keuntungan dari model *guided discovery learning*, yaitu:

“a) pengetahuan ini dapat bertahan lama, mudah diingat dan mudah diterapkan pada situasi baru, b) meningkatkan penalaran, analisis dan keterampilan peserta didik memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain, c) meningkatkan kreatifitas peserta didik untuk belajar dan

tidak hanya menerima saja, dan d) terampil dalam menemukan konsep atau memecahkan masalah”.

Penemuan terbimbing membuat peserta didik dapat lebih mengenal sains dan teknologi, karena peserta didik benar-benar mendapatkan kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan intelektualnya melalui bimbingan dari guru. Sementara itu Markaban (2008: 18-19) kekurangan dari model *guided discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- 2) Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. di lapangan, beberapa peserta didik masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
- 3) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan terbimbing.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *guided discovey learning* adalah peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk membuat konsep tentang materi yang telah diajarkan, sedangkan kekurangannya adalah dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk melakukan penilaian terhadap individu peserta didik.

c. Langkah–langkah Model *Guided Discovery Learning*

Langkah–langkah pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran. Langkah–langkah tersebut digunakan untuk menuntun guru mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Eggen (2012: 189) langkah–langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan pembelajaran temuan terbimbing, yaitu:

Fase 1 : Pendahuluan

Fase 1 diniatkan untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan kerangka kerja konseptual mengenai apa yang harus diikuti.

Fase 2 : Fase berujung-terbuka (*open-ended phase*)

Fase berujung-terbuka bertujuan mendorong keterlibatan peserta didik dan memastikan keberhasilan awal mereka.

Fase 3: Konvergen

Pada fase ini, guru membimbing para peserta didik agar respon mereka seragam terdapat satu tujuan belajar spesifik. Inilah fase dimana peserta didik secara aktual membangun pengetahuan mereka tentang konsep atau generalisasi.

Fase 4: Penutup dan penerapan

Penutup terjadi kala peserta didik mampu secara lisan menyatakan karakteristik-karakteristik dari konsep atau secara verbal menggambarkan hubungan yang ada di dalam generalisasi. Fase penerapan umumnya mencakup tugas ditempat duduk atau dirumah.

Sedangkan menurut Markaban (2008: 17) langkah-langkah dalam penemuan terbimbing, yaitu:

- 1) Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh peserta didik tidak salah
- 2) Dari data yang diberikan guru, peserta didik menyusun, memproses, mengorganisir dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini, bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan peserta didik untuk melangkah kearah yang dikehendaki, melalui pertanyaan-pertanyaan.
- 3) Peserta didik menyusun konjektur (prakiraan) dari hasil analisis yang dilakukan.
- 4) Bila dipandang perlu, konjektur yang telah dibuat peserta didik tersebut diatas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran prakiraan peserta didik, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.
- 5) Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada peserta didik untuk menyusunnya. Disamping itu perlu diingat pula bahwa induksi tidak menjamin 100% kebenaran konjektur.
- 6) Sesudah peserta didik menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

Langkah-langkah dalam pembelajaran model *guided discovery learning* dapat dimodifikasi untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik. Pada penelitian ini, penulis memodifikasi pembelajaran model *guided discovery learning*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep dan memecahkan masalah berdasarkan bimbingan atau arahan guru dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Fase pendahuluan, merupakan kegiatan yang bertujuan memberikan stimulus/ rangsangan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Fase pendahuluan ini dapat dilakukan dengan salah satu kegiatan, antara lain a) guru memberikan bacaan dan pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk membangun perhatian peserta didik agar fokus pada pembelajaran, b) guru memberikan contoh konsep materi atau gambar yang akan diajarkan dan meminta peserta didik mengamatinya, 2) Fase *Open-Ended*, mendorong keterlibatan peserta didik dan memastikan keberhasilan awal pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini, antara lain: a) guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menarik keingintahuan peserta didik sehingga merangsang keaktifan untuk bertanya serta membimbing peserta didik untuk menemukan suatu konsep, b) interaksi antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran. 3) Fase *Konvergen*, merupakan fase bimbingan atas kemampuan siswa dalam memberikan tanggapan terhadap permasalahan, agar repon mereka seragam. Contoh kegiatan pada fase ini adalah: a) peserta didik dituntun untuk dapat mengkomunikasikan konsep

dari suatu materi yang telah didapatkan, b) guru menuntun peserta didik menanggapi jawaban teman yang presentasi, 4) Fase Penutup. Fase ini merupakan fase terakhir pada tahapan pembelajaran dengan menggunakan model *guided discovery learning*. Tahap ini merupakan tahap penguatan terhadap jawaban dari komentar peserta didik dan pemberian tugas-tugas.

4. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektif

Kata Efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Jadi efektivitas berarti ketercapaian atau keberhasilan suatu tujuan sesuai dengan rencana dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam penggunaan data, sarana maupun waktunya.

Berkaitan dengan pendidikan, Purwadarminta dalam Wicaksono (2009) mengatakan bahwa efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan dalam pengajaran. Sebagaimana diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar di sekolah, baik sekolah dasar maupun menengah pasti mempunyai target bahan ajar yang harus dicapai oleh setiap guru berdasarkan pada kurikulum yang berlaku pada saat itu. Bahan ajar yang banyak terangkum dalam kurikulum tersebut tentunya harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia tanpa mengabaikan.

Menurut Popham (2003:7), efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok peserta didik tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok peserta didik tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Dunne (1996:12) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri.

Pendapat yang menyatakan tentang indikator sesuatu bisa dikatakan efektif:

- 1) Menurut Sinambela (2006:78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi peserta didik yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran :
 - a) ketercapaian ketuntasan belajar,
 - b) ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
 - c) ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.

2) Menurut Wotruba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2004), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah :

- a) pengorganisasian materi yang baik,
- b) komunikasi yang efektif,
- c) penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran,
- d) sikap positif terhadap peserta didik,
- e) pemberian nilai yang adil,
- f) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan
- g) hasil belajar peserta didik yang baik.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tingkat keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

b. Ciri-ciri Efektivitas

Slavin dalam Diana (2007:8) menyatakan bahwa keefektifan pembelajaran ditunjukkan dengan empat indikator, yaitu: 1) kualitas pembelajaran, yakni banyaknya informasi atau ketrampilan yang disajikan; 2) kesesuaian tingkat pembelajaran, yaitu sejauhmana guru memastikan tingkat kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi baru; 3) insentif, yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi peserta didik untuk mengajarkan tugas belajar dan materi belajar yang diberikan; serta 4) waktu, pembelajaran akan efektif jika peserta didik dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Dikutip dari Diana (2007:8) menurut Eggen dan Kauchak, pembelajaran dikatakan efektif jika peserta didik secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru secara pasif, dengan demikian diharapkan hasil pembelajaran tersebut selain dapat meningkatkan pemahaman peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Senada dengan pendapat tersebut di atas, Harry Firman dalam Wicaksono (2009: 12) menyatakan bahwa keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a) berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan
- b) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional
- c) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan tersebut di atas, maka keefektifan program pembelajaran penelitian ini difokuskan pada pengalaman belajar peserta didik yaitu bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu difokuskan pada keberhasilan peserta didik dalam belajar.

c. Kriteria Efektivitas

Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.

Menurut Diamond dalam Diana (2007: 9), keefektifan dapat diukur dengan melihat minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Jika peserta didik tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan ia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari materi pelajaran. Sebaliknya, jika peserta didik belajar sesuai dengan minatnya, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik.

Kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila tiga dari empat aspek yang meliputi: (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik; (2) aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik; (3) respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran positif; dan (4) hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal. Dengan syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi.

Ketuntasan belajar adalah kriteria dan mekanisme penetapan ketuntasan minimal per mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) ketuntasan belajar ideal untuk setiap indikator adalah 0-100% dengan batas kriteria ideal minimum 75%.
- 2) sekolah harus menetapkan KKM per mata pelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan rerata peserta didik, kompleksitas, dan sumber daya pendukung.
- 3) sekolah dapat menetapkan KKM dibawah batas kriteria ideal tetap secara bertahap harus dapat mencapai kriteria ketuntasan ideal.

Jadi ketuntasan belajar diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan peserta didik dalam menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar dapat dilihat secara perorangan maupun kelompok. Ketuntasan belajar peserta didik dalam penelitian ini didasarkan pada standar ketuntasan SD Negeri 2 Tanjung Senang Tahun Ajaran 2016-2017 yaitu seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar secara individu jika mendapat skor ≥ 70 dari skor maksimum 100.

5. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Adanya perubahan paradigma pendidikan saat ini menuntut dilakukannya perubahan proses pembelajaran di dalam kelas. Peran guru saat ini diarahkan untuk menjadi fasilitator yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, bukan sekedar menyampaikan materi saja. Guru harus mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental (Sardiman, 2005: 96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Pada kegiatan aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional. Menurut Rusman (2011: 323).

“Pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas”

Hal senada juga disampaikan oleh Hamalik (2011: 171), mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, peserta didik mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Menurut Dimiyati (2009: 114) keaktifan peserta didik dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya adalah kegiatan dalam bentuk membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis diantaranya adalah seperti mengingat kembali isi materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain. Pendapat lain disampaikan oleh Kunandar (2011: 277), aktivitas belajar peserta didik adalah keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dalam memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan *visual*, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan definisi dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap dalam seluruh aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diperoleh melalui interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya. Adapun aspek yang diamati pada aktivitas dalam penelitian ini adalah (1) menjawab salam, (2) menjawab pertanyaan yang diajukan guru, (3) mendengarkan penjelasan

guru dengan seksama, (4) Memperhatikan petunjuk pengerjaan LKPD yang akan disampaikan guru dengan seksama, (5) Membaca berbagai sumber sebagai referensi yang berhubungan dengan materi, (6) Saling berdiskusi dalam satu kelompok dalam melakukan kegiatan penemuan sesuai petunjuk LKPD, (7) Melakukan kegiatan penemuan dari awal hingga akhir, (8) Semakin bersemangat dalam memecahkan masalah melalui kegiatan penemuan ketika guru memberikan pujian, (9) Meminta informasi tambahan kepada guru, (10) Saling bertanya dalam satu kelompok mengenai hal yang belum dipahami, (11) Mempresentasikan hasil diskusi di dalam kelas, (12) Menanggapi pendapat peserta didik lain yang sedang mempresentasikan hasil diskusi, (13) Menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, (14) Mengerjakan soal latihan yang diberikan guru dengan tenang, (15) Mengerjakan soal berdasarkan pengalaman belajar yang telah didapatkan melalui kegiatan penemuan.

b. Macam-macam aktivitas belajar

Proses pembelajaran dikatakan efektif bila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dalam proses belajar mengajar tugas guru adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Menurut Nasution (1997: 89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan

maka peserta didik tidak berfikir. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berfikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Diedrich (dalam Nasution, 1997: 91) membuat suatu daftar yang berisi tentang macam kegiatan peserta didik yang dapat digolongkan sebagai berikut :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, yang termasuk didalamnya seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan penjelasan, percakapan, diskusi, musik, pidato. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
4. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola.
5. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model, mereparasi, bermain.
6. *Mental activities*, misalnya menggali, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
7. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dalam macam-macam aktivitas belajar peserta didik adalah berbagai kegiatan yang dilakukan didalam lingkup sekolah yang bersifat mengembangkan kemampuan baik fisik maupun mental, serta emosional maupun spiritual yang dituangkan melalui kegiatan, membaca, menulis, melukis, praktikum, bermain, bersosialisasi, mendemostrasikan, dan lain-lain.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito dalam Depdiknas (2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88) yakni:

a) Mengingat (*Remember*)

Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

b) Memahami (*Understand*)

Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi.

Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*).

c) Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

d) Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*).

e) Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*).

Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk.

f) Menciptakan (*Create*)

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*).

Mengkaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne dalam Sudjana, (2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:

(1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Hamalik (2006: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut

dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki peserta didik dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perubahan yang terjadi dari hasil pembelajaran baik secara langsung ataupun tidak langsung dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman, 2015: 67-68) antara lain meliputi faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri dan faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar, dan faktor Instrumental yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Faktor Internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri, yakni berupa faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi

psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar individu tersebut, dimana factor-faktor tersebut meliputi faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Pendapat lain disampaikan oleh Wasliman dalam Susanto (2013: 12-13)

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

“(1) faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, (2) faktor eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu keadaan lingkungan keluarga, keadaan lingkungan sekolah, keadaan lingkungan masyarakat”

Berdasarkan pendapat di atas tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (lingkungan).

c. Penilaian Hasil Belajar

Secara keseluruhan proses pengembangan kurikulum yang terangkum dalam kurikulum 2013 memiliki karakteristik yang sangat menonjol, khususnya pada substansi penilaian. Penilaian atau pengukuran atau evaluasi sebenarnya mempunyai makna yang tidak sama, tetapi masing-masing saling terkait. Pengukuran adalah kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan suatu kriteria atau ukuran. Penilaian adalah proses mengumpulkan informasi/bukti melalui pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran. Evaluasi adalah proses mengambil keputusan berdasarkan hasil-hasil penilaian.

Nana Sudjana (2005: 3) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Selanjutnya Nana Sudjana (2005: 9) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Hal ini mempunyai makna bahwa pelaksanaan penilaian hasil belajar berkesinambungan dengan proses pembelajaran.

Cakupan penilaian menurut kurikulum 2013, dalam kurikulum 2013,

Kompetensi Inti (KI) dirumuskan menjadi 4 bagian yaitu:

1. KI-1: kompetensi inti sikap spiritual.
2. KI-2: kompetensi inti sikap sosial.
3. KI-3: kompetensi inti pengetahuan.
4. KI-4: kompetensi inti keterampilan.

Pada tiap materi pokok tertentu akan terdapat rumusan KD untuk masing-masing aspek KI. Jadi, pada suatu materi pokok tertentu, akan selalu muncul empat KD sebagai berikut:

1. KD pada KI-1: aspek sikap spiritual (untuk mata pelajaran tertentu bersifat generik, artinya berlaku untuk seluruh materi pokok).
2. KD pada KI-2: aspek sikap sosial (untuk mata pelajaran tertentu bersifat relatif generik, namun beberapa materi pokok tertentu ada KD pada KI-3 yang berbeda dengan KD lain pada KI-2).
3. KD pada KI-3: aspek pengetahuan
4. KD pada KI-4: aspek keterampilan

Penelitian ini membatasi cakupan penilaian pada konsep penilaian KI-3 yakni tentang aspek pengetahuan, dimana hal ini disesuaikan dengan rumusan masalah yang hendak mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *guided discovery*.

6. Lembar Kegiatan Peserta Didik

a. Pengertian Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD biasanya berupa petunjuk, langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya (Depdiknas 2004: 18). Pandangan lain disampaikan oleh Hidayah (2008: 7) menjelaskan bahwa:

“LKPD merupakan stimulus atau bimbingan guru dalam pembelajaran yang akan disajikan secara tertulis sehingga dalam penelitiannya perlu memperhatikan kriteria media grafis sebagai media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Sedangkan isi pesan LKPD harus memperhatikan unsur-unsur penelitian media grafis, hirarki materi (Matematika) dan pemilihan pertanyaan-pertanyaan sebagai stimulus yang efisien dan efektif”.

Pendapat lain tentang LKPD menurut Trianto (2008: 148) mendefinisikan bahwa Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. Lembar kegiatan peserta didik (*student worksheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam waktu tertentu.

Pendapat lain tentang LKPD di kemukan oleh Newby et al (2000: 76)

“student worksheet is one of the teaching materials that can improve student competence in analyzing and solving problem independently. Student worksheet can minimize student dependence to the teacher and increase the students need of information”.

Definisi diatas dapat diartikan bahwa lembar kegiatan peserta didik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan kompetensi

peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri. Lembar kegiatan peserta didik dapat meminimalisir ketergantungan peserta didik pada guru dan meningkatkan peserta didik membutuhkan informasi. LKPD sangat baik dipergunakan dalam rangka strategi *heuristik* maupun *ekspositorik*. Dalam strategi *heuristik* LKPD dipakai dalam metode penemuan terbimbing, sedangkan dalam strategi ekspositorik penemuan terbimbing, sedangkan dalam strategi ekspositorik LKPD dipakai untuk memberikan latihan pengembangan. Selain itu LKPD sebagai penunjang untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar dapat mengoptimalkan hasil belajar. Menurut Widjajanti (2008:5):

“Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi”.

Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas Kompetensi Dasar yang akan dicapainya. Lembar kegiatan dapat digunakan untuk mata pembelajaran apa saja. Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya.

Pendapat lain tentang lembar kegiatan peserta didik, disampaikan Akdeniz (2000) menyatakan bahwa “Lembar Kegiatan adalah bahan yang oleh

peserta didik diberi transaksi langkah mengenai apa yang mereka seharusnya belajar. Juga, mereka termasuk kegiatan yang memberikan tanggung jawab utama peserta didik dalam belajar mereka sendiri”.

Menurut Sands & Ozcelik dalam Celikler dan Zeynep (2012: 1)

menyatakan bahwa:

“LKPD didefinisikan sebagai alat penting termasuk langkah-langkah dari proses ini ditentukan apa yang peserta didik harus dilakukan selanjutnya, membantu peserta didik sendiri mengatur informasi mereka dalam pikiran mereka sendiri dan pada saat yang sama menyediakan seluruh kelas untuk berpartisipasi dalam kegiatan tertentu.”

Sementara menurut TÖMAN (2013: 2) Lembar Kegiatan bahwa:

“Lembar kegiatan adalah bahan ajar yang disusun untuk menunjang kegiatan individual yang peserta didik akan lakukan saat belajar dan juga akan memungkinkan peserta didik untuk mengambil minat untuk belajar sendiri dengan diberikan langkah-langkah terkait dengan kegiatan tersebut Lembar kerja digunakan oleh guru dan peserta didik. Akan meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran dan memiliki kualitas yang mempengaruhi keberhasilan ke arah yang positif”.

Menurut pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berwujud lembaran berisi tugas-tugas guru kepada peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau dapat dikatakan juga bahwa LKPD adalah panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

b. Tujuan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Pelaksanaan kegiatan penyusunan LKPD dalam penelitian ini, memiliki tujuan penyusunan LKPD yang mengacu dari pendapat Tian dalam

Prastowo (2014: 207) ada empat poin penting yang menjadi tujuan penyusunan LKPD, yaitu:

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- 3) Melatih kemandirian peserta didik.
- 4) Membantu pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Menurut Prastowo (2011: 24) jika dilihat dari segi tujuan disusunnya LKPD, maka LKPD dapat dibagi menjadi lima macam bentuk yaitu:

- 1) LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep
- 2) LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan
- 3) LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar
- 4) LKPD yang berfungsi sebagai penguatan
- 5) LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

Berdasarkan kajian dari berbagai pendapat di atas maka yang dimaksud dengan lembar kegiatan peserta didik adalah lembaran-lembaran yang berisikan berbagai kegiatan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan sikap serta keterampilan peserta didik, melalui pengembangan dan penerapan materi pelajaran, dengan harus memenuhi syarat didaktik, yaitu lembar kegiatan peserta didik harus mengikuti azas belajar mengajar yang baik (memperhatikan perbedaan peserta didik, petunjuk mencari tahu, variasi stimulus dan mengembangkan komunikasi), syarat konstruksi, yaitu syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa (kesesuaian bahasa dengan tingkat usia, struktur kalimat yang jelas, tidak mengacu pada sumber buku yang diluar kemampuan keterbacaan peserta didik), dan syarat teknis

(menggunakan huruf cetak, gambar yang jelas, penampilan yang menarik, dan terstruktur).

c. Syarat dan Prosedur Penyusunan LKPD

Proses pengembangan LKPD haruslah memenuhi syarat-syarat penyusunan LKPD. Penyusunan lembar kegiatan peserta didik harus memenuhi berbagai persyaratan, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis Darmodjo & Kaligis (1993: 41-46).

1) Syarat didaktik

Lembar kegiatan peserta didik (LKPD) sebagai salah satu bentuk sarana berlangsungnya proses belajar mengajar haruslah memenuhi persyaratan didaktik, artinya suatu lembar kegiatan peserta didik harus mengikuti asas belajar-mengajar yang efektif, yaitu: memperhatikan adanya perbedaan individual, sehingga lembar kegiatan peserta didik yang baik itu adalah yang dapat digunakan baik oleh peserta didik yang lamban, yang sedang maupun yang pandai, menekankan pada proses untuk menemukan konsep-konsep sehingga lembar kegiatan peserta didik dapat berfungsi sebagai petunjuk jalan bagi peserta didik untuk mencari tahu, memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik, pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik (intelektual, emosional dan sebagainya), bukan ditentukan oleh materi bahan pelajaran.

