

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *GUIDED TEACHING*
DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI 1 SUKAPURA
SUMBER JAYA**

Skripsi

Oleh

MUHAMAD ADAM



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *GUIDED TEACHING* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 1 SUKAPURA SUMBER JAYA

Oleh

MUHAMAD ADAM

Masalah penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), kurangnya penerapan strategi dalam pembelajaran, kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif, dan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 45 orang peserta didik dan menggunakan teknik *sampling* jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Data penelitian diperoleh dari lembar observasi, soal *pretest* dan *posttest* dengan bentuk soal pilihan jamak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.

Kata Kunci: *guided teaching*, hasil belajar matematika, media visual

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING A GUIDED TEACHING STRATEGY WITH VISUAL MEDIA ON THE LEARNING OUTCOME MATHEMATICS FOURTH GRADE SD NEGERI 1 SUKAPURA SUMBER JAYA

By

MUHAMAD ADAM

The problem of this research was that learning is still centered on educators (teacher centered), lack of application of strategies in learning, lack of use of media in learning and low learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 1 Sukapura. This study aims to determine the significant effect of guided teaching learning strategies with visual media on learning outcomes. This type of research is experimental research with quantitative research methods, and non-equivalent control group design. The research population was 45 students and used a saturated sampling technique because all members of the population were used as samples. The research data were obtained from observation sheets, pretest and posttest questions in the form of multiple choice questions. The results showed that there was a significant effect on learning. Based on the analysis carried out, it can be concluded that there is a significant influence on the guided teaching learning strategy with visual media on the mathematics learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 1 Sukapura.

Keywords : *guided teaching, mathematics learning result, visual media*

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *GUIDED TEACHING*
DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI 1 SUKAPURA
SUMBER JAYA**

Oleh

MUHAMAD ADAM

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI GUIDED TEACHING DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 1 SUKAPURA**

Nama Mahasiswa : **Muhamad Adam**

No. Pokok Mahasiswa : **1613053099**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

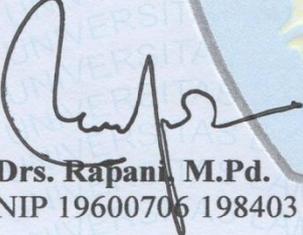
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

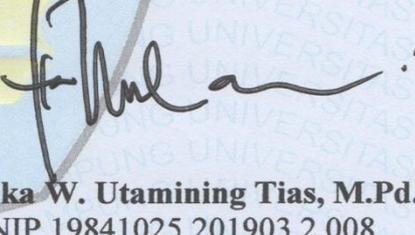
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



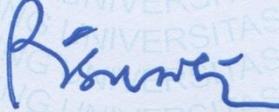
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004


Ika W. Utaming Tias, M.Pd.
NIP 19841025 201903 2 008

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Rapani, M.Pd.**

Sekretaris : **Ika W. Utaming Tias, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dra. Loliyana, M.Pd.**

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 Juli 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Adam
NPM : 1613053099
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Guided Teaching* dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 5 Agustus 2022
Yang membuat Pernyataan



Muhamad Adam
NPM 1613053099

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Muhamad Adam, dilahirkan di Pura Mekar pada 09 April 1998. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Julianto dan Ibu Umi Winarsih. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Tugusari, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 1 Way Tenong, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2013.
3. MAN 1 Bandar Lampung, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN).

MOTO

لَا تَحْزَنُ إِنَّا اللَّهُ مَعَنَا

**"Janganlah Kamu Berduka Cita,
Sesungguhnya Allah Selalu Bersama Kita"
(QS. At-Taubah: 40)**

فَلَا تَغْرَبَنَّكُمْ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا

**"Jangan Sekali-kali Membiarkan
Kehidupan Dunia Ini Memperdayakan Kamu"
(QS. Fatir: 5)**

PERSEMBAHAN

Bismillaahirohmaanirrohiim

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ayahku tercinta Julianto

Ibuku tercinta Umi Winarsih

Terimakasih karena telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang dan ketulusan. Terimakasih atas cinta dan ketulusan yang terpancar dalam setiap doa yang senantiasa dimohonkan untuk kebaikan dan kesuksesanku. Terima kasih karena tak pernah lelah untuk memberikan semangat untuk terus berjuang.

Adikku

Putri Maharani Pratiwi

Terimakasih telah memberikan bantuan, motivasi, dukungan, dan mendoakan untuk terus berjuang menyelesaikan studi hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Para guru dan dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan tauladan yang baik

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Guided Teaching* dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi .
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD dan dan telah memfasilitasi mahasiswa dalam menyusun skripsi.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing 1 yang selalu mendukung kegiatan di PGSD

Kampus B FKIP Universitas Lampung serta senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

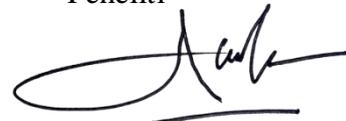
5. Ibu Ika Wulandari UT, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan saran, masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran, masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Umi Winarsih, Kepala SD Negeri 1 Sukapura, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Elita Handayani, S.Pd., Pendidik kelas IV A yang banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Cici Wahyuni, S.Pd, Pendidik kelas IV B yang banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura yang telah membantu dan bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Sahabat dan teman seperjuanganku Rendi Nurdagitsu, Andri Nugroho, Deri Triyanto, Bagus, Revi, Alvin, Dimas, Agam dan Tim *Eleven Shining Stars*, terima kasih karena selama ini memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
13. Rekan-rekan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus B Angkatan 2016 khususnya kelas B yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa yang tinggal di asrama PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah menyemangati dan memotivasi peneliti.

15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini kemungkinan masih terdapat kekurangan, meskipun begitu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua. Aamiin.

Metro, 5 Agustus 2022

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhamad Adam', with a horizontal line underneath it.

Muhamad Adam
NPM 1613053099

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Teori Belajar	10
c. Pengertian Pembelajaran	12
d. Macam-macam Strategi Pembelajaran	12
2. Strategi Pembelajaran	13
a. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	13
b. Pengertian Strategi <i>Guided Teaching</i>	14
c. Karakteristik Strategi <i>Guided Teaching</i>	15
d. Langkah-langkah Strategi <i>Guided Teaching</i>	16
e. Kelebihan dan Kelemahan Strategi <i>Guided Teaching</i>	17
f. Indikator Strategi <i>Guided Teaching</i>	18
3. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Manfaat Media Pembelajaran	20
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
4. Media Visual	22
a. Pengertian Media Visual.....	22
b. Jenis-Jenis Media Visual	23

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual	25
5. Hasil Belajar	27
a. Pengertian Hasil Belajar	27
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
c. Jenis-jenis Hasil Belajar	29
6. Matematika	31
a. Pengertian Matematika	31
b. Pembelajaran Matematika SD.....	32
7. Penelitian yang Relevan	33
B. Kerangka Pikir	35
C. Hipotesis Penelitian	35

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
1. Jenis Penelitian	36
2. Desain Penelitian	36
B. Prosedur Penelitian.....	37
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	38
1. Waktu Penelitian.....	38
2. Tempat Penelitian	38
3. Subjek Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel.....	39
1. Populasi Penelitian.....	39
2. Sampel Penelitian	39
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	40
1. Variabel Penelitian.....	40
a. Variabel Bebas	41
b. Variabel Terikat	41
2. Definisi Operasional Variabel	41
a. Model <i>Guided Teaching</i> dengan Media Visual	41
b. Hasil Belajar.....	41
F. Teknik dan Alat Pengumpul Data	42
1. Observasi dan Wawancara	42
2. Dokumentasi.....	42
3. Tes.....	43
G. Instrumen Penelitian	44
1. Instrumen tes	44
2. Uji Coba Instrumen Tes	44
H. Uji Prasyarat Instrumen	45
1. Uji Validitas.....	45
2. Uji Reliabilitas	47
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	48
1. Uji Prasyarat Analisis Data	49
a. Uji Normalitas.....	49
b. Uji Homogenitas	50
2. Analisis Data Hasil Belajar	50
a. Nilai Hasil Belajar secara Individual.....	50
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Seluruh Peserta Didik	50

