

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN *POWERPOINT* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**NATASYA PERTIWI
NPM 1813053119**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

NATASYA PERTIWI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA peserta didik dan pembelajaran yang belum terpusat pada peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

Kata Kunci: *guided discovery learning*, hasil belajar, *powerpoint*, IPA

ABSTRACT

THE EFFECT OF GUIDED DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY POWERPOINT TOWARD SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN 5TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

By

NATASYA PERTIWI

The problem in this reserch is the low science learning outcomes of students and the learning that has not been centered on 5th grade students of SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung. This study aims to determine the effect of applying the Guided Discovery Learning model assisted by Powerpoint on science learning outcomes in 5th grade students of SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung. This type of research is Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design research design. Based on the results of the analysis using t-test concluded that there was an effect of applying the Guided Discovery Learning model assisted by Powerpoint on science learning outcomes in 5th grade students of SD Al -Azhar 2 Bandar Lampung.

Keyword: *guided discovery learning, learning outcomes, powerpoint, science*

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

**NATASYA PERTIWI
NPM 1813053119**

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
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Natasya Pertiwi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813053119**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd
NIP 19600725 198403 2 001

Dra. Rini Asnawati, M.Pd.
NIP 19620210 198503 2 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag, M. Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

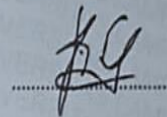
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

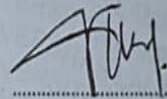
Ketua : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Rini Asnawati, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Maret 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Natasya Pertiwi

NPM : 1813053119

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 7 Maret 2023
Membuat Pernyataan,



Natasya Pertiwi
NPM 1813053119

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Natasya Pertiwi dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 26 April 2000. Peneliti adalah anak ke 1 dari 3 bersaudara, dari pasangan bapak Agus Purnomo dan ibu Agus Bugiwati.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah:

1. Sekolah Dasar Al-Azhar 2 Bandar Lampung tahun 2006-2012
2. Sekolah Menengah Pertama Al-Azhar 3 Bandar Lampung 2012-2015
3. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Bandar Lampung 2015-2018

Tahun 2018, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2021, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Lingkungan 2 Kelurahan Jagabaya II Kecamatan Way Halim, Bandar Lampung dan praktik mengajar melalui Program Kampus Mengajar Perintis dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Sidosari, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

Usaha dan doa tergantung pada cita-cita. Manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahakannya

(Jalaludin Rumi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Swt. yang Maha Pengasih Maha
Penyayang, dengan kerendahan hati menghadap ridho-Mu.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

**Kedua orang tuaku tercinta Bapak Agus Purnomo dan Ibu Agus
Bugiwati** yang telah membesarkan dengan kasih sayang dan mendidiku
dengan ketulusan, yang selalu bekerja keras, selalu mendukungku dan selalu
mendoakan disetiap langkahku. Terimakasih atas segala dukungan, nasehat,
semangat, cinta dan kasih sayang serta do'a yang selalu dipanjatkan demi
tercapainya cita-citaku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

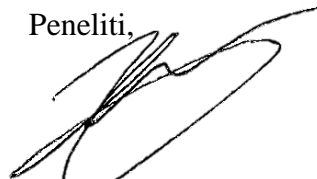
Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan motivasi maupun materi, untuk itu dengan kerendahan hati yang tulus, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi dan banyak ilmu untuk memajukan kampus PGSD tercinta.
5. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, memberikan motivasi, memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan motivasi, memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Nelly Astuti, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga kependidikan PGSD FKIP Universitas Lampung.
9. Ibu Hj. Widiarti, S.P., M.M., Kepala Sekolah SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung serta Ibu Rio Katmasanti, S. Pd dan Ibu Elfida, S. Pd yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Sahabat-sahabatku Retno Fitriani, Anita Agustina, Cindy Damayanti, Ilda Maya S yang selalu memberikan banyak hal positif dalam penelitian skripsi ini, terima kasih sudah memberikan semangat dan dukungannya.
11. Teman-teman seperjuangan ku, Yuli Ayu Lestari, Resti Widia Asih, Maulina Amalia Muslih, Tiffany Nur Izzati, Nastiti Anindita Batari, Ela Safitri, dan Nur Astina yang selalu memberikan semangat, motivasi, bantuan, menghadirkan keceriaan dan kebahagiaan.
12. Teman- teman seperjuangan PGSD angkatan 2018 terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
13. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook yang telah menjadi penyemangat hidup penulis dengan karya-karyanya yang menginspirasi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan dengan rahmat dan hidayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Maret 2023
Peneliti,



Natasya Pertiwi
NPM. 1813053119

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Belajar.....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Tujuan Belajar	10
B. Model Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Model Pembelajaran	10
2. Pengertian <i>Guided Discovery Learning</i>	12
3. Tujuan <i>Guided Discovery Learning</i>	13
4. Tahapan - Tahapan <i>Guided Discovery Learning</i>	14
5. Kelebihan dan Kelemahan <i>Guided Discovery Learning</i>	16
C. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Pengertian Media <i>Powerpoint</i>	18
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Powerpoint</i>	19
D. Hasil Belajar	20
1. Pengertian Hasil Belajar	20
2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	21
3. Klasifikasi Hasil Belajar	22
E. Pembelajaran IPA.....	25
1. Hakikat Pembelajaran IPA	25
2. Karakteristik IPA	26
3. Fungsi dan Tujuan IPA.....	27
F. Penelitian Relevan.....	28

G. Kerangka Pikir.....	30
H. Hipotesis Penelitian.....	31
III. METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	35
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Uji Instrumen.....	37
H. Uji Prasyarat Analisis Data	42
I. Teknik Analisis Data	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Pelaksanaan Penelitian	46
B. Pengambilan Data	47
C. Analisis Data Penelitian	48
D. Uji Prasyarat Analisis Data	54
E. Pengujian Hipotesis.....	56
F. Pembahasan.....	58
G. Keterbatasan Penelitian	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian Tengah Semester Ganjil IPA Peserta didik Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.....	4
2. Populasi Penelitian.....	34
3. Klasifikasi Validitas.....	38
4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	38
5. Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	39
6. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	40
7. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	41
8. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Pengetahuan.....	41
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	42
10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	42
11. Jadwal dan Tema 5 Subtema 1 Pelaksanaan Penelitian.....	47
12. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	49
13. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	49
14. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	50
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	51
16. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	53
17. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	50
18. Distribusi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	54
19. Distribusi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	54
20. Distribusi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	54
21. Hasil Uji Normalitas.....	56
22. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
24. Rekapitulasi Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i>	57
25. Rekapitulasi Hasil Uji-t Data <i>Posttest</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Pengaruh Variabel Bebas dan Variabel Terikat.....	31
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	33
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	51
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Kelas Eksperimen	70
2. RPP Kelas Eksperimen	75
3. RPP Kelas Kontrol	78
4. RPP Kelas Kontrol	82
5. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
6. Validitas Butir Soal Pilihan Ganda	92
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	94
8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	95
9. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	96
10. Tingkat Kesukaran Soal	97
11. Lembar Observasi	98
12. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	100
13. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	101
14. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	102
15. Hasil Uji Hipotesis Pengetahuan <i>Pretest</i>	103
16. Hasil Uji Hipotesis Pengetahuan <i>Posttest</i>	105
17. Foto Kegiatan Pembelajaran	107
18. Media Pembelajaran Powerpoint	110
19. Surat Penelitian Pendahuluan.....	112
20. Surat Izin Penelitian	113
21. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	114
22. Surat Balasan Penelitian.....	115