2) Syarat konstruksi

Syarat konstruksi adalah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang pada hakikatnya haruslah tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh peserta didik. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik, menggunakan struktur kalimat yang jelas, memiliki taat urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka, tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan peserta didik, menyediakan ruangan yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menulis maupun menggambarkan pada lembar kegiatan peserta didik, menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek, lebih banyak menggunakan ilustrasi daripada kata-kata, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam menangkap apa yang diisyaratkan lembar kegiatan peserta didik, memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat dari pelajaran itu sebagai sumber motivasi, mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.

3) Syarat teknis

Dari segi teknis memiliki beberapa pembahasan yaitu (1) menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi, menggunakan huruf tebal yang agak besar, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah, menggunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris, menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah

dengan jawaban peserta didik, mengusahakan agar perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi, (2) gambar yang baik untuk LKPD adalah yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD. Hal yang lebih penting adalah kejelasan isi atau pesan dari gambar itu secara keseluruhan, (3) penampilan adalah hal yang sangat penting dalam sebuah LKPD. Apabila suatu LKPD ditampilkan dengan penuh kata-kata, kemudian ada sederetan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, hal ini akan menimbulkan kesan jenuh sehingga membosankan atau tidak menarik. Apabila ditampilkan dengan gambarnya saja, itu tidak mungkin karena pesannya atau isinya tidak akan sampai. Jadi yang baik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan, (4) langkah-langkah Penelitian LKPD antara lain: (a) melakukan analisis kurikulum: KI, KD, indikator dan materi pembelajaran; (b) menyusun peta kebutuhan LKPD; (c) menentukan judul LKPD; (d) menulis LKPD; (e) menentukan alat penilaian. (5) struktur LKPD secara umum antara lain: judul, mata pelajaran, semester, tempat; petunjuk belajar; kompetensi yang akan dicapai; Indikator; informasi pendukung; tugas-tugas dan langkah-langkah kerja; penilaian.

Selain syarat penyusunan diperlukan juga prosedur atau tata cara penyusunan LKPD, diawali dengan menentukan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran untuk dimodifikasi ke bentuk pembelajaran dengan LKPD, menentukan ketrampilan proses terhadap

kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, menentukan kegiatan yang harus dilakukan peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar indikator dan tujuan pembelajaran, menentukan alat, bahan dan sumber belajar, menemukan perolehan hasil sesuai tujuan pembelajaran.

Prosedur dan syarat yang dikemukakan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa dalam proses pengembangan LKPD diperlukan syarat yang harus dipenuhi, 3 syarat yang harus ada dalam LKPD adalah syarat konstruksi, syarat didikatif dan syarat teknis. Selain itu syarat yang harus dipenuhi proses pengembangan LKPD pun harus memenuhi prosedur dalam pengembangannya, yakni LKPD harus sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran, serta harus mampu memberikan dukungan dalam pembelajaran peserta didik.

Suyitno (1997: 40) dalam Hidayat (2013:6) mengungkapkan manfaat yang diperoleh dengan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
3. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
4. Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
5. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar. Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Pengembangan LKPD dalam penelitian ini dengan menggabungkan LKPD dengan model pembelajaran *guided discovery*, sehingga

diharapkan melalui pengembangan LKPD berbabsis *guided discovery* ini, peserta didik menjadi lebih mandiri, dapat memahami konsep materi pelajaran dengan mudah, melalui fase pembelajaran yang ada dalam model pembelajaran *guided discovery*.

Pengembangan LKPD pada penelitian ini direncanakan pada tema 9 Subtema 2 yang terdiri dari 6 pembelajaran dengan pengembangan masing-masing kompetensi dasar dari :

- 1) Pembelajaran 1 membuat, membaca dan memahami diagram batang, teknologi pembuatan keripik pisang, pembuatan poster. Fokus pembelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia
- 2) Pembelajaran 2 memfokuskan pada pembelajaran membuat, membaca dan memahami diagram garis, serta mengklasifikasikan buah dan sayuran dari kebermanfaatannya. Fokus pembelajaran, Matematika, PKN, dan SBdP.
- 3) Pembelajaran 3 memfokuskan pada pengembangan kemampuan menulis teks deskripsi, membuat teks wawancara, serta menganalisa, serta mengenal teknologi pengolahan padi. Fokus Pembelajaran IPA, dan Bahasa Indonesia.
- 4) Pembelajaran 4 menghitung kalori harian, mengenal kandungan gizi makanan. Fokus Pembelajaran IPS , IPA, PPKn.
- 5) Pembelajaran 5 memfokuskan pada pembelajaran membuat, membaca dan memahami diagram lingkaran, serta menghitung kalori 4 jenis nutrisi, serta mencari informasi tentang jenis

sumber daya alam. Fokus Pembelajaran Matematika, PPKn dan IPS

- 6) Pembelajaran 6 memfokuskan pada manfaat zat gizi. Fokus pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA.

B. Penelitian yang Relevan

1. Chich-Jen Shieg, Lean Yu (2015) Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) Instruksi penemuan terbimbing akan mempengaruhi prestasi belajar, 2) Instruksi penemuan terbimbing akan mempengaruhi retensi belajar, dan 3) pencapaian pembelajaran menunjukkan efek positif secara signifikan pada retensi belajar. Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dan saran yang diusulkan pada akhir penelitian ini, diharapkan untuk menyediakan referensi dan perbaikan untuk metode pengajaran guru.
2. Inci Zeynep Özönay Böcük (2015) Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi secara kualitatif proses ortofolio yang terdiri dari lembar kerja dilakukan sebagai kasus dalam proses belajar-mengajar dari pengukuran dan penilaian kursus di Anadolu Universitas, Turki. 42 calon guru berpartisipasi dalam studi dan data dikumpulkan melalui membuka-berakhir kuesioner. Hasil utama berasal dari pandangan dari calon guru peserta adalah bahwa calon guru memenuhi persyaratan proses portofolio, menyadari pembelajaran mereka kekurangan dan direvisi karya-karya mereka, memperoleh tujuan kursus. Menurut mereka, proses itu berguna untuk belajar dan retensi. Memadukan keunggulan dari kedua lembar kerja dan portofolio proses bekerja hampir baik menurut calon guru.

3. Yvonne (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa calon guru lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan semua siswa saat melaksanakan kurikulum tematik baru yang terintegrasi saat dilatih dibandingkan dengan calon guru yang menerapkan Kurikulum tanpa pelatihan.
4. Jide John and Jimoh, Abiodun Ganiu, (2014), Hasil penelitian mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran penemuan terbimbing lebih efektif daripada metode ceramah tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran akuntansi keuangan di perguruan tinggi. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa perbedaan signifikan antara prestasi akademik peserta didik laki-laki dan perempuan, mengajar akuntansi keuangan menggunakan strategi pembelajaran penemuan terbimbing.
5. Joy (2014) hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran berbasis penemuan dapat membantu dalam pengajaran dan pembelajaran fisika yang efektif dan meningkatkan pengetahuan peserta didik.
6. Lee (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa lembar kerja dapat berguna dalam hal prestasi akademik. Prestasi peserta didik yang diajarkan oleh guru menggunakan lembar kerja lebih tinggi.
7. Luziviminda J. Achera, Rene R. Belecina, Marc D. Garvida (2013), Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kelompok dengan pendekatan penemuan terbimbing lebih efektif daripada pendekatan tradisional. 32,61% dari responden memiliki kinerja Matematika rata-rata; 31 dari 46 atau 61,39% memiliki di bawah tingkat rata-rata kinerja. Semua responden memiliki skor rata-rata 9,56 yang ditunjukkan di bawah rata-rata kinerja di Matematika sebelum unit pembelajaran.

8. Mahmoud, Abdelrahman Kamel Abdelrahman (2014) Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa strategi pembelajaran *discovery* berhasil dalam mengajarkan aturan gramatikal dalam pengembangan keterampilan di luar pengetahuan peserta didik di kelas satu sekolah menengah pertama, yang tercermin pada tingkat nilai peserta didik. Penemuan strategi pembelajaran membantu merekrut kegiatan dimana peserta didik belajar untuk diri mereka sendiri dan menerapkan apa yang mengetahuinya dalam situasi baru, yang pada gilirannya menghasilkan pembelajaran yang efektif.
9. Ufuk Töman (2013) hasil penelitian bahwa lembar kerja dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan kesuksesan, perilaku yang dipelajari individu dengan mencoba lebih efektif daripada yang mereka dapatkan hanya dengan mendengar atau melihat.
10. Yuh-Tyng Chen (2012) Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan dan mengevaluasi video berdasarkan kebutuhan sistem pembelajaran. Hasil penelitian ini terungkap bahwa tematis interaktif video dapat mendorong lebih banyak siswa terlibat dan mendapatkan informasi lebih lanjut dan teringat akan lebih banyak ide. Di samping itu, para mahasiswa yang hadir kelompok percobaan bisa mendapatkan posttest yang lebih tinggi nilai dan pembelajaran motivasi daripada kelompok kontrol.
11. Yildirim (2011) hasil penelitian ditemukan bahwa peserta didik kelompok eksperimen lebih sukses daripada kelompok kontrol. Akibatnya, sejumlah saran yang dibuat tentang pengembangan lembar kerja kimia dalam konsep sulit.

12. Balim (2009) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan metode *discovery learning* antara kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol mengenai rata-rata prestasi akademik, skor retensi pembelajaran, dan persepsi skor keterampilan belajar penyelidikan, baik pada tingkat kognitif dan afektif .

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, dapat diperoleh informasi bahwa penelitian yang menggunakan metode *guided discovery learning* dapat mempengaruhi kemampuan belajar anak yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning*, mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*) menjadi (*student centre*). Lembar kerja memberikan kemudahan dalam pemahaman peserta didik terhadap kegiatan yang hendak dicapai. Hal tersebut terlihat dari penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya berhasil, dan mengalami peningkatan pada masing-masing variabel.