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	51
d. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>)	51
3. Uji Hipotesis	51
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	55
1. Visi dan Misi Sekolah	55
2. Sarana dan Prasarana	56
3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	56
4. Keadaan Peserta Didik	58
B. Pelaksanaan Penelitian	58
1. Persiapan Penelitian	58
2. Pengambilan Data Penelitian	59
3. Deskripsi Data Penelitian	59
4. Analisis Data Penelitian	60
a. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	60
b. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>) Peserta Didik	62
c. Persentase Keterlaksanaan Strategi <i>Guided Teaching</i> dengan Media Visual	63
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	64
a. Hasil Uji Normalitas	64
b. Hasil Uji Homogenitas	65
c. Hasil Uji Hipotesis	66
C. Pembahasan	67
D. Keterbatasan Penelitian	68
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil belajar <i>mid</i> semester ganjil mata pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.....	4
2. Populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.....	39
3. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar peserta didik	43
4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r	45
5. Hasil analisis validitas butir tes	46
6. Koefisien tingkat reliabilitas	48
7. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	51
8. Keadaan prasarana SD Negeri 1 Sukapura	56
9. Data pendidik dan staf SD Negeri 1 Sukapura.....	57
10. Jumlah peserta didik SD Negeri 1 Sukapura.....	58
11. Nilai <i>pretest</i> peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol	60
12. Nilai <i>posttest</i> peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	61
13. Penggolongan nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	63
14. Rata-rata persentase keterlaksanaan strategi <i>guided teaching</i> dengan media visual.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel.....	34
2. Desain eksperimen.....	37
3. Denah SD Negeri 1 Sukapura	56
4. Perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	61
5. Perbandingan nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	62
6. Perbedaan nilai rata-rata <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Dokumen Surat-surat	
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	78
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Sekolah.....	79
3. Surat Keterangan dari Fakultas	80
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	81
5. Surat Izin Uji Instrumen dari Fakultas.....	82
6. Surat Izin Uji Instrumen dari Sekolah	83
7. Surat Izin Penelitian dari Sekolah	84
8. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV A.....	85
9. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV B	86
10. Surat Keterangan Penelitian	87
Perangkat Pembelajaran	
11. Pemetaan KI dan KD	89
12. Silabus Pembelajaran	91
13. RPP Kelas Eksperimen	100
14. RPP Kelas Kontrol.....	109
15. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	116
16. Instrumen Tes dan Kunci Jawaban	119
17. Media Visual Kelas Eksperimen	130
Perhitungan Hasil Uji Instrumen	
18. Hasil Uji Validitas Instrumen Secara Manual	132
19. Tabel Uji Validitas Soal Instrumen	136
20. Hasil Uji Reliabilitas Secara Manual.....	140
21. Tabel Uji Reliabilitas	142
22. Lembar Hasil Uji Instrumen.....	143
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	144
24. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	148
Hasil Penelitian	
25. Nilai <i>Mid</i> Kelas IV A.....	151
26. Nilai <i>Mid</i> Kelas IV B	152
27. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	153
28. Lembar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	154

29. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	156
30. Lembar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	157
31. Tabel Nilai Lembar Observasi Kelas Eksperimen	159
32. Lembar Observasi Peserta Didik	161
33. Lembar Observasi Pendidik	163

Perhitungan Hasil Analisis Data Penelitian

34. Uji Normalitas	168
35. Uji Homogenitas.....	184
36. Uji Hipotesis.....	188

Tabel Statistik

37. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	193
38. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i> (χ^2).....	194
39. Tabel Kurva Normal 0-Z.....	195
40. Tabel Nilai Distribusi <i>f</i> Uji Homogenitas	196
41. Tabel Nilai Distribusi <i>f</i> Uji Hipotesis	197

Dokumentasi

42. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Instrumen	199
43. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	200
44. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol	201

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal (1) ayat (1) menyatakan 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. (Kemendiknas, 2003: 2)

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Kemendiknas, 2003: 3)

Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional.

Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan Kurikulum 2013.

Pelaksanaan kurikulum 2013 tentunya berbeda dengan kurikulum yang sebelumnya, pada saat ini sekolah-sekolah di Indonesia sebagian telah menerapkan kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Kemendikbud (2013: 43) pendekatan saintifik memiliki karakteristik (1) berpusat kepada peserta didik, (2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip dan (3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Pendekatan saintifik salah satunya diterapkan pada pembelajaran matematika.

Matematika sendiri sebagai ilmu yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan dan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencetak SDM yang berkualitas. Hal ini dikarenakan matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan penalaran dan pola pikir manusia. Matematika merupakan salah satu bagian dari ilmu dasar (*basic science*) yang memiliki peran penting di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika diharapkan akan menjadi solusi akhir yang tepat, valid, dan dapat diterima secara ilmiah oleh dunia pendidikan.

Tujuan matematika tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 tentang Standar Isi yaitu sebagai berikut.

- (1) Memahami konsep matematika, keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat untuk membuat suatu generalisasi, mencari bukti dan menjelaskan gagasan tentang matematika, (3) memecahkan masalah

yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain, dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (BSNP, 2006: 417).

Tujuan pendidikan matematika yang telah dijelaskan di atas, dapat tercapai apabila pelaksanaan pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran yang baik merupakan usaha pendidik, pihak sekolah, serta *stakeholders* (pemangku kepentingan) dalam menyusun dan merancang proses pembelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan *Programme Of International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2015 menyatakan Indonesia berada di peringkat 45 dari 50 negara pada kompetisi matematika. Menurut PISA hasil kompetisi matematika sebesar 263 poin tahun 2009, 318 poin tahun 2012 dan 335 poin tahun 2015. Berdasarkan hasil PISA pendidikan matematika menduduki peringkat terendah dari tahun 2009 sampai tahun 2012 (PISA, 2015: 1-8).

Kompetisi matematika menurut PISA dari tahun 2012-2015 mengalami peningkatan dari 375 poin menjadi 386 poin. Peringkat Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 6 peringkat ke atas dari tahun 2012 sampai tahun 2015. Faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar di pelajaran matematika berdasarkan latar belakang ekonomi hasil PISA 2015 menunjukkan 1 dari 4 responden sampel PISA Indonesia memiliki orang tua dengan pendidikan hanya tamat SD atau tidak tamat SD, jumlah ini merupakan terbesar dari seluruh negara peserta (Rahmawati, 2016: 2).

Permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran matematika juga muncul di SD Negeri 1 Sukapura. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di bulan September 2021, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, antara lain

peserta didik kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran matematika di kelas. Pendidik belum maksimal dalam mengelola pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran. Hal itu terlihat banyak peserta didik mendapatkan hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan observasi bulan September 2021 peneliti memperoleh informasi bahwa, pelaksanaan pembelajaran matematika yang dilakukan oleh pendidik pada umumnya menggunakan model-model pembelajaran yang hanya terpaku pada pendidik, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik, mencatat, menghafal, dan mengerjakan soal latihan. Pembelajaran seperti ini, peserta didik sebagai subjek pembelajaran, kurang dilibatkan dalam proses menemukan konsep-konsep pelajaran yang harusnya dikuasainya. Hal ini menyebabkan konsep-konsep yang diberikan tidak membekas tajam dalam ingatan peserta didik sehingga mudah lupa dan sering kebingungan dalam memecahkan suatu permasalahan yang berbeda dari yang pernah dicontohkan oleh pendidik.