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikatnya manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan paling sempurna dibandingkan dengan makhluk-makhluk ciptaannya yang lain. Manusia diciptakan dengan akal pikiran yang berbeda-beda setiap individu. Akal pikiran bagi manusia adalah hal mutlak agar dapat menjalani kehidupannya. Meskipun akal pikiran manusia sudah ada sejak lahir namun tidak dapat dibiarkan berkembang dan berfungsi tanpa arah dengan sendirinya, diperlukan bantuan dan pendampingan untuk dapat membantu akal pikiran tersebut dapat berkembang sehingga dengan itu dapat terciptanya sebuah potensi yang dihasilkan dari akal pikiran manusia. Hal tersebut termanifestasi dengan sebutan pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana dalam rangka mengembang-kan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan berperan penting pada aspek kehidupan dan merupakan jalan utama bagi suatu negara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan dalam prosesnya memiliki unsur-unsur penting yang meliputi, tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik proses pembelajaran, sarana pra-sarana pembelajaran, waktu pembelajaran serta lingkungan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut tidak bisa dipisahkan dan merupakan suatu kesatuan sehingga tiap unsur diupayakan terlaksana seoptimal mungkin agar mem-peroleh pendidikan yang berkualitas.

Melihat betapa pentingnya pendidikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi suatu negara, sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan menjadi tempat untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang. Sebagai implementasi untuk mewujudkan hal tersebut tentunya dilakukan dengan pembelajaran. Pembelajaran menurut Pane

&Dasopang (2017) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Dikemukakan oleh Sulindawati (2018) bahwa pendidik memiliki peran penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Pendidik adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan proses pendidikan dengan sasaran peserta didik. Kecakapan pendidik dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya semata menyampaikan materi kepada peserta didik namun juga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang membangun keaktifan serta kemandirian belajar peserta didik dengan menggunakan model serta metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi pelajaran peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajarnya.

Tujuan dari setiap proses pendidikan adalah pendidikan yang berkualitas. Dalam pembelajaran IPA peserta didik diharapkan memiliki kesiapan pengetahuan dan ilmu guna mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuannya. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasil belajar peserta didik juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, serta mengukur efektivitas pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dimiyati & Mudjiono (dalam Tri dkk, 2016) hasil belajar merupakan tolak ukur sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajar-an setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan huruf, angka, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Karenanya diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran yang beragam didukung dengan suasana yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk

terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan memberikan peserta didik semakin banyak pengalaman langsung sehingga semakin banyak pula pengetahuan baru yang diperoleh dan dipahami.

Berdasarkan pada kurikulum merdeka pendidik diberikan keleluasaan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik serta sekolah diberikan kebebasan untuk memilih kurikulum yang digunakan, salah satunya adalah kurikulum 2013 (dalam Agustina, 2018) yang merekomendasikan beberapa model pembelajaran yang dapat mewujudkan belajar aktif bagi peserta didik di sekolah, diantaranya merupakan model *Discovery Learning*, *Project Based Learning* dan *Problem based Learning*. Model-model pembelajaran tersebut dinilai mampu mencerminkan model pembelajaran yang aktif dalam pelaksanaannya sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dengan demikian kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan efektif.

Setelah melakukan penelitian di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, peneliti menemukan berbagai masalah yang dialami dalam proses pembelajaran. Pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan peserta didik untuk aktif pada kegiatan pembelajaran terpadu terutama pada pelajaran IPA, peserta didik cenderung hanya menerima informasi yang disampaikan oleh pendidik, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik jarang diberikan kesempatan untuk bertanya, pengalaman langsung atau nyata kurang diperoleh peserta didik, banyak peserta didik yang pasif dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran serta sikap kerja sama dan berdiskusi dalam kelompok yang belum ditunjukkan oleh peserta didik sehingga pengetahuannya kurang berkembang. Sebagian besar kegiatan pembelajaran kurang variatif dengan model konvensional yang cenderung *teacher-centered*.

Pendidik masih mentransfer materi menggunakan metode ceramah serta pendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang belum optimal. Pembelajaran yang demikian tentunya dapat membuat peserta

didik sulit untuk aktif dan memahami serta mengembangkan pengetahuannya sehingga hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA maksimal.

Kegiatan pembelajaran yang demikian tentu bertolak belakang dengan tujuan pembelajaran karena tidak mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Banyak faktor yang menjadi penyebab hasil belajar peserta didik yang kurang optimal karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan faktanya tidak semua peserta didik yang melakukan kegiatan belajar akan mendapat hasil yang maksimal pula.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Al- Azhar 2 Bandar Lampung didapatkan bahwa hasil belajar IPA penilaian tengah semester ganjil peserta didik kurang maksimal. Sebagai ilustrasi disajikan data hasil ujian semester 2022/2023 pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Data Penilaian Tengah Semester Ganjil IPA Peserta didik Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	<75		≥75	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	V A	26	12	46,15	14	53,84
2	V B	27	13	48,14	14	51,85
3	V C	26	15	57,69	11	42,30
4	V D	28	16	57,71	12	42,85
Jumlah		107	56	52,42	51	47,71

Sumber : Dokumen Kelas V SD Al- Azhar 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

Data yang ditunjukkan pada tabel 1 mengenai hasil belajar peserta didik Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Peserta didik dengan hasil belajar yang mencapai ketuntasan hanya 47,71%. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 52,42%.

Hasil belajar peserta didik yang rendah tersebut diperkirakan disebabkan oleh kurang efektifnya model pembelajaran dan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai secara optimal. Pendidik harus memilih model pembelajaran dan media yang tepat dengan lebih banyak melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif. Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebab itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu model *guided discovery learning*.