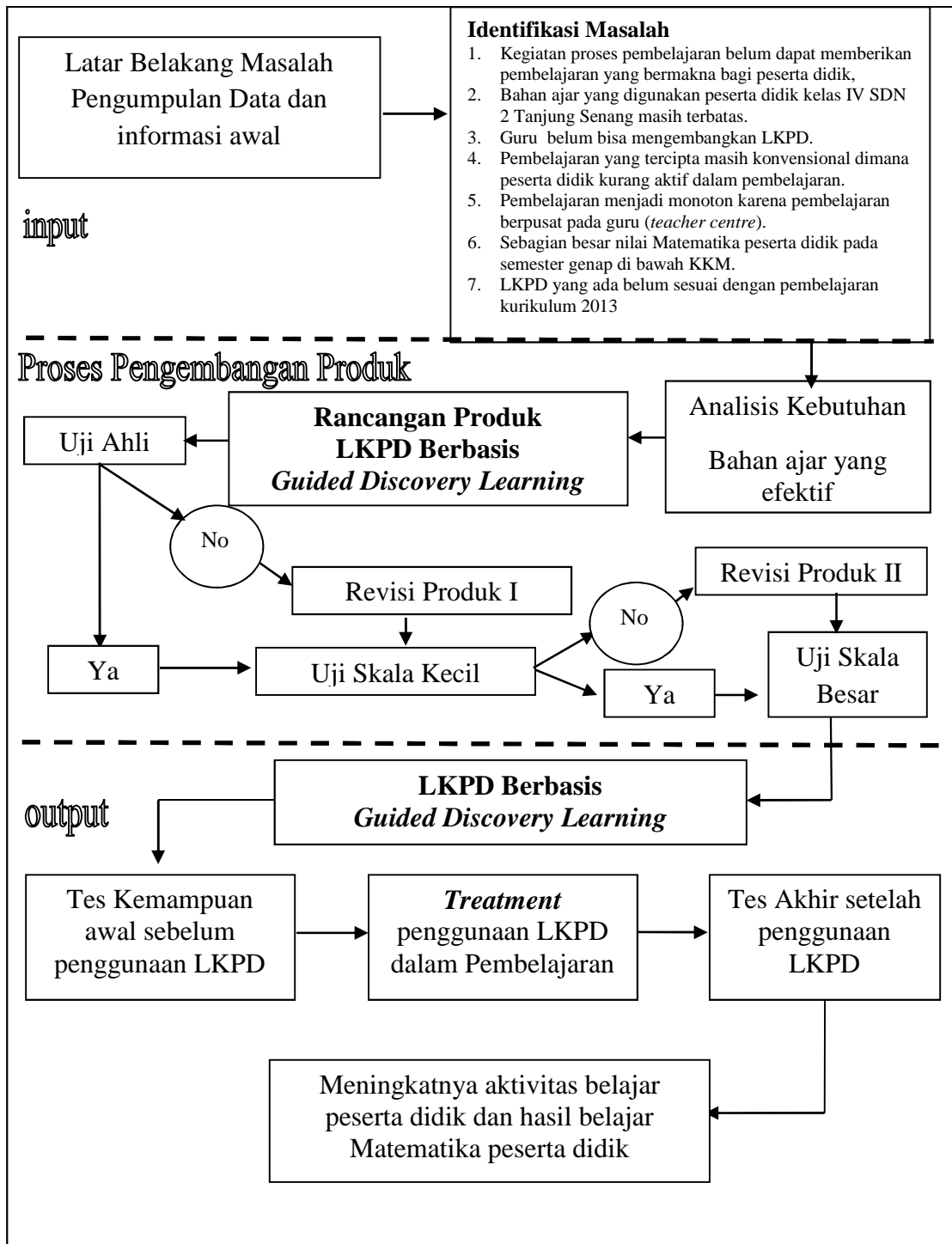
C. Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berupa LKPD sebagai salah satu sumber belajar yang berisi materi untuk membantu peserta didik dalam proses memahami pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Penulis mencoba menciptakan produk baru, dengan memberikan perubahan pada lembar kegiatan yang sudah ada, konsep lembar kegiatan yang diberikan oleh penulis berupa lembar kegiatan Matematika yang berbasis *guided discovery learning* dengan mengikuti tahapan

pembelajaran *guided discovery learning*. Tahapan dalam pengembangan LKPD ini diawali berdasarkan latar belakang masalah yang ada berupa:

1. Kegiatan proses pembelajaran belum dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.
2. Rendahnya nilai mata pelajaran Matematika pada semester ganjil.
3. Pentingnya pembelajaran mandiri oleh peserta didik, dimaksudkan agar peserta didik dapat langsung memahami materi melalui kegiatan praktek, pengamatan langsung dan menemukan jawaban dari permasalahan yang mereka hadapi.
4. LKPD yang ada belum sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013.
5. Kesulitan dalam penyampaian pembelajaran yang mengacu pada lembar kerja peserta didik yang ada, membuat guru cenderung kurang peduli terhadap materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mencoba untuk mengembangkan produk/mendesain ulang produk yang ada dengan memberikan tambahan *treatment* dalam LKPD berbasis *guided discovery learning*. Proses pengembangan *guided discovery learning* dalam penelitian ini menekankan pada tiga rancangan pengembangan yang dilakukan yakni rancangan pengembangan materi, rancangan proses pembelajaran, dan rancangan kegiatan peserta didik, yang mana ketiga rancangan tersebut diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Matematika peserta didik. Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan terioritis dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis 1

H_0 = Tidak terwujudnya produk pengembangan LKPD Subtema Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.

H_a = Terwujudnya produk pengembangan LKPD Subtema Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.

Hipotesis 2

H_0 = Penerapan produk pengembangan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* tidak efektif meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu.

H_a = Penerapan produk pengembangan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* efektif meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu.

Hipotesis 3

H_0 = Penerapan produk pengembangan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* tidak efektif meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu.

H_a = Penerapan produk pengembangan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *Guided Discovery Learning* efektif meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (*Research and Development*), dengan alasan karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Model penelitian pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983:772). *Educational research and development* menurut Borg & Gall (*R&D*) *is a process used to develop and validate educational production*. Menurut Sugiyono (2014: 298) penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain disampaikan oleh Sukmadinata (2013: 164) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Pada penelitian ini akan menghasilkan produk hasil pengembangan yakni LKPD berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik yang mengacu pada standar pembelajaran dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan karena dipandang tepat untuk mengembangkan bahan ajar yang tujuannya tidak sekedar

mengembangkan, namun lebih dari itu, yaitu mengembangkan bahan ajar yang dapat memenuhi syarat dalam pengembangan LKPD serta mudah dalam penerapannya sesuai kondisi dan kebutuhan nyata di sekolah. Penelitian dan pengembangan memiliki keunggulan, terutama jika dilihat dari prosedur kerjanya yang sangat memperhatikan kebutuhan dan situasi nyata di sekolah dan bersifat sistematis.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *Reserch and Development (R&D)* dari Borg and Gall dalam Sukmadinata (2013: 169) terdapat sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*); (2) perencanaan (*planning*); (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*); (4) uji coba pendahuluan (*preliminary field testing*); (5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*); (6) uji coba lapangan (*main field testing*); (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*); dan (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

B. Prosedur Pengembangan Produk

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah adaptasi model pengembangan dari Borg and Gall seperti dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 3.1 Langkah-langkah Pengembangan LKPD Berbasis *Guided Discovery Learning* di Kelas IV SDN 2 Tanjung Senang Bandar Lampung Adaptasi Langkah Borg & Gall

1. Pra Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Merupakan tahap awal yang dimana pada tahap ini penulis mencoba mengumpulkan berbagai informasi tentang segala hal yang berhubungan dengan peserta didik, bahan ajar (LKPD), dan permasalahan yang dihadapi guru kelas IV dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tanjung Senang Kecamatan Tanjung Senang kota Bandar Lampung Propinsi Lampung. Untuk mengetahui LKPD yang selama ini digunakan, maka dilakukan studi lapangan dan survei terhadap pelaksanaan pembelajaran dan menganalisis kebutuhan guru terhadap produk LKPD menggunakan angket.

Hasil observasi dilakukan penulis terhadap guru kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang, tentang proses kegiatan pembelajaran sudah menerapkan

pembelajaran tematik dengan kurikulum 2013. Beberapa permasalahan yang didapat dalam proses pengumpulan data antara lain:

- 1) Dilihat dari penggunaan bahan ajar dalam mendukung pembelajaran, guru hanya memanfaatkan berbagai bahan ajar yang ada, berupa buku teks dari pemerintah.
- 2) Pemberian tugas latihan kepada peserta didik dengan menggunakan lembar kegiatan peserta didik yang diperoleh dari penerbit.
- 3) Masih terdapat sebagian besar peserta didik memperoleh nilai Matematika dibawah KKM.
- 4) Pembelajaran masih berpusat pada guru,
- 5) Kurang melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran (*teacher centre*).
- 6) Sumber belajar yang digunakan pun amat sangat minim, guru dalam pembelajaran masih *text book*.
- 7) LKPD yang ada, belum sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013.

Demikian juga dilihat dari aspek materi dan kemenarikannya, LKPD yang ada saat ini tidak mendukung aspek tersebut, ini terlihat dari tulisan dan gambar yang ada serta ukuran huruf yang digunakan. Berbagai kelemahan dan kekurangan yang ada, dijadikan sebagai pedoman dalam menganalisis kebutuhan bahan ajar LKPD pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang khususnya mata pelajaran Matematika. Dilanjutkan dengan menyusun rencana kerja, dengan tujuan utama pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik, pada tahap ini penulis menginventarisir semua kekurangan yang ada pada LKPD

sebelumnya dan mempersiapkan semua hal yang diperlukan dalam pengembangan LKPD.

2. Perencanaan

Penulis melakukan perencanaan dengan cara sebagai berikut :

- a) Mengkaji kurikulum, menentukan Kompetensi Ini, Kompetensi Dasar kelas IV SD untuk semester genap yang pada proses pembelajarannya sangat perlu dikembangkan bahan ajar berupa LKPD yang digunakan sebagai sumber belajar.
- b) Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran serta materi yang akan dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar yang telah dipilih.
- c) Materi yang dipilih adalah pengolahan data dengan membuat bermacam-macam grafik. Melalui materi ini penulis mencoba untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang.

3. Pengembangan format produk awal

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

Pengembangan format LKPD ini disusun selengkap dan sesempurna mungkin sesuai dengan ciri khas dari pembelajaran *guided discovery learning* yang bertujuan untuk memberikan tuntunan dalam pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tematik sub tema Manfaat Makanan Bergizi. Berbagai komponen LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) *Cover/sampul*; pada pengembangan desain cover penulis nantinya akan mencoba untuk memberikan tampilan awal yang berwarna dengan *background* berbagai bentuk makanan sehat dan bergizi,
- 2) Kata pengantar; merupakan kata awal yang disampaikan penulis serta berbagai bentuk ucapan terimakasih dari penulis,
- 3) Daftar isi, disesuaikan dengan konten yang terdapat dalam pembelajaran LKPD yang dikembangkan,
- 4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; tetap mengacu pada KI dan KD yang ditetapkan, hanya pada indikator penulis mencoba untuk mengembangkan indikator disesuaikan dengan lingkungan sekolah,
- 5) Pengantar Materi dan Lembar kegiatan; pengantar materi disajikan sebagai pemberi rangsangan kepada peserta didik, penulis berupaya untuk memberikan bahasa yang komunikatif, sehingga seolah-olah penulis berdialog dengan peserta didik,
- 6) Daftar Pustaka. Merupakan berbagai referensi yang digunakan oleh penulis dalam LKPD yang dikembangkan, referensi yang penulis gunakan tidak hanya bersumber dari buku, media elektronik, baik itu internet, berita televisi, ataupun media cetak. Semua itu ditujukan akan peserta didik dapat berhubungan langsung dengan kenyataan dan fakta dilapangan.