Studi dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2021 di SD Negeri 1 Sukapura, menunjukkan bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil kelas IV SD Negeri 1 Sukapura pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil belajar *mid* semester ganjil mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura

No.	Kelas	KKM	Jumlah Peserta didik	Jumlah Peserta didik		Persentase	
				Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1.	IV A	67	23	9	14	39,14%	60,86%
2.	IV B	67	22	10	12	45,45%	54,55%

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai peserta didik kelas IV A persentase yang tuntas hanya 39,14%, sedangkan kelas IV B persentase yang

tuntas 45,45%. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen karena persentase yang tuntas di kelas IV A lebih rendah dari kelas IV B. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Guided Teaching* dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Sukapura”.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu pendidik mengolaborasikan antara strategi pembelajaran dengan metode ceramah yang biasa digunakan dengan strategi pembelajaran *guided teaching* yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Salah satu strategi yang bersifat aplikatif dan menyenangkan adalah strategi *guided teaching*. Menurut Hidayat (2019: 84) strategi *guided teaching* adalah cara belajar aktif dan partisipatif untuk mengembangkan pengalaman peserta didik. Oleh sebab itu, setiap individu diberi kebebasan untuk mengeluarkan segala aspirasi yang dimilikinya demi mencari jawaban yang dapat membuat dirinya puas. Peserta didik dapat menerapkan materi yang diterima dan dapat memperagakan sesuai dengan pengetahuan dalam perkembangan ranah kognitifnya yang telah diperoleh dengan baik dan benar. Tujuan penggunaan strategi ini adalah untuk melatih peserta didik saling bertukar pengetahuan dan pemahaman yang telah diperoleh dari berbagai pendapat yang dikemukakan temannya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi terangsang dan memperoleh pengalaman belajar yang dibutuhkannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran juga dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari pendidik saja, tetapi juga dapat menemukannya dari media yang digunakan. Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin meneliti Pengaruh Penggunaan

Strategi *Guided Teaching* dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Sukapura Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik belum diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
3. Peserta didik kurang bekerja sama karena tugas berbentuk individu.
4. Peserta didik merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran.
5. Suasana pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif.
6. Tidak adanya partisipasi serta kemauan berpikir kritis peserta didik selama proses belajar.
7. Kurangnya penggunaan media visual dalam pembelajaran.
8. Rendahnya hasil belajar matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien, terarah dan tepat dikaji. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: Strategi *Guided Teaching* dengan Media Visual (X) terhadap Hasil Belajar Matematika (Y) Kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura tahun pelajaran 2021/2022?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura tahun pelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini dapat bermanfaat bagi.

1. Peserta Didik

Peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna, menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

2. Pendidik

Sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi seperti strategi *guided teaching* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu semua mata pelajaran pada umumnya dan khususnya pada pelajaran matematika.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan serta dapat menambah pengetahuan penelitian *eksperimen* dan strategi *guided teaching*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan strategi *guided teaching* dengan media visual dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.

3. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura yang terdiri dari kelas IV A dan kelas V B.

4. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukapura yang beralamatkan di Jalan Banda Mulya No.72, Pekon Sukapura, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat.

5. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam kehidupan manusia. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar diperlukan dalam rangka meningkatkan taraf hidup seseorang, yang dilakukan secara formal, nonformal maupun informal. Menurut Sagala (2014: 11) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi).

Susanto (2016: 4) mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Menurut Rusman (2015: 12) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Adapun aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru, dengan demikian memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Apabila belajar dilakukan secara berkelanjutan, maka perubahan yang terjadi akan semakin meningkat dan lebih baik.

2. Teori Belajar

Teori belajar banyak dikembangkan oleh para ahli dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pendidikan. Teori belajar disusun untuk menjelaskan tentang keadaan sebenarnya pelaksanaan pendidikan.

Suprijono (2012: 16) mengklarifikasikan teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori perilaku
Teori perilaku berakar pada pemikiran behaviorisme. Perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respons*). Pembelajaran merupakan proses pelaziman (pembiasaan). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan.
- 2) Teori belajar kognitif
Menurut perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental. Belajar menurut teori kognitif adalah perseptual. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
- 3) Teori konstruktivisme
Konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Belajar bukan sekedar mempelajari teks-teks (tekstual) tetapi yang terpenting ialah menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual.

Sani (2014: 4-36) menjelaskan beberapa teori belajar sebagai berikut.

- 1) Behaviorisme
Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret.

- 2) Kognitivisme
Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati).
- 3) Konstruktivisme
Menurut teori ini, pengetahuan ada dalam pikiran manusia dan merupakan interpretasi manusia terhadap pengalamannya tentang dunia, bersifat perspektif, konvensional, tentatif, dan evolusioner.
- 4) Humanisme
Teori belajar yang humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.
- 5) Sibernetik
Cara belajar sibernetik terjadi jika peserta didik mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut.

Piaget dalam Trianto (2009: 29) meyakini bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif yaitu: sensori motor (lahir-2 Tahun), praoperasional (2 tahun-7 Tahun), operasi konkret (7 Tahun- 11 tahun), dan operasi formal (11 tahun-dewasa).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme karena teori belajar ini memaknai belajar bukan sekadar mempelajari teks-teks (tekstual) tetapi yang terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual. Teori belajar konstruktivisme sangat sesuai dengan penerapan strategi *guided teaching* yang pembelajarannya menekankan peserta didik untuk dapat mengembangkan masalah, ide, dan solusi dengan dibantu pendidik.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen tersebut perlu diperhatikan agar terjadi proses interaksi dan pertukaran informasi antara pendidik dan peserta didik. Susanto (2016: 19) mengartikan pembelajaran sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar.

Rusman (2015: 21) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media tentang pembelajaran. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka peneliti mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Interaksi ini dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media tertentu.

4. Macam-macam Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran terbagi ke dalam beberapa macam dan jenis. Menurut Sanjaya (2013 :177 – 286) ada beberapa macam strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang pendidik. Di bawah ini jenis strategi pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut.

- a. Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)
Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang pendidik kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

- b. Strategi Pembelajaran *Inquiry* (SPI)
Strategi Pembelajaran *Inquiry* (SPI) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawabannya dari suatu masalah yang ditanyakan. Proses berpikir ini biasa dilakukan melalui tanya jawab antara pendidik dan peserta didik.
- c. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)
Pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.
- d. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)
Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan berpikir peserta didik. Salah satu strategi dalam pembelajaran SPPKB ialah strategi *guided teaching*.
- e. Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)
Strategi pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- f. Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL)
Strategi pembelajaran kontekstual/*Contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Strategi Pembelajaran Afektif (SPA)
Strategi pembelajaran afektif memang berbeda dengan strategi pembelajaran kognitif dan keterampilan. Afektif berhubungan dengan nilai (value) yang sulit diukur karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa strategi pembelajaran yang telah disebutkan, peneliti memilih menggunakan strategi *guided teaching* yang masuk ke dalam Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB). Oleh karena itu, strategi ini menekankan kepada kemampuan berpikir peserta didik. Jadi strategi ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran matematika.

B. Strategi Pembelajaran *Guided Teaching*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Kata strategi berasal dari kata *strategos* (Yunani) atau *strategus* yang berarti jenderal atau perwira. Pada awalnya istilah strategi digunakan dalam dunia

militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Proses pembelajaran strategi merupakan suatu rencana (mengandung serangkaian aktivitas) yang dipersiapkan secara saksama untuk mencapai tujuan-tujuan belajar.

Menurut Hardy dkk, yang dikutip oleh Majid (2014: 21) “*Strategi is perceived as a plan or a set of explicit intentionpreceeding and controlling actions*”, yang artinya bahwa strategi dipahami sebagai rencana atau kehendak yang mendahului dan mengendalikan kegiatan. Menurut David (2011: 18-19) strategi adalah sarana bersama dengan tujuan jangka panjang yang hendak dicapai. Strategi adalah aksi potensial yang membutuhkan keputusan manajemen puncak dan sumber daya perusahaan dalam jumlah besar. Jadi strategi adalah sebuah tindakan aksi atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau perusahaan untuk mencapai sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan. Rangkuti (2013: 183) berpendapat bahwa strategi adalah perencanaan induk yang komprehensif, yang menjelaskan bagaimana mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan misi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja dalam melakukan kegiatan. Tindakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan.

2. Pengertian Strategi *Guided Teaching*

Strategi yang digunakan penelitian ini adalah strategi *guided teaching*. Menurut Hidayat (2019: 84-86) strategi *guided teaching* yaitu strategi di mana pendidik memberikan sebuah pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dan pemahaman tentang materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Strategi ini juga dimaksudkan

untuk memperoleh hipotesis tentang kondisi peserta didik, lalu mengelompokkannya dalam katagori-katagori tertentu.