Model *guided discovery learning* merupakan salah satu pengembangan dari model *discovery learning* yang terbagi menjadi dua yaitu *free discovery learning* dan *guided discovery learning*. Perbedaan keduanya terletak pada peran pendidik dalam proses pembelajaran, pada *free discovery learning* pendidik hanya memberikan masalah dan situasi belajar kemudian peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan pengalaman dan tujuan belajar yang diinginkan. Sementara, pada *guided discovery learning* peserta didik masih mendapat bimbingan dari pendidik untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilannya dengan menemukan masalahnya hingga mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ada.

Model *guided discovery learning* menempatkan pendidik untuk menjadi pembimbing dan fasilitator secara utuh agar peserta didik belajar secara terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat Astra & Wahidah (2017) dalam *guided discovery learning* pendidik masih perlu memberikan susunan (*structure*) dan bimbingan (*guidance*) untuk memastikan bahwa materi yang dipelajari bisa terlaksana secara lengkap dan akurat.

Peserta didik didorong untuk mampu menemukan atau mendapatkan informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk mencari solusi untuk memecahkan suatu masalah sekaligus mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir peserta didik. Peserta didik juga dituntut untuk aktif

bertanya, mengemukakan pendapatnya serta aktif menjalankan instruksi yang diberikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, kegiatan pembelajaran peserta didik akan berjalan secara sistematis dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Prinsip pelaksanaan model *guided discovery learning* sangat baik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar terutama untuk meningkatkan hasil belajar yang memerlukan pemahaman materi jangka panjang dengan proses dan tahap-tahap yang disusun secara sistematis yang mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Selain dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat seperti *guided discovery learning*, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga merupakan peran pendidik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen wajib dalam pembelajaran dengan demikian jika media pembelajaran tidak dimanfaatkan secara tepat maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Pembelajaran pada dasarnya merupakan aktivitas yang dilakukan peserta didik, sehingga peserta didik perlu banyak berpartisipasi. Adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk menyampaikan materi akan membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran adalah *powerpoint*.

Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran dengan model *guided discovery learning* dapat membantu untuk menstimulasi pengetahuan dan pengalaman peserta didik sehingga lebih mudah dipahami dengan cara dan tampilan yang lebih menarik serta dapat dikolaborasikan menggunakan media lain seperti video, gambar bergerak, efek suara dan lain sebagainya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga akan meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, media *powerpoint* dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran yang dalam pembelajarannya peserta didik membutuhkan contoh konkret untuk menambah pengalamannya.

Diharapkan dari model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* ini partisipasi aktif peserta didik meningkat dalam pembelajaran sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dengan demikian, peneliti melakukan penelitian di SD Al- Azhar 2 Bandar Lampung dengan judul "Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah dari hasil belajar, sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.
2. Pendidik belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang teridentifikasi di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan *Powerpoint* dan Hasil Belajar IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh model *guided discovery learning* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi real terkait pembelajaran yang berorientasi pada model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint*. Adapun hasil dari penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber untuk menambah pengetahuan ilmiah khususnya mengenai pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif serta pembelajaran yang dikaitkan sesuai dengan kondisi di lingkungannya, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan pengetahuan yang didapatkan akan lekat di ingatan karena ditemukan oleh peserta didik sendiri.

b. Bagi Pendidik

Sebagai sedikit masukan bagi pendidik dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam pemilihan model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan bacaan dan referensi kajian keilmuan bagi peneliti yang akan meneliti model *guided discovery learning* di masa mendatang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah berinteraksi dengan lingkungannya yang dilakukan individu. Proses belajar terjadi pada seseorang tanpa batasan waktu, perubahan yang terjadi dari proses belajar memungkinkan meningkatnya pengetahuan, keterampilan dan pemahaman belajarnya. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar kearah yang lebih baik.

Belajar menurut Djameluddin (2019) adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Pane & Dasopang (2017) mengatakan bahwa belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang secara sadar atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Harold Spears berpendapat dalam (Faizah, 2017) "*learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*" yaitu, belajar untuk mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti arahan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku serta melibatkan aspek mental yang terjadi dalam diri individu dengan tujuan untuk mendapatkan hal baru guna meningkatkan kualitas diri yang dihasilkan oleh interaksi

dengan lingkungan. Jadi belajar dilakukan seseorang tidak hanya untuk mengumpulkan dan menghafal materi sebanyak-banyaknya.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah hal yang sangat penting dalam proses belajar terutama pada perencanaan, penerapan dan evaluasi. Tujuan menjadi pedoman dan sasaran yang akan dicapai, dengan demikian proses pembelajaran akan lebih terarah. Belajar menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) bertujuan untuk mewujudkan suatu perubahan pada diri seseorang ke arah yang lebih baik dari sebelumnya dengan mempelajari hal-hal baru sehingga dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak paham menjadi paham guna meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya.

Sardiman (dalam Djamaluddin, 2019) mengemukakan tiga tujuan belajar secara umum yaitu untuk, (1) memperoleh pengetahuan (2) menanamkan konsep dan keterampilan (3) membentuk sikap. Sedangkan Istiadah (2020) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah suatu kondisi perubahan tingkah laku dari seseorang setelah melakukan proses belajar, dan juga tujuan belajar lainnya adalah untuk mendapatkan hasil belajar dan pengalaman hidup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan untuk menjadi individu yang berwawasan luas sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu juga dapat mengasah keterampilan individu yang diperlukan dalam kehidupan, serta membentuk sikap dan kualitas individu sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

B. Model *Guided Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam keberlangsungan sebuah kegiatan pembelajaran. Model

pembelajaran berperan penting sebagai suatu perencanaan atau konsep yang dijadikan pedoman dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Joyce & Weil (dalam Rusman, 2016) yang berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran menurut Trianto (2013) adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial. Dalam hal ini model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, yang di dalamnya termasuk tujuan pengajaran, tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Selaras dengan pendapat tersebut, Winata putra (dalam Suyanto, 2013) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Pemilihan model pembelajaran berada di tangan pendidik, artinya pendidik dapat menentukan sendiri model pembelajaran yang paling efektif dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini pendidikan bagi generasi penerus bangsa yang digencarkan adalah pendidikan yang membentuk peserta didik untuk mampu berpikir tingkat tinggi, kreatif dan aktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau pola yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman untuk menyusun dan membimbing kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran yang tepat bagi peserta didik sehingga memotivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pengertian *Guided Discovery Learning*

Menurut Shulman dan Keisler (dalam Astra & Wahidah, 2017), *discovery learning* dibedakan menjadi dua, yaitu penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) dan penemuan bebas (*free discovery*). *Guided Discovery Learning* pertama kali diperkenalkan oleh Jerome Bruner. Bruner (dalam Tias, 2017) memaknai *guided discovery learning* sebagai belajar untuk menemukan, dimana peserta didik akan diarahkan untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari serangkaian aktivitas yang dilakukan sehingga peserta didik seolah-olah menemukan sendiri pengetahuan tersebut.