4. Uji Coba Produk Awal

Pada uji coba produk awal dilakukan dengan melakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan LKPD yang dikembangkan sebelum dilaksanakan uji coba lapangan. Pelaksanaan uji validitas ahli ini berguna untuk mengetahui kelemahan lembar kegiatan yang telah dikembangkan, yang mana saat dilaksanakan uji validitas oleh ahli peneliti mencoba mengumpulkan berbagai informasi tentang lembar kegiatan yang tengah divalidasi oleh validator. Validator yang dimaksud adalah pakar pembelajaran dan praktisi lapangan, guna mengumpulkan informasi dari validator peneliti menyertakan angket evaluasi pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik kepada para ahli.

5. Revisi Produk

Setelah memperoleh masukan berupa lembar angket yang telah diisi oleh validator, peneliti mencoba memahami kelemahan dari pengembangan LKPD, yang kemudian dilakukan perbaikan pada LKPD.

6. Uji Coba Pendahuluan (uji coba skala kecil)

Uji coba pendahuluan merupakan proses kegiatan untuk mengetahui kelayakan LKPD yang dikembangkan sebelum dilaksanakan uji coba lapangan. Pada uji coba ini penulis mengambil sampel peserta didik kelas IV B, dimana ditetapkan 3 orang dengan kemampuan tinggi, 3 orang peserta didik dengan kemampuan sedang, dan 3 orang peserta didik dengan kemampuan rendah yang bertujuan untuk memperoleh respon tentang LKPD yang dikembangkan. Pelaksanaan uji ini berguna untuk mengetahui apakah produk yang dibuat, layak digunakan atau tidak. Uji coba model atau produk

juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Dalam hal ini dilakukan dengan observasi dan angket dengan melibatkan guru.

7. Revisi Produk II

Setelah memperoleh masukan berupa lembar angket yang telah diisi oleh validator, penulis mencoba memahami kelemahan dari pengembangan LKPD, yang kemudian dilakukan perbaikan pada LKPD.

8. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Pelaksanaan uji coba skala besar merupakan tahap implementasi hasil pengembangan LKPD pada peserta didik pada skala besar. Revisi Produk Tahap revisi produk II merupakan fase perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan dan respon dari ujicoba produk skala kecil, setiap respon negatif dalam uji coba produk skala kecil akan dijadikan catatan tersendiri, guna pengembangan LKPD yang lebih baik lagi. Pada uji coba lapangan skala besar ini, pengujian dilakukan untuk menguji hasil belajar setelah menggunakan LKPD Matematika berbasis *guided discovery learning*.

Pelaksanaan uji coba pemakaian produk ini dilakukan pada skala yang lebih besar dengan mengambil sampel 15 peserta didik kelas IV C, tujuannya untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan atau tidak.

9. Revisi Produk akhir

Revisi produk akhir ini dilakukan untuk kesempurnaan produk. Revisi produk akhir dari hasil uji coba lapangan pada skala besar. Revisi tahap akhir

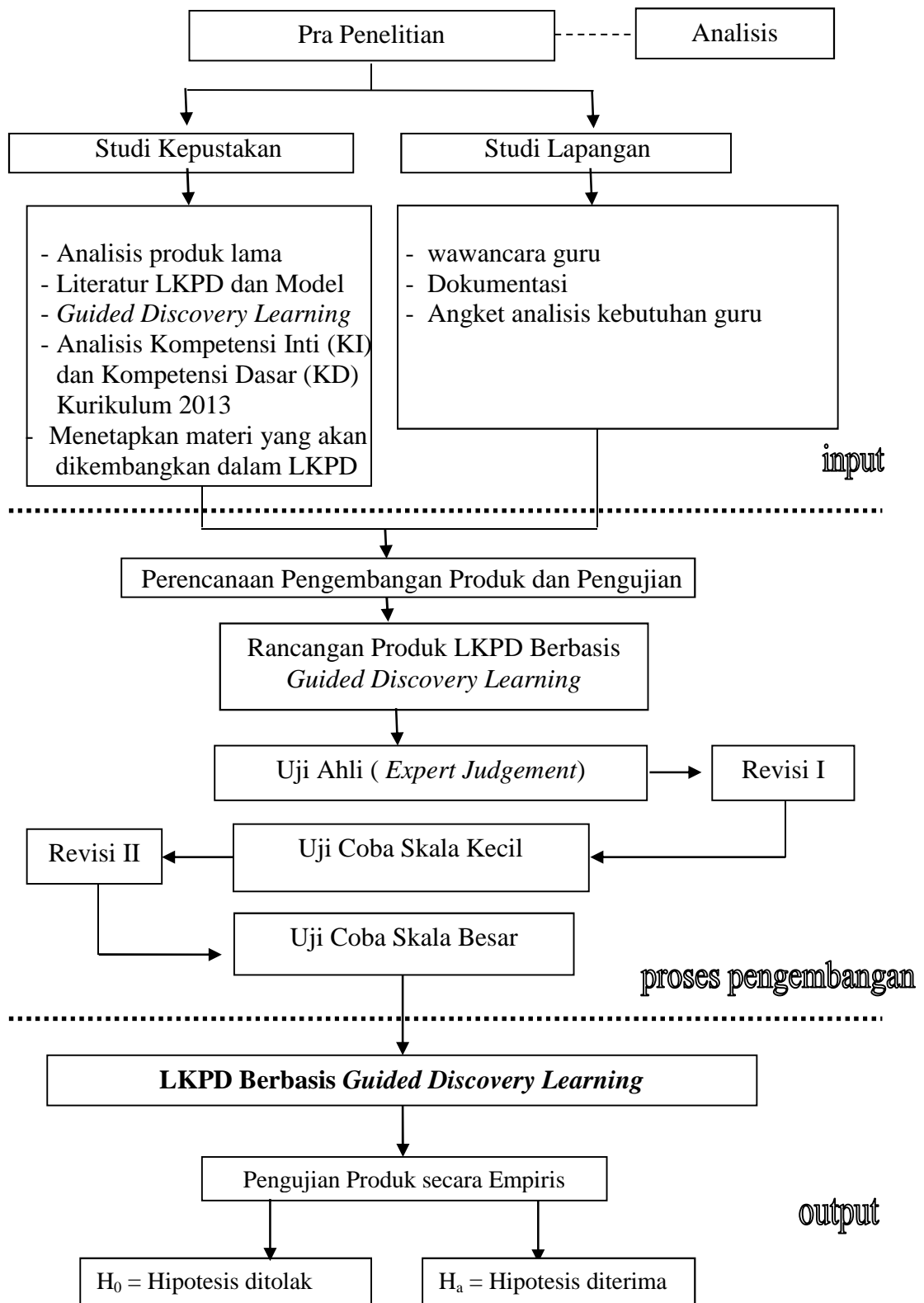
ini dilakukan agar LKPD berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik untuk kelas IV SD dapat ini ketika didesiminasikan dan diimplementasikan kepada para pengguna benar-benar merupakan uji validasi oleh ahli dan mempertimbangkan masukan guru sebagai sumber belajar yang efektif dalam penggunaannya pada proses pembelajaran.

10. Desiminasi dan Implementasi

Pelaksanaan implementasi pemakaian produk ini dengan mengambil sampel dari peserta didik kelas IV A menjadi unit analisis dalam menguji aktivitas belajar dan hasil belajar Matematika, dengan kata lain hasil yang diperoleh dari uji coba produk ini menjadi jawaban atas hipotesis yang telah disampaikan oleh penulis.

Dalam penelitian ini hanya melakukan implementasi saja, karena keterbatasan waktu, desiminasi ditiadakan.

Pada penelitian ini mengacu pada tahap–tahap pengembangan *R&D*, yang dilaksanakan seluruh langkah prosedur penelitian pengembangan. Implementasi merupakan tujuan akhir untuk memperoleh informasi tentang keefektifan LKPD berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pada pembelajaran tematik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses pengembangan ini mengikutsertakan beberapa kegiatan yaitu berupa penyusunan instrumen, validasi ahli, dan validasi guru pada saat produk yang hendak digunakan sudah berupa *draft*, dimana fungsi validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak. Proses validitas ini dilakukan oleh 2 validator ahli, yakni validator untuk materi dan validator untuk media.

C. Desain Pengembangan

Desain pada penelitian pengembangan menggunakan desain eksperimen *One group pretest-posttest design*, dengan penjelasan yakni desain ini terdiri dari satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelas kontrol, desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelas yang diujicobakan. Sebelum menggunakan produk, kelas uji coba diberikan soal *pre-test* dan setelah menggunakan produk kemudian diberikan soal *post-test*. Jumlah soal *pre-test* dan *post-test* adalah 25 soal.

D. Wilayah Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada SD Negeri 2 Tanjung Senang Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung Propinsi Lampung.

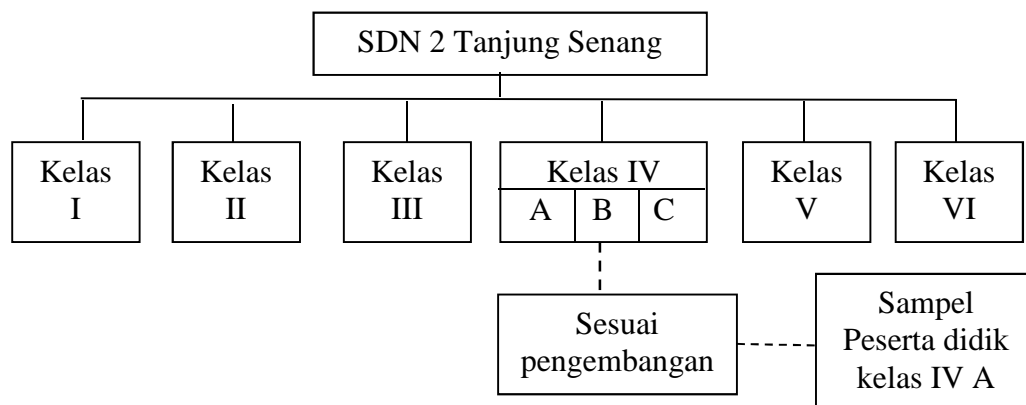
E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Negeri 2 Tanjung Senang dari kelas I–kelas VI Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, merupakan bagian dalam teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sugiyono (2014: 122) menyatakan bahwa *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel secara sengaja ini didasari atas penelitian dan pengembangan tentang LKPD berbasis *guided discovery learning* untuk peserta didik kelas IV.