Istarani (2012: 58) mengemukakan bahwa strategi *guided teaching* merupakan cara belajar dimana pendidik mengajukan pertanyaan atau beberapa pertanyaan untuk melacak pengetahuan peserta didik atau mendapatkan hipotesis atau kesimpulan mereka dan kemudian memilahnya-milahnya menjadi sejumlah katagori.

Agung (2012: 15) strategi pembelajaran *guided Teaching* merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat diaplikasikan sebagai selingan dalam proses pembelajaran dengan cara mengajukan satu atau beberapa pertanyaan yang disajikan kepada siswa guna mengetahui tingkat kemampuan siswa mengenai suatu materi tertentu atau untuk memperoleh hipotesa atau kesimpulan kemudian mengelompokkannya dalam katagori-katagori tertentu. Metode ini bisa digunakan sebelum guru memaparkan apa yang akan diajarkan, terutama materi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak.

Pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi *guided teaching* merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Penerapannya dengan cara mengajukan satu atau beberapa pertanyaan yang disajikan kepada peserta didik guna mengetahui tingkat kemampuan peserta didik mengenai suatu materi tertentu atau untuk memperoleh hipotesa atau kesimpulan kemudian mengelompokkannya dalam katagori-katagori tertentu.

3. Karakteristik Strategi *Guided Teaching*

Karakteristik adalah suatu ciri yang terdapat pada strategi *guided teaching*. Zaini (2008 : 37) mengemukakan bahwa strategi *guided teaching* merupakan pembelajaran yang diawali dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau kemampuan siswa

yang memperoleh hipotesis atau kesimpulan dan membaginya kepada kategori. Tujuan pertanyaan guru yang diajukan kepada siswa bukanlah semata-mata untuk memperoleh jawaban, dengan kata lain bahwa apapun jawaban yang diberikan siswa bukanlah prioritas utama agar siswa menjawab dengan benar, kemudian guru menjustifikasi jawaban itu dengan perkataan “ benar” atau “salah”. Penggunaan strategi ini adalah sejauh mana guru dapat menghargai usaha siswa melalui jawaban-jawaban yang diberikan, serta dijadikan sebagai fasilitas bagi guru untuk mengasah keterampilan berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi.

4. Langkah-langkah Strategi *Guided Teaching*

Strategi pembelajaran *guided teaching* merupakan suatu perubahan pembelajaran dari ceramah secara langsung dan memungkinkan guru untuk mempelajari apa yang telah diketahui dan dipahami para siswa sebelum membuat poin-poin pengajaran. Hidayat (2019: 84-86) mengemukakan langkah-langkah dalam strategi *guided teaching* sebagai berikut.

- 1) Sampaikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Gunakan pertanyaan-pertanyaan yang mempunyai beberapa kemungkinan jawaban.
- 2) Berikan waktu beberapa menit kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan. Anjurkan kepada peserta didik untuk bekerja berdua atau dalam kelompok kecil.
- 3) Minta peserta didik menyampaikan hasil jawaban dan catat jawaban-jawaban yang disampaikan oleh peserta didik. Jika memungkinkan tulis dipapan tulis dengan mengelompokkan jawaban peserta didik dalam kategori-kategori yang nantinya akan disampaikan oleh pendidik dalam kegiatan belajar.
- 4) Pendidik menyampaikan poin-poin utama dari materi yang diajarkan dengan ceramah yang interaktif.
- 5) Minta peserta didik untuk membandingkan jawaban dengan poin-poin yang telah anda sampaikan. Catat poin-poin yang dapat memperluas bahasa materi anda.

Istarani (2012: 58) berpendapat bahwa langkah-langkah dalam penerapan strategi *guided teaching* memiliki empat prosedur yang dapat di tempuh pendidik untuk mengaplikasikan startegi dalam pembelajaran ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Pendidik mengajukan satu atau beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan pemikiran dan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Pendidik memberikan kesempatan beberapa saat kepada peserta didik untuk dapat memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada tahap ini pendidik memberikan keluasaan kepada peserta didik untuk menjawab secara berpasangan atau berkelompok
- 3) Pendidik meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil jawaban serta mencatat jawaban-jawaban yang telah disampaikan. Apabila memungkinkan jawaban-jawaban tersebut kurang benar, maka kemudian dikelompokkan dalam kategorinya masing-masing secara terpisah yang akan dijadikan sebagai bahan dalam pembelajaran.
- 4) Pendidik menyajikan poin-poin pembelajaran yang akan disampaikan serta meminta peserta didik untuk menjelaskan kesesuaian jawaban dengan poin-poin pokok pembelajaran. Pada tahap ini pendidik hendaknya mencatat gagasan atau poin-poin yang dapat memperluas pokok bahasan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas tentang langkah-langkah penerapan strategi *guided teaching*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendapat dari Hidayat. Karena pendapat dari Isnu Hidayat dirasa mudah diterapkan dan dipahami oleh peserta didik.

5. Kelebihan dan kekurangan Strategi *Guided Teaching*

Hidayat (2019: 84-86) berpendapat kelebihan dan kekurangan strategi *guided teaching* sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a). Dengan strategi pembelajaran ini pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
 - b) Strategi ini dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
 - c) Strategi pembelajaran ini biasa digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas yang besar.
 - d) Memupuk rasa tanggung jawab dalam segala tugas pekerjaan sebab dalam strategi ini anak-anak harus mempertanggungjawabkan segala sesuatu yang telah dikerjakan.
- 2) Kekurangan
 - a) Kekurangan strategi ini lebih ditekankan membaca dan menjawab soal maka cenderung peserta didik tidak terkondisi.

- b) Sulit memberikan tugas karena perbedaan individual anak dalam kemampuan minat dan bakat.
- c) Sering kali anak-anak tidak mengerjakan tugas dengan baik cukup menyalin pekerjaan temannya.

Menurut Istarani (2012: 58) strategi *guided teaching* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu.

- 1) Kelebihan
 - a) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebab pembelajaran diawali dengan beberapa pertanyaan.
 - b) Melatih peserta didik berpikir untuk menjawab pertanyaan secara benar.
 - c) Dapat meningkatkan kerja sama peserta didik, karena dalam belajar dibentuk kelompok-kelompok kecil
- 2) Kekurangan
 - a) Kadang-kadang terjadi kelarutan dalam pertanyaan sehingga materi yang diajarkan kurang tersampaikan dengan baik.
 - b) Lebih mengutamakan perbandingan dari materi dari pada penyampaian pesan materi yang akan disampaikan.

6. Indikator Strategi *Guided Teaching*

Menurut Hidayat (2019: 84-86), mengklasifikasikan indikator *guided teaching* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan pemikiran dan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik sebagai berikut :

- a) Adanya dorong peserta didik untuk berfikir memecahkan suatu permasalahan
- b) Peserta didik dapat membangkitkan pengertian lama maupun baru
- c) Munculnya minat siswa tentang materi tertentu sehingga timbul keinginan untuk mempelajari
- d) Peserta didik dapat menginterpretasi dan megorganisasi pengetahuan serta pengalaman
- e) Meningkatkan kepercayaan siswa dalam mengemukakan pendapat

Menurut Silberman (2001 : 110), indikator *guided teaching* ialah untuk melacak pengetahuan peserta didik atau mendapatkan hipotesis atau simpulan mereka dan kemudian memilih-milihnya menjadi sejumlah kategori. Metode pengajaran terarah merupakan selingan yang mengasyikkan di sela-sela cara pengajaran biasa.

Menurut Zaini (2008 : 37), indikator dalam metode *guided teaching* adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik atau untuk memperoleh hipotesa atau kesimpulan kemudian membaginya ke dalam kategori-kategori.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan indikator dari motivasi belajar menurut Hidayat (2019: 84-86), mengklasifikasikan indikator *guided teaching* sebagai berikut, a) Adanya dorong peserta didik untuk berfikir memecahkan suatu permasalahan, b) Peserta didik dapat membangkitkan pengertian lama maupun baru, c) Munculnya minat siswa tentang materi tertentu sehingga timbul keinginan untuk mempelajari, d) Peserta didik dapat menginterpretasi dan megorganisasi pengetahuan serta pengalaman, d) Meningkatnya kepercayaan siswa dalam mengemukakan pendapat

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran umumnya diartikan sebagai alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung. Arsyad (2019: 3) menyatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Asyhar (2011: 8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan Daryanto (2012: 5) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran,

dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi terangsang dan memperoleh pengalaman belajar yang dibutuhkannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran juga dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari pendidik saja, tetapi juga dapat menemukannya dari media yang digunakan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2019: 19) manfaat media pembelajaran yaitu membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Daryanto (2012: 5) mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut.