Sedangkan Eggen & Kauchak (2012) mengemukakan bahwa *guided discovery learning* adalah suatu pendekatan mengajar dimana pendidik memberikan contoh-contoh topik spesifik dan pendidik memandu peserta didik untuk memahami topik tersebut. Model ini menekankan peran pendidik sebagai fasilitator serta pembimbing yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menemukan pengetahuan baru menggunakan nalar dan keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Shadiq (dalam Batubara, 2019) mengemukakan tentang model *guided discovery learning*, yaitu: *guided discovery learning is a learning where students are given a situation or problem, which then performs data collection, making guesses (conjectures), trial and error, searching and finding order (patterns), generalizing or composing formulas and general forms, proves the correctness of the allegations. Therefore guided learning discovery enables students to build their own knowledge through activities designed, so as to make a conclusion based on critical thinking.*

Menurut Ruseffendi (dalam Rosidi, 2016) metode penemuan (*Discovery*) adalah proses mengajar yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah pembelajaran dimana peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Partisipasi aktif setiap individu peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diutamakan dalam proses ini. Pengkondisian lingkungan dimana peserta didik dapat mencari atau me-

ngembangkan pengetahuan yang telah ada agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan baik.

Dalam model pembelajaran *guided discovery learning* ini peserta didik ditempatkan sebagai subjek yang benar-benar belajar. Peserta didik bukan hanya menerima tetapi dilatih untuk mencari dan mendapatkan informasi secara langsung dari pengalamannya dan lingkungan, peserta didik dibimbing untuk terjun langsung dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuannya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik (Asri & Noer, 2015).

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *guided discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran *student-centered* yang disusun oleh pendidik secara sistematis agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan kreatif dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan serta keterampilan-nya sendiri sehingga hasil yang didapatkan akan terasa bermakna dan melekat di ingatan. Prosedur penerapan model *guided discovery learning* mengembangkan peserta didik agar mampu untuk menemukan sebuah konsep guna mendapatkan solusi dari sebuah permasalahan.

Pendidik tetap memiliki peran sebagai pembimbing, bimbingan yang diberikan dapat bermacam-macam misalnya mengajukan pertanyaan, saran, pemberian motivasi dan memberikan petunjuk. Dengan arahan dari pendidik, peserta didik secara mandiri dapat menemukan dan mencari penyelesaian masalah tersebut serta tetap berpegang pada konsep dan teori yang ada.

3. Tujuan *Guided Discovery Learning*

Dikembangkannya sebuah model pembelajaran tentunya diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Termasuk juga Model *guided discovery learning* yang memiliki tujuannya sendiri, diaplikasikan dalam

kegiatan belajar mengajar dikemukakan oleh Mudjiono dan Dimiyati (dalam Suwartiningsih, 2016) bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam mendapatkan dan mengolah pelajaran yang didapatkan.
- b. Menuntun peserta didik untuk menjadi pelajar seumur hidup.
- c. Membiasakan peserta didik untuk tidak terlalu bergantung kepada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- d. Melatih peserta didik untuk berani mengeksplorasi lingkungannya dengan menjadikannya sebagai sumber informasi yang tidak akan pernah habis untuk dipelajari.

Beranjak dari tujuan yang dipaparkan oleh ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *guided discovery learning* berfokus kepada membentuk peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan guna memperoleh dan mengembangkan informasi yang telah diperoleh sendiri.

4. Tahapan – Tahapan *Guided Discovery Learning*

Proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan sebuah model pembelajaran agar dapat berjalan dengan optimal dan berhasil memerlukan tahap-tahap yang harus dilakukan. Tahap-tahap dalam sebuah model pembelajaran disebut dengan sintaks. Sintaks merupakan karakter yang dimiliki setiap model pembelajaran, setiap model pembelajaran memiliki sintaks yang berbeda. Sintaks tersusun didasari oleh hakikat, karakteristik, landasan filosofis dan tujuan yang jelas. Begitu juga model *guided discovery learning* yang memiliki beraneka ragam sintaks, namun tetap berlandaskan teori konstruktivisme dan diperlukanya bimbingan pendidik dalam pelaksanaan *guided discovery learning* yang selalu ditekankan pada seluruh sintaksnya. *Guided discovery learning* memiliki tahap-tahap menurut Syah (2014) sebagai berikut:

- a. Tahap *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Pada tahap pertama ini peserta didik diberikan suatu masalah yang memunculkan tanda tanya, selanjutnya dengan tidak memberikan deskripsi kepada peserta didik agar memunculkan rasa ingin mempelajari sendiri. Pada tahap ini yang pendidik dapat lakukan misalnya memberikan pertanyaan, mengamati video atau gambar, membaca buku dan kegiatan pembelajaran lainnya yang merujuk kepada pemecahan masalah.
- b. Tahap *Statement* (Identifikasi Masalah)

Setelah peserta didik diberikan stimulasi, selanjutnya peserta didik diberikan keleluasaan untuk melakukan identifikasi masalah yang sesuai dengan topik pembelajaran. Kemudian disimpulkan menjadi hipotesis awal.
- c. Tahap *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Di tahap ini sembari melakukan eksplorasi, peserta didik mencari berbagai informasi yang relevan, melakukan pengamatan, menggali informasi dari narasumber, melakukan percobaan dan sebagainya sehingga peserta didik dapat mengaitkan permasalahan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.
- d. Tahap *Data Processing* (Pengolahan Data)

Dari semua informasi bacaan, observasi, wawancara, eksperimen dan sebagainya yang diperoleh diolah sesuai dengan cara masing-masing dan dapat dibuktikan sehingga menghasilkan perkiraan jawaban yang tepat untuk permasalahan yang diberikan.
- e. Tahap *Verification* (Pembuktian) Pada tahap ini peserta didik dibimbing oleh pendidik melakukan proses pemeriksaan keterkaitan antara hasil hipotesis dengan hasil pengolahan informasi, apakah didapatkan jawaban atau tidak.
- f. Tahap *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan oleh peserta didik yang dapat digunakan sebagai prinsip umum dan difungsikan untuk semua kondisi atau masalah yang serupa.