Bagan 3.3 Sampel Penelitian dengan *Purposive Sampling*

Populasi pada penelitian ini sebanyak 503 peserta didik yang terdiri dari peserta didik kelas I sampai dengan kelas VI. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas IV, maka ditetapkanlah peserta didik kelas IV sebagai sampel penelitian.

Sebagai kebutuhan penelitian kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang, kelas IV terdiri dari 3 kelas paralel. Mengacu pada teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, maka ditetapkan kelompok sampel sebanyak 33 pada peserta didik kelas IV A. Selain sampel penelitian, penulis melaksanakan uji

skala kecil menggunakan peserta didik kelas IV B, dimana ditetapkan 3 orang dengan kemampuan tinggi, 3 orang peserta didik dengan kemampuan sedang, dan 3 orang peserta didik dengan kemampuan rendah. Peserta didik lainnya digunakan sebagai uji coba skala besar yaitu kelas IV C dengan jumlah 15 peserta didik.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2014: 60) adalah atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain.

Menurut Imam Chourmain (2008: 36) Definisi Konseptual variabel adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi Operasional Variabel adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan ciri-ciri spesifik yang lebih substantif dari suatu konsep. Tujuannya agar penulis dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya, maka penulis harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Maka dapat dijelaskan konseptual dan operasional dari setiap variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual Variabel

- a) Definisi Konseptual LKPD merupakan lembaran berisi tugas-tugas guru kepada peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau dapat dikatakan juga

bahwa LKPD adalah panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

- b) Definisi konseptual aktivitas peserta didik merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap dalam seluruh aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diperoleh melalui interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya.
- c) Definisi konseptual hasil belajar, adalah perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki peserta didik dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Definisi Operasional Variabel

- a) Definisi operasional, LKPD berbasis *guided discovery* merupakan lembaran-lembaran yang berisikan berbagai kegiatan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan sikap serta keterampilan peserta didik melalui pengembangan dan penerapan materi pelajaran yang harus memenuhi syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran *guided discovery*.
- b) Definisi operasional variabel aktivitas peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *guided discovery learning* merupakan berbagai kegiatan yang dilakukan didalam lingkup sekolah yang bersifat mengembangkan

kemampuan baik fisik maupun mental , serta emosional maupun spiritual yang dituangkan melalui kegiatan, (1) keterlibatan peserta didik pada awal pembelajaran, (2) aktif mencari berbagai informasi, (3) melakukan diskusi kelompok dengan petunjuk dan turut serta dalam pemecahan masalah, (4) turut serta dalam pemecahan masalah yang ada, (5) kesadaran mengajukan pertanyaan, (5) keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mempresentasikan, serta memberikan penilaian, (6) keterlibatan peserta didik dalam menarik kesimpulan dan menerapkan konsep.

- c) Definisi operasional variabel hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Hasil belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Hasil belajar sebagai hasil belajar ranah kognitif. Cara mengukur hasil belajar Matematika yaitu dengan menggunakan tes hasil belajar pada ranah kognitif berupa butir-butir soal yang memuat pertanyaan yang berhubungan dengan ranah kognitif, yaitu aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), aspek menerapkan (C3), aspek menganalisis (C4), aspek mengevaluasi (C5), aspek mencipta (C6).

G. Teknik Pengumpulan Data

Hal yang paling utama dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data.

Menurut Sugiyono (2014:122) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pada penelitian ini menggunakan berbagai bentuk teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan untuk memperoleh data dari masing-

masing variabel yang ada. Mengacu dari variabel yang terdapat dalam penelitian ini yang terdiri dari LKPD berbasis *guided discovery learning*, aktivitas belajar, dan hasil belajar peserta didik, yang masing-masing memiliki alat ukur untuk memperoleh data dari setiap variabel yang ada.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dimasing-masing variabel adalah sebagai berikut:

- a) Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam rangka mengamati aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik, baik fisik maupun mental/non fisik dalam suatu pembelajaran menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan observasi aktivitas peserta didik.
- b) Kuesioner (angket). Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket atau kuesioner terdapat dalam teknik pengumpulan data untuk beberapa variabel, yakni:
 - 1) Analisis kebutuhan yaitu mengumpulkan informasi awal dan menggali kebutuhan serta semua permasalahan mendasar dalam penelitian.
 - 2) LKPD Matematika berbasis *guided discovery learning*. Pengumpulan data dengan angket ataupun kuesioner untuk mengetahui keabsahan LKPD, tersirat dalam kuesioner atau angket validasi ahli. Pada validitas ahli ini penulis mengajukan instrumen berupa angket yang berisikan berbagai macam indikator pencapaian dari hasil pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* yang dilakukan penulis untuk memperoleh keabsahan serta koreksian dari tim ahli dan rekan sejawat atas LKPD yang dikembangkan, baik secara media ataupun secara materi.

- c. Tes. Pelaksanaan kegiatan pengumpulan data melalui teknik tes, dilakukan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik, dimana untuk mengetahui keefektifan LKPD berbasis *guided discovery learning* dilakukan dua kali tes, berupa *pre test* dan *post test*.

H. Instrumen Penelitian Pengembangan Produk

1. Uji Ahli

Lembar kegiatan peserta didik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri melalui penggabungan dengan *guided discovery learning* yang memiliki urutan pelaksanaan pembelajaran terdiri dari perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Sehingga kebermaknaan LKPD berbasis *guided discovery learning* ini dapat dirasakan langsung oleh peserta didik melalui pembelajaran yang mengedepankan pemahaman konsep materi pembelajaran. LKPD dapat meminimalisir ketergantungan peserta didik pada guru dan meningkatkan kemampuan peserta didik, serta membantu peserta didik yang membutuhkan informasi. LKPD berbasis *guided discovery learning* ini diuji menggunakan uji ahli, baik secara media, maupun secara materi. Adapun kisi-kisi validasi ahli, seperti di bawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	No Butir
1	Aspek Konstruksi	Ketepatan Bahasa dan Kalimat	1,2,3,4
		Kemampuan Peserta didik	5,6,7,8,9
		Manfaat Tujuan dan Identitas	10,11
2	Aspek Teknis	Desain Cover LKPD	12,13
		Ketepatan Gambar dan Ilustrasi	14,15,16,17,18
		Ukuran LKPD dan Kemenarikan Tata Letak	19,20,21,22,23,24

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validitas Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	No Butir
1	Aspek Didaktik	Kesesuaian dengan Kemampuan peserta didik	1,2
		Kegiatan yang merangsang peserta didik	3,4
2	Aspek Kualitas Materi dalam LKPD	Kesuaian uraian materi dengan KI dan KD	5,6,7,8
		Keakuratan materi	9,10,11,12,13
		Teknik penyajian materi	14,15
		mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan hal yang baru	16,17
3	Aspek Pendekatan Penemuan terbimbing	Memuat fase-fase pembelajaran penemuan terbimbing	18,19,20,21, 22

2. Uji Analisis Kebutuhan dan Uji Keterbacaan Guru

Uji analisis kebutuhan merupakan pengumpulan informasi awal dan menggali kebutuhan serta semua permasalahan mendasar dalam penelitian yang didapat dari guru. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan dalam memperoleh data analisis kebutuhan, seperti dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan

No	Indikator	No Butir
1	Hasil belajar peserta didik sebagian besar belum mencapai KKM	1
2	Peserta didik diberikan kesempatan agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran	2
3	Penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran	3
4	Kesesuaian LKPD dengan langkah-langkah pendekatan saintifik	4
5	LKPD disusun membimbing peserta didik menemukan konsep materi	5
6	LKPD berisikan contoh yang memberikan pengalaman langsung pada peserta didik	6
7	LKPD memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah	7
8	Kebutuhan LKPD yang sesuai dengan kemampuan peserta didik	8

Uji keterbacaan guru merupakan uji coba produk yang ada dalam fase uji skala kecil dan skala besar, tujuan pelaksanaan uji keterbacaan guru ditujukan untuk memperoleh tanggapan responden dari pengguna produk. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan dalam memperoleh data respon guru, seperti dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Uji Keterbacaan Guru

No	Kriteria	Indikator	No Butir
1	Aspek Konstruksi	Ketepatan penggunaan bahasa	1,2,3,4
		Kemampuan peserta didik	5,6,7,8,9
		Manfaat tujuan dan identitas	10,11
2	Aspek Teknis	Desain cover LKPD	12,13
		Ketepatan gambar dan ilustrasi	14,15
		Ukuran dan tata letak LKPD	16
3	Aspek Didaktik	Kesesuaian kemampuan siswa	17,18
		Kegiatan peserta didik	19,20
4	Aspek Kualitas Materi dalam LKPD	Kesuaian materi dengan KI, KD	21,22
		Keakuratan materi	23
		Mendorong peserta didik aktif dalam menemukan hal yang baru	24
5	Aspek Pendekatan Penemuan terbimbing	Memuat Fase-fase pembelajaran penemuan terbimbing	25,26

3. Aktivitas Belajar, mengacu pada definisi aktivitas belajar, yakni berbagai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam lingkungan sekolah baik secara fisik maupun psikis dengan menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain. Kisi-kisi aktivitas belajar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.5 halaman 190.
4. Hasil belajar, untuk mengetahui hasil belajar maka penulis melakukan kegiatan sebelum menggunakan LKPD berbasis *guided discovery learning*

sebagai gambaran awal dan sesudah menggunakan LKPD berbasis *guided discovery learning* sebagai gambaran setelah perlakuan diberikan. Adapun tabel kisi-kisi soal Matematika yang diberikan terdapat pada lampiran 3.2 halaman 199.

I. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini digolongkan dalam golongan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi aktivitas belajar peserta didik dan data kuantitatif diperoleh dari skor tes. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data sebagai berikut :

1. Analisis uji validasi produk dan instrumen butir soal

Analisis uji validasi produk LKPD oleh ahli dan keterbacaan guru dan uji validasi instrumen perlu dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat validitas dan reabilitas serta keterbacaan setiap item. Adapun variabel yang akan diuji analisis instrumennya sebagai berikut :

a) LKPD berbasis *guided discovery learning*

Analisis kualitatif terhadap rancangan produk LKPD berbasis *guided discovery learning* dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, dan keterbacaan guru diukur menggunakan rumus berikut:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N = nilai yang dicari atau diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh
 SM = Skor maksimum ideal yang diamati
 100 = bilangan tetap
 (Purwanto, 2012: 102)

Tabel 3.5 Kriteria uji validasi dan keterbacaan guru

Nilai	Keterangan
91 – 100	Sangat Baik
76 – 90	Baik
61 – 75	Cukup Baik
60	Kurang

(Kemendikbud , 2013: 8)

b) Analisis Uji Instrumen dan Butir Soal

Analisis uji instrumen dilakukan pada peserta didik kelas IV C SD

Negeri 2 Tanjung Senang.

1) Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Sugiyono (2014: 177-183) “Validitas terbagi menjadi tiga, yaitu validitas konstruk (*construct validity*), validitas isi (*content validity*), dan validitas eksternal”

Validitas eksternal instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan, dan validitas isi dari tes ini dapat diketahui kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang telah diberikan dengan butir-butir tes yang menyusunnya.

Pada penelitian ini penggunaan rumus korelasi validitas *Product*

Moment :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi suatu butir / item

N = Jumlah Subjek

X = Skor untuk Item / butir

Y = Skor total

Dengan kriteria pengujian apabila r hitung $>$ r tabel dengan $\alpha = 0,05$,

maka alat ukur itu dinyatakan valid, dan sebaliknya r hitung $<$ r tabel

maka alat ukur tersebut tidak valid. Adapun interpretasi koefisien

korelasinya disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,19	Sangat Rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 - 0,79	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat kuat

(Sugiyono, 2015: 257)

2) Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas yaitu dilakukan uji kesahihan dan didapatkan butir-butir soal yang sah, selanjutnya terhadap butir-butir soal yang sah tersebut diuji kepercayaannya (reliabilitas). Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap atau seandainya hasilnya berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti dalam Arikunto (2005:86).

Menurut Arikunto (2010: 221) bahwa:

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang reliabel juga.

Penelitian ini menggunakan rumus yaitu *alpha cronbach* untuk menguji reliabilitasnya. Kriteria pengujian, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak reliabel. Reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur instrumen tes dan lembar observasi

Adapun interpretasi reliabilitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Besarnya Nilai	Kriteria
0,00 - 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Indeks reliabilitas yang memenuhi syarat hitung tidak boleh kurang dari 0,60 – 1,00.

3) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan apakah butir soal tergolong sukar, sedang, atau mudah. Untuk mencari tingkat kesukaran dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = tingkat kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

N = banyaknya seluruh siswa peserta tes

(Sudjana, 2010: 137)

Makin besar nilai Tingkat Kesukaran, makin mudah butir soal tersebut sehingga dapat juga disebut tingkat kemudahan. Kriteria untuk menafsirkan nilai tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Nilai Tingkat Kesukaran	Tafsiran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Sudjana, 2010: 137)

Mengacu dari pendapat diatas pada penelitian ini menentukan indeks tingkat kesukaran soal setidaknya-tidaknya pada rentang 0,31 – 0,70.

4) Daya Pembeda

Ukuran daya pembeda (DP) ialah selisih antara proporsi jawaban benar dari kelompok tinggi dengan proporsi jawaban benar dari kelompok rendah. Untuk mengukur daya pembeda dari setiap butir soal, daya pembeda dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

DP = daya beda

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

Ukuran untuk mengetahui tinggi rendahnya tingkat reliabilitas, digunakan kriteria daya pembeda seperti yang ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 3.9 Tafsiran Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

(Arikunto, 2013: 59))

Kriteria daya pembeda yang memenuhi syarat hitung penelitian ini 0,21 – 1,00. Adapun indeks tafsir daya pembeda bahwa kriteria baik tidak boleh lebih dari 50% dari total soal yang ada, dengan kata lain soal yang ada sebanyak 30 soal 15 soal diantaranya tidak boleh berada dalam kriteria baik.

2. Analisis Tabel

a) Aktivitas Peserta Didik

Data diperoleh dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Data aktivitas diperoleh berdasarkan perilaku yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Proses analisis untuk data aktivitas peserta didik:

- 1) Total Skor yang diperoleh dari masing-masing peserta didik adalah jumlah seluruh skor dari aspek aktivitas.
- 2) Nilai aktivitas setiap peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh setiap peserta didik}}{\text{jumlah Skor maksimal setiap peserta didik}} \times 100$$

- 3) Kategori aktivitas peserta didik berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 3.10 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Kategori
1	80 – 100	Sangat aktif
2	60 – 79	Aktif
3	40 – 59	Cukup Aktif
4	20 – 39	Kurang Aktif
5	0 – 19	Sangat Tidak Aktif

(Zainal Aqib, 2009: 41)

Menurut Nana Sudjana (2013:69), keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tergolong aktif jika sudah mencapai 70% atau lebih.

Selanjutnya untuk memperoleh persentase peserta didik aktif

digunakan rumus:

$$\%As = \frac{\Sigma As}{N} \times 100\%$$

Keterangan : %As = Persen peserta didik aktif
 As = Banyaknya peserta didik yang aktif
 N = Jumlah peserta didik keseluruhan

- b) Hasil belajar peserta didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari penilaian hasil tes yang mewakili tiap-tiap indikator.

Proses analisis untuk data pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

- 1) Jumlah Skor diperoleh dari jumlah skor masing-masing peserta dari semua soal.
- 2) Nilai hasil belajar peserta didik = Jumlah skor x 4
- 3) Kategori nilai hasil belajar peserta didik:

Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Belajar

Nilai	Predikat	Kategori
Skala 0 – 100		
86-100	A	Sangat Baik
81-85	A-	
76-80	B+	Baik
71-75	B	
66-70	B-	
61-65	C+	Cukup
56-60	C	
51-55	C-	
46-50	D+	Kurang

(Sumber : Kemdikbud, 2013: 131)

Penerapan pembelajaran kurikulum 2013 dengan memberikan keleluasaan kepada setiap satuan pendidikan untuk menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan mengacu pada beberapa hal diantaranya intake peserta didik, kompleksitas, keberadaan sarana prasarana sebagai daya dukung pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut SD Negeri 2 Tanjung Senang khususnya kelas IV menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal Matematika sebesar 70. Dengan kriteria penilaian dikelompokkan menjadi 4 kelompok berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Ketuntasan Belajar Matematika SDN 2 Tanjung Senang

No	Rentang Nilai	Predikat	Kategori
1	90 – 100	A	Sangat Baik
2	80 - 89	B	Baik
3	70 - 79	C	Cukup Baik
4	0 - 69	D	Kurang

3. Uji Hipotesis

- a. Uji hipotesis satu (terwujudnya produk pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning*)

Pengajuan hipotesis satu dalam penelitian ini didasari atas uji validitas ahli materi dan media. Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh, maka hipotesis kesatu ini adalah:

H_0 = Tidak terwujudnya produk pengembangan LKPD Subtema Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.

H_a = Terwujudnya produk pengembangan LKPD Subtema Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.

Dasar perhitungan uji hipotesis satu pada ahli materi, ahli media, dan keterbacaan guru diukur dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM= skor maksimum ideal yang diamati

Apabila ahli telah memberikan penilaian yang memiliki rata-rata di atas 75, maka LKPD dapat dilanjutkan dan dinyatakan layak untuk diterapkan.

- b. Uji hipotesis dua (peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan penggunaan LKPD berbasis *guided discovery learning*).

Pengajuan hipotesis satu dalam penelitian ini didasari atas rumusan masalah yang diperoleh, maka hipotesis kedua ini adalah:

H_0 = Penerapan produk pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* tidak efektif dalam meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu

H_a = Penerapan produk pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* efektif dalam meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu

Untuk menjabarkan hasil uji hipotesis aktivitas peserta didik, setelah dianalisis dengan menggunakan uji keaktifan berdasarkan persentase keaktifan, dengan rumus :

$$\%As = \frac{\Sigma As}{N} \times 100\%$$

selanjutnya hasil tersebut dideskripsikan berdasarkan ketentuan 70% peserta didik aktif sebagai dasar keberhasilan penelitian.

- c. Uji hipotesis tiga (peningkatan hasil belajar dengan penggunaan LKPD berbasis *guided discovery learning*)

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis peningkatan hasil belajar menggunakan perhitungan *N-Gain* diperoleh dari skor sebelum dan sesudah pada kelas sampel. Peningkatan kompetensi hasil belajar menggunakan LKPD berbasis *guided discovery learning* sebelum dan sesudah pembelajaran dilihat dari besarnya rata-rata gain ternormalisasi dengan menggunakan rumus g faktor (*N-Gain*) dari Hake dalam Ariesta, (2011: 64) dengan rumus:

$$N. G = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum possible score} - \text{pretest score}}$$

Keterangan :

Posttest score = skor postes
 Pretest score = skor pretes
 Maximum possible score = skor maksimum

Tabel 3.13 Kategori Gain Ternormalisasi

Gain ternormalisasi (g)	Kriteria Peningkatan	Klasifikasi Efektivitas
$g > 0,71$	Tinggi	Efektif
$0,31 \leq g \leq 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,30$	Rendah	Kurang Efektif

(Sumber : Hake dalam Ariesta, 2011: 64)

Hasil analisis dengan menggunakan uji *N-Gain*, produk pengembangan layak dan teruji efektif sebagai media pembelajaran apabila 70% nilai hasil perhitungan *Gain* mencapai rata-rata skor $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang termasuk dalam klasifikasi *Gain* ternormalisasi sedang. Dengan demikian, produk dianggap berhasil. Sehingga hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 = Penerapan produk pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* tidak efektif meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu.

H_a = Penerapan produk pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* efektif meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik terpadu.

Kriterianya adalah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uji *N-Gain*, produk pengembangan layak dan teruji efektif sebagai media pembelajaran apabila nilai hasil perhitungan *Gain* mencapai rata-rata gain ternormalisasi sekurang-kurangnya pada $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang termasuk dalam klasifikasi *Gain* ternormalisasi sedang.

Kriterianya adalah terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai tuntas (di atas KKM).