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d) Memungkinkan peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Suprihatiningrum (2016: 321) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

Memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan keterkaitan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas peserta didik, memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif

dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indra manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengembangkan minat belajar peserta didik sehingga pengetahuan dan keterampilannya dapat meningkat, pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, serta sumber belajar menjadi efektif dan efisien.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri dan karakteristik. Asyhar (2011: 44) menjelaskan media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis yaitu sebagai berikut.

- a) Media visual, yaitu jenis media hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, prototipe dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*).
- b) Media audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
- c) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.
- d) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: TV dan *power point*.

Bretz (dalam Sadiman 2011: 21) mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

Ciri utama dari media pembelajaran dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Sanjaya dalam Sundayana (2016: 13) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut.

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara misalnya film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, film, *slide* suara, dan lain sebagainya.
- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video.
- c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa beberapa jenis media pembelajaran antara lain media visual, media audio, media audio visual, media asli dan media teknologi. Dari beberapa jenis media di atas peneliti menggunakan media pembelajaran jenis media audio visual.

D. Media Visual

1. Pengertian Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dinikmati dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual digunakan pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Menurut Arsyad (2019: 89) agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan

peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Menurut Asyhar (2011: 45) media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Mumtahanah (2014: 97) mengemukakan media pembelajaran visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang membutuhkan indra penglihatan untuk dapat memperoleh informasi dari media tersebut. Media visual membantu peserta didik lebih memahami dan memperkuat ingatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

2. Jenis-jenis Media Visual

Media visual memiliki beberapa jenis yaitu media gambar diam dan media animasi pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa jenis dalam penggunaannya. Arsyad (2019: 89) mengemukakan bahwa jenis-jenis media visual antara lain sebagai berikut.

- a) Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.
- b) Diagram yang menuliskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- c) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- d) Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Menurut Agung (2012: 141) mengemukakan bahwa ada beberapa jenis media visual yaitu sebagai berikut.

- a) Media gambar diam (*still pictures*) dan grafis

Media ini adalah hasil dari potretan berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran. Media yang termaksud ke dalam kelompok ini antara lain.

- 1) Grafik, yaitu gambaran dari statistik yang ditunjukkan dengan lambang-lambang.
 - 2) *Chart* bagan, yaitu gambaran dari sesuatu yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan atau perbandingan.
 - 3) Peta, yaitu gambaran yang menjelaskan permukaan bumi atau beberapa bagian dari padanya.
 - 4) Diagram, yaitu penampakan atau irisan dari benda atau objek.
 - 5) Poster, yaitu gambar disederhanakan bentuk dengan pesan biasanya menyindir.
- b) Media papan
Media papan adalah media pembelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Media yang termaksud ke dalam kelompok ini antara lain.
- 1) Papan tulis
 - 2) Papan flanel
 - 3) Papan *temple*
 - 4) Papan pameran
- c) Media dengan proyeksi
Media ini adalah penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga nampak pada layar. Media yang termaksud ke dalam kelompok media ini antara lain.
- 1) *Slide*
 - 2) *Film strips*
 - 3) *Overhead projector*
 - 4) *Transparansi*
 - 5) *Mikro film dan mikrofische*

Adapun menurut Rima (2016: 25-29) jenis-jenis media visual antara lain adalah sebagai berikut.

- a) Media visual non proyeksi
Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi peserta didik. Model merupakan benda tiruan dalam media visual non proyeksi.

 - 1) Media cetak merupakan media visual non proyeksi yang ditampilkan dalam bentuk tercetak.
 - 2) Media grafis merupakan media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol simbol visual. Contoh media grafis adalah: gambar, sketsa, diagram dan bagan.

- b) Media visual proyeksi

- 1) Transparasi OHP merupakan perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak atau *overhead transparency* atau OHT dan perangkat keras *overhead projector* atau OHP.
- 2) Film bingkai merupakan film transparan sebagai media visual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis media visual, yaitu media visual diam seperti grafis, poster, diagram dan media visual yang dapat digerakkan seperti film dan media yang di proyeksikan. Penelitian yang dilaksanakan peneliti lebih menitikberatkan pada jenis media visual yang dikemukakan oleh Arsyad berupa gambar. Media gambar merupakan media yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda dan digunakan untuk menyampaikan konsep atau informasi melalui objek dalam gambar yang disajikan. Alasan peneliti memilih jenis media visual gambar karena dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *guided teaching*.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan dampak positif dalam proses pembelajaran. Agung (2012: 150-152) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media visual sebagai berikut.

- a) Kelebihan media visual
 - 1) Gambar diam dan grafik memberi informasi secara simbolis, memperjelas dan memudahkan data kuantitatif yang rumit, dan dapat menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa atau objek dari waktu ke waktu.
 - 2) Peta dan globe: menggambarkan tentang permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dimuka bumi dan memperjelas pengetahuan peserta didik tentang wilayah.
 - 3) Foto atau gambar menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkret dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
 - 4) Poster dapat dipasang dimana saja, menggunakan bahan yang simple, padat disimpan dan digunakan lagi pada kesempatan lain dan dapat membantu daya ingat peserta didik.
 - 5) Papan tulis murah dan mudah menggunakannya, dapat digunakan dan dipahami pada semua tingkat sekolah mulai dari TK sampai perguruan tinggi, dan materi dapat disiapkan terlebih dahulu.
 - 6) Papan flanel memotivasi dan mengaktifkan peserta didik belajar, dapat digunakan dan dipahami pada semua tingkat sekolah, muda

membuatnya dapat dirancang oleh pendidik, digunakan untuk berbagai bidang studi dan isi pesan mudah diganti.

- b) Kekurangan media visual
 - 1) Gambar diagram dan grafik memerlukan keterampilan khusus untuk merancang dan membuat bagan grafik secara benar, menarik dan sederhana.
 - 2) Peta dan globe memerlukan kemampuan khusus dalam membaca peta dan rumit karena banyak menggunakan simbol-simbol.
 - 3) Foto atau gambar tidak dapat dirasakan secara nyata suasana sebenarnya, menekankan kemampuan indra penglihat dan dapat hilang, mudah rusak, dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.
 - 4) Poster di perlukan keahlian dalam bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster dan dapat menimbulkan salah tafsir dari kata-kata atau simbol yang singkat.
 - 5) Papan tulis menimbulkan populasi dan gangguan penyakit karena bedunya, membelakangi peserta didik pada waktu menulis dan menghamburkan waktu hanya untuk menulis dipapan tulis.
 - 6) Papan flanel mudah rusak apabila tidak dirawat dan memerlukan keterampilan dan ketekunan.

Adapun menurut Rima (2016: 40) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media visual antara lain sebagai berikut.

- a) Kelebihan Media Visual
 - 1) Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
 - 2) Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pembelajaran.
 - 3) Media visual membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan.
 - 4) Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyiapkan atau mengelipingnya.
 - 5) Media visual membantu peserta didik berpikir tajam dan spesifik.
 - 6) Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para peserta didik.
 - 7) Media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
 - 8) Media visual membantu penanaman konsep yang benar mengenai suatu informasi.
 - 9) Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru para peserta didik.
- b) Kekurangan media visual
 - 1) Media visual terkadang tampil lambat dan kurang praktis.
 - 2) Media visual tidak diikuti oleh audio.
 - 3) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas.