5. Kelebihan dan Kelemahan *Guided Discovery Learning*

Model *guided discovery learning* sebagaimana model pembelajaran lainnya juga memiliki kelebihan dan kelemahan. *Guided discovery learning* menekankan pembelajaran *student-centred* dengan peserta didik yang diberikan kesempatan untuk dapat mencari dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

a. Kelebihan model *guided discovery learning*

Menurut Markaban (2008) mengemukakan kelebihan model *guided discovery learning*, yaitu sebagai berikut: (1) peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir, (2) menyediakan media interaksi antar peserta didik, maupun peserta didik dengan pendidik, (3) pengetahuan yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama hilang, karena peserta didik dilibatkan langsung dalam proses penemuannya, (4) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, (5) Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, karena peserta didik mengalami sendiri proses menemukannya, sesuatu yang diperoleh dengan cara ini akan melekat lebih lama dalam ingatan, (6) Menemukan sendiri memunculkan kepuasan bagi peserta didik, kepuasan batin ini mendorong peserta didik ingin melakukan penemuan lagi hingga minat belajar meningkat, (7) Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan model penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks, (8) Model ini melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri, (9) Situasi belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

b. Kekurangan model *guided discovery learning*

Kekurangan model *guided discovery learning* menurut Markaban (2008), yaitu sebagai berikut: (1) Metode ini banyak menyita waktu, dan tidak menjamin peserta didik bersemangat mencari penemuan-penemuan, (2) Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini, (3) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan metode ini, (4) Tidak setiap pendidik mempunyai selera atau kemampu-

an mengajar dengan cara penemuan, (5) Tidak semua anak mampu melakukan penemuan. Apabila bimbingan pendidik tidak sesuai dengan kesiapan intelektual peserta didik, ini dapat merusak struktur pengetahuannya, dan bimbingan yang terlalu banyak dapat mematikan inisiatifnya, (6) Bimbingan dan arahan *guided discovery learning* akan sulit dilakukan pendidik apabila jumlah peserta didik terlalu banyak dalam satu kelas.

Meskipun memiliki kelemahan yang perlu diperhatikan, sebagai pendidik harus mempertimbangkan kelebihan tersebut serta berupaya untuk memanfaatkan kelebihan yang ada agar berdampak baik pada proses pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

C. Media Pembelajaran *Powerpoint*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Berasal dari Bahasa Latin *medius*, kata media secara harfiah memiliki arti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan media sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, spanduk dan sejenisnya yang terletak diantara dua pihak yaitu orang, golongan dan sebagainya yang berperan dalam menyampaikan informasi kepada yang menerima informasi. Criticos (dalam Daryanto, 2013) mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari yang menyampaikan pesan menuju penerima pesan. Media sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi sejalan dengan prinsip pembelajaran yakni suatu proses komunikasi yang terjadi melalui penyampaian pesan oleh pembawa (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Pesan yang disampaikan tersebut berupa materi pembelajaran dalam bentuk verbal maupun dengan non verbal yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi yang lebih optimal. Sudjana dan Rivai (dalam Afandi, 2017) mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, ada dua aspek yang paling berpengaruh yaitu metode mengajar dan media sebagai alat bantu untuk mengajar. Media dalam pembelajaran dapat

membantu mengkomunikasikan pesan kepada peserta didik, khusus-nya peserta didik sekolah dasar dengan karakteristik yang masih berpikir secara konkret menurut Susanto (dalam Niswatu Zahro dkk., 2018).

Media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan berbentuk materi kepada peserta didik dalam proses mengajar. Dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.

2. Pengertian Media *Powerpoint*

Media pembelajaran merupakan salah satu hal wajib yang harus ada dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan peserta didik. Pada masa sekarang ini banyak berkembang media pembelajaran menggunakan teknologi komputer. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer serta sederhana dan mudah dibuat namun efektif adalah media pembelajaran *powerpoint*.

Microsoft Powerpoint merupakan program presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* dalam rangkaian *microsoft office*. Program presentasi ini sangat populer digunakan oleh para pelaku bisnis, pendidik, pelajar, dan lainnya untuk menyampaikan pesan dengan slide dalam berbagai macam bidang termasuk kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rudi dan Cepi (dalam Maryatun, 2015) *microsoft powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya. Sanaky (dalam Ardiansah & Miftakhi, 2019) mengemukakan bahwa media *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke-

layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Segundo dan Salazar (dalam Lari, 2014) mengatakan bahwa *powerpoint* adalah program presentasi yang lengkap yang memungkinkan untuk pendidik menghasilkan presentasi yang terlihat profesional di kelas. Menurut Srimaya (dalam Putri, 2021) program aplikasi *powerpoint* digunakan untuk mengemas materi dengan ringkas, efektif dan didukung dengan mengaplikasikan animasi yang sangat lengkap.

Dari pendapat-pendapat yang dikemukakan para ahli tersebut disimpulkan bahwa *powerpoint* adalah program presentasi yang disajikan dalam bentuk slide berisi materi yang ringkas, efektif serta dilengkapi berbagai fitur animasi pendukung seperti *font* yang menarik, efek suara, slide, gambar bergerak dan lain sebagainya yang dapat membuat produk slide presentasi menjadi lebih menarik dan profesional. Sehingga jika produk ditampilkan akan menarik perhatian peserta didik untuk menyimak materi yang disampaikan.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Powerpoint*

Sama seperti media pembelajaran lainnya, *powerpoint* juga memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri baik dari programnya maupun pengaplikasiannya. Tidak ada media pembelajaran manapun yang sempurna untuk digunakan tanpa memiliki kekurangan. Namun begitu diharapkan kelebihan media *powerpoint* dapat terus ditingkatkan dan kelemahannya dapat diminimalisir.

Menurut Sanaky (dalam Ardiansah & Miftakhi, 2019) menyebutkan kelebihan media pembelajaran *powerpoint*, yaitu:

- a. Praktis digunakan sehingga cocok untuk semua ukuran kelas.
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari peserta didik.
- c. Memberikan waktu pada peserta didik untuk dapat mencatat.
- d. Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi serta dapat digunakan berulang-ulang.