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan terhadap LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi pada SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu, mengetahui keefektifan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dan mengetahui keefektifan LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika. Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Produk LKPD berbasis *guided discovery learning* dapat dihasilkan melalui tahap pengembangan, yaitu analisis kebutuhan (*needs analysis*), mendesain produk (*product design*), tahap pengembangan produk (*product development*), implementasi produk (*product implementation*), dan evaluasi produk (*product evaluation*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian adalah LKPD berbasis *guided discovery learning* untuk Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi kelas IV SD yang didesain berdasarkan kurikulum 2013. LKPD ini berisi materi dan latihan yang dilengkapi oleh

gambar-gambar sebagai media pengamatan. Kompetensi Dasar yang dikembangkan dalam rumusan indikator diimplementasikan menjadi tujuan pembelajaran berdasarkan standar proses dan standar kelulusan. Uji validitas menjadi acuan dalam pengembangan produk, proses validasi oleh ahli terhadap produk adalah hal yang utama dalam penelitian pengembangan. Hasil validitas menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan valid oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

2. Hasil uji coba produk membuktikan bahwa aktivitas peserta didik pada pembelajaran tematik mengalami peningkatan dibuktikan dengan LKPD berbasis *guided discovery learning* mampu meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mencapai 75,75% peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, 24,24% peserta didik cukup aktif dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan harapan yang diinginkan karena seluruh siswa sudah aktif mengikuti proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh melebihi syarat keaktifan yang ditentukan dalam penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *guided discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
3. Hasil uji coba produk pengembangan yang diterapkan membuktikan bahwa setelah menggunakan LKPD yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning*, memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan hasil yang peroleh peserta didik berupa meningkatnya jumlah siswa yang tuntas (melebihi KKM). Kesimpulan dari hasil perhitungan Uji *N-Gain* pada uji coba LKPD berbasis

guided discovery learning pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang dengan tingkat efektivitas sebesar 0,56 untuk hasil belajar (kriteria sedang). Dengan demikian LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi teruji cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan ketiga kesimpulan diatas maka dengan penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tematik dan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik. Dengan demikian produk berupa LKPD yang dikembangkan berbasis *guided discovery learning* cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Kota Bandar Lampung.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian, implikasi penelitian ini yaitu:

1. Implikasi dari hasil penelitian atas jawaban hipotesis pertama dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dihasilkan sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada SD Negeri 2 Tanjung Senang sehingga produk hasil pengembangan lebih baik, karena mengalami beberapa tahapan proses pengujian produk (ahli materi dan ahli media) dibandingkan produk dari luar (pabrikan). LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Pengujian hipotesis kedua dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi teruji cukup efektif meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV SD. Sehingga pengembangan LKPD mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dan memberikan pengaruh pada proses pembelajaran yang aktif, Kreatif dan menyenangkan (PAKEM) dibandingkan produk yang diperoleh dari pabrikan yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik khususnya SD Negeri 2 Tanjung Senang.
3. Pengujian hipotesis ketiga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi teruji cukup efektif meningkatkan hasil belajar matematika yang digunakan pada pembelajaran peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga LKPD Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran di semester genap. Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam mengembangkan LKPD berbasis *guided discovery learning* kelas IV SD adalah guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan untuk mengungkap dan menggali nilai yang ada dalam diri peserta didik sehingga dapat mengelola dan mengkondisikan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

C. Saran

1. Kepada peserta didik, bahan ajar LKPD *guided discovery learning* Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi dapat dijadikan sebagai salah satu

alternatif sumber belajar baik digunakan bersama ketika pembelajaran berlangsung ataupun digunakan secara mandiri.

2. Kepada guru, LKPD ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar tambahan yang diberikan kepada peserta didik sebagai buku pendamping buku peserta didik kurikulum 2013, selain itu evaluasi yang terdapat pada bahan ajar LKPD berbasis *guided discovery learning* Tema Makananku Sehat dan Bergizi Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi ini mempermudah guru untuk menilai apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan atau belum mencapai tujuan pembelajaran.
3. Kepada pihak sekolah, agar mendukung pemberdayaan potensi yang dimiliki oleh guru agar mampu membuat sebuah pengembangan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dikembangkan pada Subtema Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi, serta diharapkan memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar lain sebagai penunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson dan Krathwohl. 2001. *Revisi Taksonomi Bloom*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tidakkan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya
- Ariesta, Freddy Widya. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS dengan Strategi Peer Lessons*. Semarang: UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rieka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Balim, A. G. 2009. The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Eurasian Journal of Educational Research*. Vol.35. No.5. P 1-20.
- Bigge, 1982. *Learning Theories For Teacher*. New York: Harper and Publisher.
- Borg, W.R., & Gall, M.D., 1983. *Educational research: An introduction*. (4thed). New York: Longman.
- Chich-Jen Shieh, Lean Yu, 2015. A Study on Information Technology Integrated Guided Discovery Instruction towards Student Learning Achievement and Learning Retention. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. Vol. 12. No. 4 P: 833-842.
- Darmojo, Hendro., Jenny R.E. Kaligis. 1993. *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Darsono, 2002. *Theori Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Strategi Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2004. *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Menengah Atas*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan menengah umum.

- _____. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- _____. 1996. *Pembelajaran Terpadu D-II PGSD dan S-2 Pendidikan Dasar*. Jakarta. Depdiknas.
- Depdikbud., 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Deski Diana, 2007. *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Possing pada Pokok Bahasan Lingkaran Siswa Kelas VIII –A SMP Negeri 18 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Dimiyati dan Mudjiono 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dunne, Richard & Wragg. (penerjemahkan oleh Anwar Jasin) 1996. *Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Eggen, Paul and Don Kauchak. (penerjemahan oleh Satrio Wahono). 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengejar Konten dan Keterampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks.
- Fogarty, Robin. 1991. *How to Integrated the Curricula*. Pallatine, Illionis. IRI/Skylight Publishing, Inc.
- Gagne, Robert M, dan Lislle J Briggs, 1979. *Principle of instructional Design, second edition*, Newyork: Rinegart and Winston.
- Handayani, Cupik. 2015. *Pengembangan Bahan Modul Pendidikan Lingkungan Hidup dalam Mata Pelajaran IPA Terpadu SMP Kelas VII* (Tesis). Lampung: Universitas Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayah, 2008. *Workshop Pendidikan Matematika 2*. Semarang: Jurusan Matematika UNNES.
- Inci Zeynep Özönay Böcük. 2015. Learning Through Portfolio Comprising Of Worksheets In Measurement And Assessment Course. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. Vol. 6, No:2. P 131-142.
- Jide John and Jimoh, Abiodun Ganiu. 2014. Effectiveness of Guided Discovery Learning Strategy and Gender Sensitivity on Students' Academic Achievement in Financial Accounting in Colleges of Education, *International Journal of Academic Research in Education and Review*. Vol. 4. No. 6. P: 182-189.
- Joy, Anyafulude. 2014. Impact of Discovery-Based Learning Method on Senior Secondary School Physics. *Journal of Research & Method in Education*. Vol. 4 No 3. P 32-36.

- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Khaerudin dan Mahfud. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, Semarang: MDC Jawa Tengah dengan Pilar Media.
- Knight, George R. (Penerjemah Dr Muhammad Arif, M.Ag). 2007. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Kunandar. 2007, *Guru Implementasi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru*. Jakarta : Rajawali Press. Devisi buku Perguruan Tinggi. Raja Grapindo Persada.
- _____. 2011, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Press.
- Lee, Che-Di. 2014. Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement A Cross-Country Comparison. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. Vol 2. No. 2: P:96-106.
- Loeloe, Endah Purwanti dan Sofan Amri, 2013, *Panduan Memahami Kurikulum 2013*, Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Luzviminda J. Achera, Rene R. Belecina, Marc D. Garvida, 2013. The Effect of Group Guided Discovery Approach on The Performance of Students in Geometry, *International Journal of Multidisciplinary Research and Modern Education (IJMRME)*. Vol.1, No.II. P: 331-342.
- Mahmoud, Abdelrahman Kamel Abdelrahman 2014. The Effect of Using Discovery Learning Strategy in Teaching Grammatical Rules to first year General Secondary Student on Developing Their Achievement and Metacognitive Skills. *International Journal of Innovation and Scientific Research*. Vol. 5 No. 2 P:146-153.
- Mamat SB., 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Markaban, 2008, *Model Penemuan Terbimbing Pada Pembelajaran Matematika SMK*. Yogyakarta: P4TK Matematika.
- Nagihan Yildirim, Sevil Kurt, lipasa Ayas, 2011. *The Effect Of The Worksheets On Students' Achievement In Chemical Equilibrium*, *Journal of Turkish Science Education*. Vol. 8, No. 3. p: 44-58.
- Nasution, S., 1997. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Newby, Timothy J., et al. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*, New Jersey, USA : Merrill an Imprint of Prentice-Hall.
- Purwanto, Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nupita, 2013. *Pengembangan Pembelajaran Discovery Learning pada Sekolah Dasar*, tesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia 2007. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah NO. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Permendiknas No. 22 tahun 2006. *Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Popham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* Yogyakarta: Diva Press:
- _____. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis dan Praktek*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- _____. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis dan Praktek*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Purwadinata. 1967. *Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta. Depdiknas.
- Ratumanan. 2002. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman, 2010. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* . Jakarta : Rajawali Pers.
- _____, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.

- _____, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriati, Amalia, dkk. 2009. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sholeh Hidayat. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sinambela, N.J.M.P. 2006. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. (Tesis). Surabaya : Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. 2002. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Bumi aksara
- _____, 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Töman, Ufuk. 2013. Extended Worksheet Developed According to 5E Model Based on Constructivist Learning Approach, *International Journal on New Trends in Education and Their Implication*. Vol.1, No. 4. P: 173-183.
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.

- Wicaksono, Agung. *Efektifitas Pembelajaran* <http://agungprudent.wordpress.com/2009/06/18/efektifitas-pembelajaran>.
- Widjajanti, Endang. 2008. *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. (Online), (staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang/kualitas-lks.pdf, diakses 2 Februari 2017).
- Widodo, Joko. 2010. *Analisis Kebijakan Publik*. Malang: Bayumedia.
- Yuh-Tyng Chen. 2012. The Effect of Thematic Video-Based Instruction on Learning and Motivation in E-Learning. *International Journal of Physical Science*. Vol. 7. No. 6. P: 957 – 965.
- Yunus, A. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Yusuf, Hadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Yvonne, J.John. 2015. A New Thematic, Integrated Curriculum for Primary Schools of Trinidad and Tobago: A Paradigm Shift. *International Journal of Higher Education*. Vol.4 No 3. P: 172-187.