- 4) Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi.
- 5) Media visual ukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu.
- 6) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media visual adalah mampu mempermudah proses pembelajaran sehingga membantu keefektifan pembelajaran, meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik, meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik. Adapun kekurangan dari media visual antara lain kurang praktis, mudah rusak bila kurang dirawat dan pembuatan media visual memerlukan keterampilan khusus serta ketekunan.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui hasil belajar pendidik mampu mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jihad dan Haris (2012: 7) mengemukakan hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang telah dilakukan dalam waktu tertentu. Domain kognitif mencakup pengetahuan dan ingatan, domain afektif mencakup sikap menerima, memberikan respon, nilai organisasi dan karakterisasi, dan domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Rusman (2015: 67) mendefinisikan hasil belajar sebagai pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Susanto (2016: 5) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar sebagai suatu pencapaian dari peserta didik, yang berupa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar diperoleh peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut.

- a) Faktor Internal: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari:
 1. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
 2. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
 3. Faktor kelelahan.

- b) Faktor Eksternal: yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:
 1. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
 2. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).

3. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Sardiman (2010: 55) menjelaskan di dalam belajar terdapat banyak faktor yang memengaruhi salah satunya faktor psikologis. Ada beberapa faktor psikologis dalam belajar misalnya: faktor motivasi, faktor konsentrasi, reaksi pemahaman, organisasi, ulangan dan masih ada macam-macam yang lain misalnya perhatian, minat, fantasi, faktor ingin tahu, sifat kreatif, dan lain lain. Munadi dalam Rusman (2015: 67-68) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajaryakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang terdapat dalam diri peserta didik seperti motivasi, jasmaniah, dan psikologis. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat di luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

3. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis hasil belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Hal tersebut sesuai dengan definisi yang diutarakan oleh Bloom yang dikutip oleh Dimiyati (2013: 26) mengidentifikasi jenis hasil belajar yakni.

- a) Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut.
 - 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, dan prinsip.
 - 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
 - 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun program kerja.
 - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- b) Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut.
- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
 - 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
 - 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- c) Ranah psikomotoris terdapat enam tingkat keterampilan, yaitu:
- Gerakan refleks,
- 1) Keterampilan dalam gerakan-gerakan dasar,
 - 2) Kemampuan perseptual,
 - 3) Kemampuan di bidang fisik,
 - 4) Gerakan-gerakan skill,
 - 5) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Secara garis besar jenis hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Diperjelas oleh Benyamin Bloom yang dikutip oleh Sudjana (2010:22) menyatakan yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa jenis- jenis hasil belajar adalah pembelajaran yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diukur melalui alat evaluasi baik proses maupun hasil. Hasil belajar peserta didik digunakan oleh pendidik untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti hanya mengukur hasil kognitifnya saja.

F. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika adalah suatu bidang studi yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perpendidikan tinggi. Bahkan matematika diajarkan juga di taman kanak-kanak. Hal ini wajar saja, karena matematika sangat penting dan berkontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Sehingga matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Susanto (2016: 185) berpendapat bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sundayana (2014: 2) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Ali (2016: 184) mendefinisikan matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antarkonsep yang kuat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan matematika sebagai ilmu pasti yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Matematika diajarkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, atau antara peserta didik dengan lingkungan disaat belajar matematika sedang berlangsung.

Susanto (2016: 186) mendefinisikan pembelajaran matematika merupakan suatu program belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Kegiatan ini tak lepas dari dua aspek yaitu belajar dan mengajar yang berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Bruner dalam Heruman (2014: 4) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, peserta didik harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. Menemukan di sini adalah menemukan lagi (*discovery*), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (*invention*).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 1 Ayat 3 menyatakan pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/ MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika yang berpusat pada pendidik. Mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Pembelajaran pada Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/ MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan diperlukan untuk acuan atau pembandingan dalam melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti antara lain.

1. David Hunailin (2015) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Strategi *Guided Teaching* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan di MI Al-Hadi Girikusuma Mranggen Demak Tahun 2014/2015. Hasil penelitian yang dilakukan oleh David Hunailil membuktikan bahwa penggunaan strategi *guided teaching* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V Mi Al-Hadi Girikusuma Mranggen Demak. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya terletak pada variabel bebasnya yaitu strategi *guided teaching* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar matematika. Namun penelitian tersebut memiliki perbedaan pada variabel bebas, peneliti menggunakan dua variabel bebas yaitu strategi *guided teaching* dan motivasi belajar.

2. Noviana Sudarwati (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Guided Teaching* didukung Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Benda Padat dan Cair yang Ada di Lingkungan Sekitar pada Peserta Didik Kelas III MI Mambaul Hikam, Sidomulyo Kecamatan Semen Kabupaten Kediri pada Tahun Pelajaran 2016-2017”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Noviana Sudarwati membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *guided teaching* di dukung dengan strategi *crossword puzzel* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran IPA.

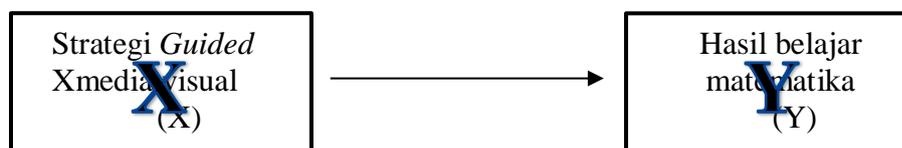
Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan strategi *guided teaching*. Namun penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada variabel terikat, peneliti menggunakan strategi *guided teaching* untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar. Namun Noviana Sudarwati menggunakan strategi *guided teaching* untuk melihat pengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi peserta didik.

3. Kartika Setiorini (2013) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Strategi “*feedback*” dengan Metode *Guided Teaching* terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik ”. Penelitian yang dilakukan oleh Kartika Setiorini membuktikan bahwa strategi *feedback* dengan metode *guided teaching* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan strategi *guided teaching*. Namun terdapat perbedaan pada ke dua penelitian tersebut, yaitu penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat. Namun penelitian yang dilakukan oleh Kartika Setiorini menggunakan prestasi belajar sebagai variabel terikat.

H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Penelitian ini mencari pengaruh penggunaan strategi *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura, yang kemudian akan dihitung rata-rata peningkatan hasil belajar dari masing-masing kelas. Pemilihan strategi pembelajaran menjadi hal yang penting dalam upaya ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil yang diharapkan dari penerapan strategi *guided teaching* adalah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik atau *teacher centered*.

Berdasarkan pokok pikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa strategi *guided teaching* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka konsep variabel

X = Strategi *Guided Teaching* dengan media visual

Y = Hasil belajar matematika

→ = Pengaruh

Sumber: (Sugiyono, 2014: 42)

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis data kuantitatif. Sugiyono (2016: 72) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Objek penelitian adalah pengaruh strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual (X) dan hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura (Y).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non equivalent control group design*.

Penelitian ini menggunakan bentuk desain *non equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual sedangkan kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan tidak menggunakan media.

Sugiyono (2016: 78) menyatakan bahwa *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.

O_1	X_1	O_2
<hr/>		
O_3	X_2	O_4

Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X_1 = perlakuan dengan menggunakan strategi *guided teaching* dengan media visual

X_2 = perlakuan dengan menggunakan pendekatan saintifik

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , & O_3) dapat digunakan sebagai bahan dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai O_2 & O_1 sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan pendekatan saintifik.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sukapura.
2. Menggolongkan subjek penelitian menjadi 2 kelompok pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi yang dikembangkan dalam pembuatan instrumen *pretest* dan *posttest* dan instrumen berupa tes pilihan jamak.
4. Menguji coba instrumen *pretest* dan *posttest* pada subjek uji coba soal yaitu kelas IV SD Negeri 1 Simpang Sari .

5. Menganalisis data hasil uji coba untuk menguji apakah instrumen valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol yaitu peserta didik kelas IV B dan kelas eksperimen yaitu peserta didik kelas IV A SD Negeri 1 Sukapura.
7. Menganalisis hasil *pretest* yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui bahwa kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan.
8. Melaksanakan pembelajaran dengan memberi perlakuan berupa penggunaan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual dalam pembelajaran kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan pendekatan saintifik.
9. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sukapura.
10. Menganalisis data hasil test dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelompok.
11. Menghitung perbedaan tersebut untuk menentukan apakah penggunaan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual berpengaruh secara signifikan pada kelas eksperimen.