- e. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- f. Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

Sedangkan menurut Sanaky (dalam Ardiansah & Miftakhi, 2019) menyebutkan kelemahan media pembelajaran *powerpoint*, yaitu:

- a. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b. Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c. Memerlukan persiapan yang matang, keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- d. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- e. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan usaha. Hasil yang didapatkan berbeda pada setiap individu karena dipengaruhi oleh tujuan yang berbeda pula masing-masing individu manusia. Belajar menurut Purwanto (2010) merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Sementara menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Winarti, 2013) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Penilaian yang diperoleh peserta didik yang dijadikan acuan bagi pendidik untuk melihat apakah peserta didik sudah menguasai materi pelajaran yang diterimanya.

Pendapat lain dari Sudjana (2014) menyatakan bahwa, Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan sebagai hasil dari belajar tersebut

dapat diukur dan diamati dengan mencakup kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan perubahan tingkah laku dan dapat dilihat terjadinya kemajuan dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dari sebelum ia belajar.

Hasil belajar merupakan penilaian akhir yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar yang ditandai oleh perubahan tingkah laku dalam segi pengetahuan, sikap serta keterampilannya yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran yang diberikan oleh peserta didik serta sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka.

2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran, didalamnya banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Secara umum faktor-faktor tersebut terbagi kedalam dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Rumini (2003) menjabarkan faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri. Faktor internal meliputi faktor psikologis yaitu pengetahuan, afektif dan psikomotor dan fisiologis yaitu jasmani dan panca indera. Kedua faktor tersebut memegang peran penting dalam proses belajar peserta didik, faktor psikologis berperan sebagai inti dalam penerimaan dan pemahaman bahan pelajaran yang disajikan sehingga mampu diterima dengan baik serta terjadinya proses berpikir. Untuk itu dengan didukung faktor-faktor psikologis, proses belajar mengajar akan terjadi.

Sementara faktor fisiologis berperan dalam terjadinya aktivitas belajar peserta didik. Jika kesehatan jasmani dan panca indera baik maka ke-

giatan belajar juga dapat berjalan dengan baik, namun sebaliknya jika keadaan jasmani yang kurang baik maka akan mempengaruhi kegiatan belajarnya pula. Untuk menjaga kesehatan jasmani diperlukan asupan nutrisi dan gizi yang cukup. Kekurangan nutrisi dan gizi pada anak menyebabkan anak menjadi mudah lelah dan mengantuk sehingga bisa berdampak pada performanya di sekolah.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang juga dapat mempengaruhi belajarnya. Faktor eksternal meliputi faktor instrumental yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, pendidik serta strategi pembelajaran dan faktor lingkungan yaitu fisik dan sosial (keluarga, sekolah dan masyarakat). faktor instrumental bersumber di sekolah, yang melibatkan semua unsur-unsur pembelajaran. Jika peserta didik difasilitasi unsur-unsur pembelajaran yang baik, sudah pasti peserta didik akan termotivasi dan semangat untuk belajar sehingga hasil belajarnya pun akan memuaskan begitupun sebaliknya. Sedangkan faktor lingkungan utamanya mempengaruhi kondisi sosial emosional peserta didik. Keluarga, masyarakat dan sekolah mempunyai andil dalam membentuk dan mendukung perkembangan nilai-nilai karakter.

Dengan demikian diambil kesimpulan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Setiap individu peserta didik dipengaruhi oleh faktor yang berbeda namun hal tersebut dapat diimbangi dengan pemaksimalan faktor lainnya sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan yang diinginkan.

3. Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik memiliki kaitan yang erat dengan aspek pengetahuan peserta didik. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut beberapa ahli dalam bidang pendidikan di Amerika Serikat mengembangkan sebuah metode untuk mengklasifikasikan pendidikan yang disebut dengan taksonomi. Taksonomi diartikan sebagai klasifikasi atau pengelompokan

sesuatu berdasarkan ciri atau tingkatan tertentu. Dalam bidang pendidikan taksonomi digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan instruksional.

Taksonomi Bloom terbagi kedalam tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Pengetahuan

Berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan intelektual. Ranah pengetahuan menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Oktaviana & Prihatin, 2018) yakni terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisa (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam (Suciyati & Vitoria, 2017) mengemukakan bahwa penilaian aspek pengetahuan peserta didik dapat dilakukan dengan cara berikut:

1) Tes tulis

Tes tulis merupakan tes yang soal dan jawabannya disajikan dalam bentuk tertulis yaitu uraian, pilihan ganda, esai, benar-salah, dan menjodohkan.

2) Tes lisan

Tes lisan biasanya dilakukan dengan pemberian pertanyaan langsung oleh pendidik dengan lisan kemudian peserta didik memberikan respon dengan menjawab pertanyaan tersebut juga secara langsung menggunakan lisan, hingga dengan cara ini akan timbul keberanian pada diri peserta didik. Bentuk jawaban bisa berupa kata, frasa, kalimat maupun paragraf yang diucapkan.

3) Penugasan

Penugasan yakni suatu penilaian yang dilaksanakan dengan pemberian pekerjaan rumah oleh pendidik kepada peserta didik dapat secara individu maupun berkelompok sesuai dengan kualifikasi tugasnya.

Berdasarkan pemaparan di atas kesimpulan yang dapat ditarik bahwa untuk penilaian ranah pengetahuan peserta didik dapat diamati dari hasil belajarnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Ranah

pengetahuan merupakan ranah utama untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila peserta didik sudah menguasai materi pembelajaran yang diberikan dinilai dari hasil belajarnya. Penilaian hasil belajar pengetahuan dapat dilakukan dengan tes tertulis, tes lisan dan penugasan.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, nilai, dan sikap peserta didik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Suciyati & Vitoria, 2017) mengutarakan bahwa, penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal. Pendapat lain dari Hajar (dalam Suciyati & Vitoria, 2017) menjelaskan bahwa, teknik-teknik tersebut antara lain observasi pelaku, pertanyaan langsung, dan laporan pribadi.

Berdasarkan dari pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa penilaian ranah afektif peserta didik oleh pendidik dilakukan dengan mengobservasi, penilaian individu, penilaian teman, dan menulis jurnal catatan mengenai perasaan, emosi nilai dan sikap peserta didik guna menganalisis pola pikir, karakteristik dan persepsi selama kegiatan pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor yang berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan anggota badan seperti gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interpretatif secara nyata sebagai bentuk pengorganisasian dan pengaplikasian dari nilai-nilai yang diperoleh melalui pengetahuan dan terinternalisasi melalui afektif.

Sementara mengenai penilaian pada ranah psikomotorik sebagaimana yang dikemukakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Suciyati & Vitoria, 2017) antara lain kinerja atau performance, proyek, dan portofolio. Ketiga penilaian tersebut dilakukan untuk melihat

sejauh mana kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik terhadap suatu pembelajaran.

E. Pembelajaran IPA

1. Hakikat Pembelajaran IPA

IPA merupakan Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari kata Bahasa Inggris *science*. Sedangkan *science* diartikan sebagai ilmu pengetahuan sehingga secara harfiah IPA atau sains dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan mengenai alam dengan mempelajari peristiwa serta fenomena yang terjadi di alam. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan yang terbentuk oleh rasa ingin tahu (*curiosity*) manusia untuk memahami fenomena-fenomena alam yang terjadi. Menurut Wedyawati & Lisa (2019) sebagai sekumpulan pengetahuan, IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori maupun modal ke dalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya yaitu, fisika, kimia, biologi dan lain sebagainya.

Sementara itu Sumarniti dkk (2014) mengemukakan bahwa IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

IPA mengajak peserta didik untuk menggunakan pengalaman serta pemahaman yang dimiliki guna mengembangkan kompetensinya sehingga peserta didik mampu memahami dan mengeksplorasi alam sekitarnya secara ilmiah. Sehingga dapat disimpulkan dari berbagai pendapat ahli di atas bahwa IPA merupakan kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari

berbagai fenomena dan gejala alam yang didapatkan melalui pengamatan dan percobaan lalu disusun secara sistematis dan objektif.

2. Karakteristik IPA

Ilmu pengetahuan alam memiliki karakteristik sebagai dasar untuk memahaminya. Menurut Jacobson & Bergman (dalam Susanto, 2016) karakteristik tersebut meliputi:

- a. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- b. Proses ilmiah yang berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- c. Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyingkap rahasia alam.
- d. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- e. Kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan yang bersifat objektif.

Dalam Permendikbud nomor 57 tahun 2014 menjabarkan mengenai karakteristik mata pelajaran IPA di SD pada tingkat kelas rendah, kelas I hingga kelas III materi pembelajaran IPA di SD diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pembelajaran dilaksanakan secara terpadu dalam tema dengan mata pelajaran lain. Untuk tingkat kelas tinggi, kelas IV hingga kelas VI, IPA difokuskan secara tersendiri menjadi mata pelajaran tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran tetap dilakukan secara IPA terpadu.

Secara umum ruang lingkup kajian materi mata pelajaran IPA SD meliputi makhluk hidup (manusia, hewan dan tumbuhan) mengenai interaksinya dengan lingkungan dan juga kesehatan. Perwujudan benda mencakup sifat, kegunaan dan wujud benda- benda sekitar. Bumi, alam semesta dan kenampakannya mencakup rupa bumi dan perubahannya ,lingkungan, alam semesta, iklim dan cuaca dan tata surya. Energi serta perubahannya mencakup sumber energi dan energi alternatif, gaya, hantaran panas, listrik dan magnet, cahaya juga pesawat sederhana.

3. Fungsi dan Tujuan IPA

Pada mata pelajaran IPA terdapat beberapa fungsi yang dijelaskan oleh Sumaji (dalam Wijayanti & Relmasira, 2019) antara lain:

- a. Memberikan bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi maupun menerapkan di kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan, dalam memperoleh, mengembangkan konsep-konsep IPA.
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih peserta didik menggunakan metode ilmiah.
- d. Menyadarkan peserta didik akan alam dan segala seindahnyanya.
- e. Memupuk daya kreatif dan inovatif peserta didik.
- f. Memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).
- g. Mengembangkan minat peserta didik terhadap IPA.

Menurut Asy'ari (dalam Surahman dkk, 2015) mengemukakan pembelajaran IPA di SD bertujuan sebagai berikut:

- a. Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan alam, teknologi dan masyarakat.
- b. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pembelajaran IPA yang dikemukakan para ahli di atas, diharapkan melalui pembelajaran IPA peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai alam sehingga dapat memanfaatkan, mengelola serta menjaga kekayaan alam dalam kehidupan sehari-harinya. Apabila pembelajaran IPA dapat berlangsung dengan sebaik mungkin sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran IPA dan sesuai dengan fungsinya.

F. Penelitian Relevan

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan empat (4) penelitian relevan sebagai berikut:

1. Ni Made Riska Rapini, I Ketut Suparya dan I Made Ari Winangun (2022), yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan model *guided discovery learning* berbantuan media audio visual berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis penelitian yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan media audio visual sebesar 88,91, sedangkan nilai rata-rata peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 77,40. Pengujian hasil hipotesis thitung sebesar 5,296, sedangkan ttabel dengan db = 48 di taraf signifikansi 5% adalah 2,011 sehingga rhitung lebih besar dari ttabel ($5,296 > 2,011$). (Rapini dkk, 2022)
2. Anggi Pramowardhani Vol. 5, No. 7, Juli (2020), yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA” dari hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada konsep cahaya dan sifat-sifatnya di Kelas V SD Negeri 1 Sukamulya. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh data t hit ($5,70$) > t daf ($1,67$), maka H_1 diterima artinya bahwa terdapat pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada konsep cahaya dan sifat-sifatnya di Kelas V SD Negeri 1 Sukamulya. (Pramowardhani, 2020)
3. Ni Nym. Sumarniti, dkk Vol: 2 No: 1 (2014), yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada

Peserta didik Kelas V Di SD Gugus VII Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2013/2014” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok peserta didik yang dibelajar dengan model *guided discovery learning* dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Besarnya t_{hitung} adalah 2,92 sedangkan t_{tabel} dengan $db = 47$ dan taraf signifikansi 5% adalah 1,67793. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,92 > 1,67793$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model *guided discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA yang diperoleh pada peserta didik kelas V tahun pelajaran 2013/2014 di Gugus VII Kecamatan Sawan. (Sumarniti dkk, 2014)

4. Ni'matur Rohmah dan Julianto, Vol. 9 No. 9 (2021), yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* (GDL) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Era Pandemi Covid-19” dari hasil penelitian menunjukkan rata-rata presentase aktivitas bagi guru, aktivitas bagi peserta didik, hasil belajar afektif dan psikomotorik $\geq 78\%$. Sedangkan hasil belajar pengetahuan, nilai ketuntasan peserta didik kelas eksperimen mendapatkan presentase 36% untuk soal pretest, dan setelah mendapatkan *treatment* penerapan model GDL presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 67% pada soal posttest. Perolehan skor gain hasil belajar peserta didik menunjukkan angka 0,346 yang dapat diklasifikasikan tingkat efektivitas model pembelajaran yang diterapkan (GDL) adalah sedang. Melalui uji *independent sample t-test* dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,235 > 1,666$) diketahui bahwa gain yang diperoleh kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Sehingga disimpulkan bahwa model *guided discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di era pandemi covid-19. Hasil pada penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran GDL terhadap hasil belajar peserta didik. (Rohmah & Julianto, 2021)