C. Setting penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali pada bulan November 2021 dengan observasi dan penelitian pendahuluan. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukapura yang berada di Jalan Banda Mulya, Sukapura, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 45 orang.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, objek yang ditentukan dalam suatu penelitian, dan sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi. Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Tabel 2. Populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	12	11	23
2.	IV B	12	10	22
	Jumlah	24	21	45

Sumber: Pendidik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura Tahun Pelajaran 2021/2022

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura Tahun Pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 24 orang peserta didik laki-laki dan 21 orang peserta didik perempuan. Jumlah populasi yang digunakan sebanyak 45 orang yang merupakan 23 peserta didik kelas IV A dan 22 peserta didik kelas IV B.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi data pada penelitian. Sugiyono (2016: 81) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan bagian yang akan diteliti dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti. Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik *sampling* jenuh.

Menurut Sugiyono (2016: 85) *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Populasi pada penelitian ini sebanyak dua kelas dengan jumlah 45 peserta didik, peneliti mengambil kelas IV A yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 22 peserta didik sebagai kelas kontrol. Peneliti memberi pengaruh kepada kelas IV A dengan menggunakan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual dalam pembelajaran bangun datar dan bangun ruang untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual pada hasil belajar matematika.

Kelas IV B dijadikan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan saintifik pada mata pelajaran matematika. Alasan peneliti menggunakan kelas IV A sebagai kelas eksperimen karena nilai ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas IV A lebih kecil dari pada kelas IV B.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A SD Negeri 1 Sukapura. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh dengan jumlah sampel yang digunakan 45 peserta didik.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah seluruh objek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat.

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2016: 39) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi *guided teaching* dengan media visual yang disebut sebagai X.

b. Variabel Terikat

Sugiyono (2016: 39) menyatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura yang disebut sebagai Y.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Strategi *guided teaching* dengan media visual

Strategi *guided teaching* yaitu strategi di mana pendidik memberikan sebuah pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dan pemahaman tentang materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Strategi ini juga dimaksudkan untuk memperoleh hipotesis tentang kondisi peserta didik, lalu mengelompokkannya dalam katagori-katagori tertentu. Media visual adalah media untuk menyampaikan informasi atau alat bantu dalam pembelajaran yang dapat berupa gambar, foto, sketsa, grafik, dan poster. Penggunaan media ini dibuat dengan menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan untuk menstimulus pikiran dan minat perhatian peserta didik

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan soal atau tes. Tes yang diberikan

merupakan tes objektif pilihan jamak sebanyak 40 item. Jawaban benar diberi skor 1 dan yang salah skor 0. Hasil belajar peserta didik dihitung berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum.

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Salah satu komponen yang penting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik dan alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu.

1. Observasi dan Wawancara

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung di lapangan serta pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Hadi (dalam Sugiyono, 2016: 145) observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Sugiyono (2016: 137) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

Teknik observasi dan wawancara ini dilakukan pada saat peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan yaitu mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas dan mewawancarai pendidik untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukapura.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data penelitian ini digunakan instrumen dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder. Data ini berupa foto-foto kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik dan hasil belajar

peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual.

3. Instrumen Tes

Tes merupakan istilah yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur dengan tujuan tertentu. Arikunto (2013: 193) tes adalah deretan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes berupa soal pilihan jamak berjumlah 40 butir soal, setiap jawaban soal yang benar diberi skor 1 dan yang salah diberi skor 0. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar peserta didik

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal
3.8 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	3.8.1 Memahami pengertian segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.	C1	1, 7, 11, 25, 26, 39
	3.8.2 Menggambarkan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.	C2	3, 5, 9, 13, 20, 24, 15, 17, 30, 31, 32, 34, 35, 38
	3.8.3 Menghitung luas dan keliling segi banyak.	C3	2, 6, 10, 16, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 14, 18, 36, 37
	3.8.4 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan segi banyak.	C4	4, 8, 12, 29, 33, 40
Jumlah			40

G. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual.

1. Instrumen Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak dengan 40 butir soal setiap soal benar memiliki skor 1 dan skor 0 jika salah.

Tes merupakan cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan. Penelitian ini menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan dalam bidang kognitif, dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah instrumen tes tersusun kemudian di uji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Tes uji ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sukapura dengan jumlah soal yang di ujikan sebanyak 40 butir soal. Peneliti memilih SD Negeri 1 Simpang Sari karena SD tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama dengan SD Negeri 1 Sukapura yaitu akreditasi sekolah, jumlah peserta didik kelas, KKM, serta secara geografis masih berada di kecamatan yang sama yaitu Kecamatan Sumber Jaya.

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Sugiyono (2016: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi, karena instrumen yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur. Mengukur tingkat validitas soal menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel*, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*
 - M_p = rata-rata skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
 - M_t = rata-rata skor total
 - S_t = simpangan baku
 - p = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
 - q = $1-p$ (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)
- Kasmadi dan Sunariah (2014: 157)

Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sugiyono (2016: 257)

Langkah selanjutnya mencari validitas soal tes dilakukan dengan uji coba soal pada 22 peserta didik di SD Negeri 1 Simpang Sari. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 40 soal. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 (lampiran 19 halaman 136-138). Berikut data hasil analisis butir soal tes.

Tabel 5. Hasil analisis validitas butir tes

No. Item Lama	No. Item Baru	Nilai Validitas	r-tabel	Status	Keterangan
1	1	0,472	0,423	Valid	Digunakan
2	2	0,480	0,423	Valid	Digunakan
3		0,221	0,423	Drop	Tidak digunakan
4	3	0,526	0,423	Valid	Digunakan
5	4	0,424	0,423	Valid	Digunakan
6		0,055	0,423	Drop	Tidak digunakan
7		0,353	0,423	Drop	Tidak digunakan
8		0,139	0,423	Drop	Tidak digunakan
9		0,033	0,423	Drop	Tidak digunakan
10	5	0,528	0,423	Valid	Digunakan
11	6	0,438	0,423	Valid	Digunakan
12		0,023	0,423	Drop	Tidak digunakan
13		0,292	0,423	Drop	Tidak digunakan
14	7	0,472	0,423	Valid	Digunakan
15	8	0,426	0,423	Valid	Digunakan
16	9	0,443	0,423	Valid	Digunakan
17	10	0,508	0,423	Valid	Digunakan
18		0,063	0,423	Drop	Tidak digunakan
19	11	0,563	0,423	Valid	Digunakan
20	12	0,424	0,423	Valid	Digunakan
21		0,174	0,423	Drop	Tidak digunakan
22		0,054	0,423	Drop	Tidak digunakan
23	13	0,435	0,423	Valid	Digunakan
24	14	0,430	0,423	Valid	Digunakan
25		0,090	0,423	Drop	Tidak digunakan
26	15	0,456	0,423	Valid	Digunakan
27		0,040	0,423	Drop	Tidak digunakan
28		0,027	0,423	Drop	Tidak digunakan
29		0,185	0,423	Drop	Tidak digunakan
30		0,046	0,423	Drop	Tidak digunakan
31	16	0,506	0,423	Valid	Digunakan
32	17	0,550	0,423	Valid	Digunakan
33		0,121	0,423	Drop	Tidak digunakan
34		0,224	0,423	Drop	Tidak digunakan
35	18	0,453	0,423	Valid	Digunakan

No. Item Lama	No. Item Baru	Nilai Validitas	r-tabel	Status	Keterangan
36		0,095	0,423	Drop	Tidak digunakan
37		0,199	0,423	Drop	Tidak digunakan
38	19	0,438	0,423	Valid	Digunakan
39	20	0,517	0,423	Valid	Digunakan
40		0,146	0,423	Drop	Tidak digunakan

Uji validitas instrumen pendidikan, diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yakni item pernyataan no: 1, 2, 4, 5, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 23, 24, 26, 31, 32, 35, 38, 39. Namun item-item tersebut belum tentu reliabel, oleh sebab itu perlu diuji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilakukan secara berulang. Menurut Arikunto (2013: 221) reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardoson*) dengan bantuan *Microsoft Excel* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyaknya/jumlah item

S^2 = Varians

Kasmadi dan Sunariah (2014: 166).

Jumlah soal yang valid kemudian dihitung tingkat reliabilitasnya.

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Koefisien tingkat reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80- 1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Arikunto (2013: 276)

Langkah selanjutnya pengujian reliabilitas soal tes yang valid dilakukan perhitungan dan diperoleh nilai reliabilitas $r_{hitung} = 0,86$ (data lengkap lampiran 21 halaman 142). Hasil indeks reliabilitas tersebut dapat diketahui bahwa data termasuk kategori sangat kuat, sehingga soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh model strategi pembelajaran guided teaching dengan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi-kuadrat*, uji *liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smirnov*, dan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS).

Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *chi kuadrat*. Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut.

1) Rumusan Hipotesis

H_0 = Data yang berdistribusi normal

H_a = Data yang berdistribusi tidak normal

- 2) Rumus statistik yang digunakan yaitu *chi-kuadrat* dengan rumus sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai *chi-kuadrat* hitung

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Muncarno (2017: 71)

- 3) Untuk mencari Mencari f_o (frekuensi yang diobservasi) dan f_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.
- a) Membuat daftar distribusi frekuensi
Menentukan nilai rentang (R), yaitu data terbesar-terkecil, menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$.
Menentukan panjang kelas atau (i) = $\frac{R}{BK}$, dan menentukan rata-rata simpangan baku.
 - b) Membuat daftar distribusi f_o (frekuensi yang diobservasi) dan f_h (frekuensi yang diharapkan)
- 4) Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ atau 5%, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan apabila maka $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Berikut langkah-langkah uji homogenitas.

- 1) Menentukan hipotesis

H_a : varians pada tiap kelompok sama (homogen)

H_o : varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Muncarno (2017: 65)

4) Kriteria pengujiannya adalah H_a diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya varians kedua kelompok tersebut homogen sedangkan H_a ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya varians kedua kelompok tersebut tidak homogen dengan taraf signifikansi 0,05.

2. Analisis Data Hasil Belajar

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individu

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Purwanto (2014: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Seluruh Peserta Didik

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Aqib (2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{ peserta didik yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ peserta didik}} \times 100 \%$$

Tabel 7. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik.

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

Aqib (2010: 41)

d. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi = $0,70 \leq N-Gain \leq 1,00$

Sedang = $0,40 \leq N-Gain \leq 0,69$

Rendah = $N-Gain < 0,39$

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan regresi sederhana. Kegunaan regresi dalam penelitian untuk meramalkan variabel terikat (Y) saat variabel bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Muncarno (2017: 105-106) langkah-langkah menyelesaikan regresi sederhana yaitu sebagai berikut.

Persamaan regresi dirumuskan: $\hat{Y} = a + bX$.

1. Langkah 1

Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

2. Langkah 2

Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk statistik.

3. Langkah 3

Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik.

4. Langkah 4

Masukkan angka-angka statistik dari tabel penolong dengan rumus sebagai berikut.

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

5. Langkah 5

Mencari jumlah kuadrat regresi $JK_{Reg(a)}$ dengan rumus.

$$JK_{Reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

6. Langkah 6

Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{Reg(b|a)}$)

$$JK_{Reg(b|a)} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

7. Langkah 7

Mencari jumlah kuadrat residu (JK_{Res}) dengan rumus.

$$JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg(b|a)} - JK_{Reg(a)}$$

8. Langkah 8

Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi $RJK_{Reg(a)}$ dengan rumus.

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)}$$

9. Langkah 9

Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($RJK_{Reg(b|a)}$) dengan rumus.

$$RJK_{Reg(b|a)} = JK_{Reg(b|a)}$$

10. Langkah 10

Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{Res}) dengan rumus.

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2}$$

11. Langkah 11

Menguji signifikansi dengan rumus.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}}$$

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a artinya signifikan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka terima H_a artinya tidak signifikan

Taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$

Carilah F_{tabel} menggunakan tabel F dengan rumus

$$F_{tabel} = F_{\{(1-a)(dk_{Reg\ b|a})(dk_{Res})\}}$$

12. Langkah 12

Membuat kesimpulan. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura. Adanya pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelas eksperimen yang mencapai KKM sebanyak 18 peserta didik sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 5 peserta didik. Persentase ketuntasan *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,26% dan kelas kontrol sebesar 22,72%.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus uji regresi sederhana diperoleh bahwa H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menerapkan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan media visual terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Sukapura, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *guided teaching* dengan baik karena strategi ini dapat membantu peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran,

percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama.

2. Pendidik

Strategi pembelajaran *guided teaching* dapat digunakan sebagai alternatif dan variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendidik juga sebaiknya selalu mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan memberi motivasi agar peserta didik lebih giat belajar.

3. Sekolah

Sekolah hendaknya dapat memberi dukungan dan fasilitas untuk penerapan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya strategi pembelajaran *guided teaching*. Sekolah juga dapat memotivasi pendidik untuk lebih aktif berinovasi menerapkan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. Peneliti Lain

Peneliti yang ingin menggunakan strategi pembelajaran *guided teaching* dapat ditindak lanjuti pada penelitian berikutnya, dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung, dan karakteristik materi pembelajaran yang sesuai. Selain itu, dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan dan referensi yang akan melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Edi. 2012. *Aplikasi Praktis SPSS Dalam Penelitian*. Gava Media, Yogyakarta.
- Agung, Leo dan Nunuk Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak, Yogyakarta.
- Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Satu Nusa, Bandung.
- Aminuyati. 2015. Pengaruh Penggunaan Strategi *Guided Teaching* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. Universitas Islam Negeri Walisongo. <http://eprints.walisongo.ac.id>. Diakses pada 22 Oktober 2019.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres, Depok.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP, Jakarta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, Bandung.
- David, Fred R. 2011. *Strategic Management Manajemen Strategi Konsep*, Edisi 12. Salemba Empat, Jakarta.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta. 258 hlm.
2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Gunawan, Ali Muhammad. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Pratama Publisings, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
 _____ 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press. Yogyakarta.
- Hunailin, 2015. Pengaruh Penggunaan Strategi *Guided Teaching* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan di MI Al-Hadi Girikusuma Mranggen Demak Tahun 2014/2015. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada, Medan.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Multi Pressindo, Yogyakarta.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Pendekatan Sainifik*. Kemendikbud. Jakarta.
- Khodijah, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Press. Jakarta.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mumtahamah, Nurotun. 2014. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Keislaman*. 4: 91-102.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- OECD. 2013. *PISA 2015 Peringkat Pendidikan Indonesia*. OECD publishing.
- Purnomo, Edi 2012. Model pembelajaran Guided Teaching. Diakses pada <http://poyoth-p.blogspot.com/2012/11/model-pembelajaran-guided-teaching.html>. Pada 2 Februari 2020.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Rosda Karya, Bandung.
- Rahmawati. 2016. *Hasil Trend International Mathematics and Science Study*. Diakses pada: <http://puspendik.kemdikbud.go.id/seminar/upload/Hasil-Seminar-Puspendik-2016/Rahmawati-Seminar-Hasil-TIMSS-2015>. Pada tanggal 22 Oktober 2019.

- Rangkuti, Freddy. *Strategi Pembelajaran*. PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011, Jakarta.
- Rima, Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik, Praktis dan Penilaian*. PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Sadiman, Arif S. dkk. (2011). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta CV, Bandung.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Setiorini. 2013. dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Strategi *feedback* dengan Metode *Guided Teaching* terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Silberman, Mel. 2001. *101 Strategi Pembelajaran Aktif*. YAPPENDIS. Yogyakarta.
- Siregar, E. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta. Bandung.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sudarwati. 2017. dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Guided Teaching* didukung Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Benda Padat dan Cair yang Ada di Lingkungan Sekitar pada Peserta Didik Kelas III MI Mambaul Hikam, Sidomulyo Kecamatan Semen Kabupaten Kediri pada Tahun Pelajaran 2016-2017. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). PT. Ramaja Rosdakarya, Bandung.

- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Garaha Ilmu, Yogyakarta.
- Sundayana, Rosdiana. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group, Jakarta.
- _____. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Ar-ruzz media. Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana, Surabaya.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Srategi pembelajaran aktif*. Insan Mandiri. Yogyakarta.