G. Kerangka Pikir

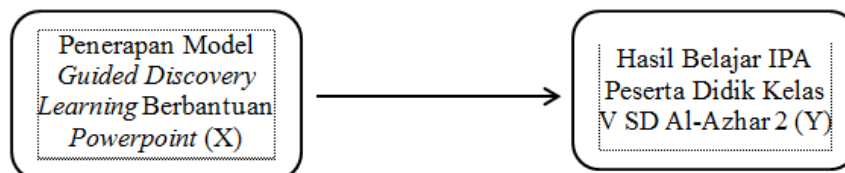
Pembelajaran IPA pada dasarnya merupakan gabungan beberapa mata pelajaran yang saling dikaitkan dengan tema, IPA juga memiliki kaitan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada proses pembelajarannya, IPA memuat pengetahuan yang konkret serta banyak terjadi dilingkungan sekitar sehingga peserta didik seharusnya lebih mudah untuk menguasai dan memahami materi pelajaran. Namun faktanya sebagian besar peserta didik masih kesulitan untuk memahami keterkaitan dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga berdampak kepada kurangnya kemampuan peserta didik dalam penguasaan konsep dan rendahnya hasil belajar. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi oleh pendidik lebih banyak dilakukan dengan model-model konvensional serta kurang kontekstual yang cenderung *teacher-centered*, monoton dan tidak menarik atau juga penggunaan model yang belum seratus persen diterapkan dengan benar sehingga peserta didik menjadi pasif, tidak dapat memahami bagaimana belajar dengan baik, kurang berpikir dan motivasi yang menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan pemahaman peserta didik.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan perencanaan yang baik dan tepat dalam memutuskan penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang efektif dan mendukung. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan dalam dunia pendidikan, banyak bermunculan model-model pembelajaran baru yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk belajar yang juga didukung dengan media pembelajaran inovatif yang menarik. Salah satunya yaitu model *guided discovery learning* dengan media *powerpoint* terhadap kemampuan hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

Menerapkan model *guided discovery learning* yang dipadukan dengan media *powerpoint* diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik bagi

pemahaman konsep, minat dan motivasi belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

Berdasarkan dari uraian kerangka pikir di atas, maka alur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Pengaruh Variabel Bebas dan Variabel Terikat

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis digunakan oleh peneliti sebagai pendukung dalam penelitian dan ditentukan sebelum penelitian dilakukan. Menurut Sugiyono (2018) hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Berdasarkan penjelasan tersebut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

Ho = Tidak terdapat pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

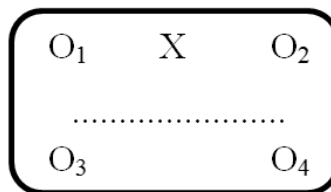
III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut Arikunto (2014) metode adalah cara atau jalan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna menyelesaikan suatu permasalahan di dalam suatu kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan memberikan treatment atau perlakuan untuk mencari variabel independen (perlakuan tertentu) terhadap variabel dependen (hasil) pada kondisi yang terkendalikan. Desain pada penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*, dengan demikian baik kelompok eksperimental dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. *Quasi experimental* juga digunakan sebagai solusi kesulitan mendapatkan kelompok kontrol dalam penelitian. Peneliti menggunakan kelas atau kelompok yang telah ada, untuk itu tidak memungkinkan memasukkan subjek tertentu secara random ke dalam kelompok. Sugiyono (2018) mengemukakan meskipun desain ini mempunyai kelompok kontrol, namun hal tersebut tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Bentuk *nonequivalent control group design* bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA peserta didik dalam kelompok eksperimen, sehingga diperlukan kelompok kontrol sebagai pembanding untuk kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan diberikan soal *pretest*, kemudian akan diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan soal *posttest* untuk kemudian dibandingkan sehingga didapatkan kesimpulan penelitian.

Berikut adalah gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design* :



Gambar 2. nonequivalent control group design

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* kelompok eksperimen.

O_2 = Nilai *post-test* kelompok eksperimen.

O_3 = Nilai *pre-test* kelompok kontrol.

O_4 = Nilai *post-test* kelompok kontrol.

X = Pemberian *treatment* (perlakuan) berupa penerapan model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint*.

Sumber: Sugiyono (2018)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al-Azhar 2 Perumnas Way Halim, Kecamatan Way Halim, Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V tahun pelajaran 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2018) diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian mencakup keseluruhan dari objek atau subjek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 yang berjumlah 4 kelas.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik
1.	V A	27
2.	V B	28
3.	V C	28
4.	V D	28
Jumlah		110

Sumber: Dokumen Profil SD Al-Azhar 2 Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Menurut pendapat Sugiyono (2018) yang mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *proporsional random sampling* yang merupakan pengambilan sampel secara acak.

Penulis menggunakan *proporsional random sampling* karena populasinya tidak homogen, mengacu pada pendapat Sugiyono (2011) bahwa “*proporsional random sampling* digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen”. Tidak homogen yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu siswa laki-laki dan perempuan.

Jumlah anggota sampel ditentukan melalui rumus Taro Yaname dan Slovin. Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Dengan keterangan:

n : Jumlah anggota sampel

N : Jumlah populasi

d² : Presisi

Berdasarkan teknik tersebut sampel yang dipilih adalah kelas V C yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan menggunakan model *Guided Discovery Learning* dan kelas V D yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang tidak

diberikan perlakuan menggunakan model *Guided Discovery Learning*. Jadi total sampel yang terdapat dalam penelitian ini yaitu berjumlah 56 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu apapun yang digunakan untuk objek penelitian serta bebas ditentukan oleh peneliti. Menurut pendapat Sugiyono (2018) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini memiliki dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*) dengan pemaparan sebagai berikut:

1. Variabel *independent* atau variabel bebas didefinisikan sebagai variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau munculnya suatu variabel *dependent*. Variabel bebas biasanya dilambangkan dengan (X). Variabel bebas pada penelitian ini adalah Model *guided discovery learning* berbantuan *Powerpoint*.
2. Variabel *dependent* atau variabel terikat didefinisikan sebagai variabel yang mendapatkan pengaruh akibat adanya variabel bebas. Variabel ini dilambangkan dengan (Y) dan dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik.

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *guided discovery learning*

Model *guided discovery learning* sebagai variabel bebas (X1) merupakan suatu model pembelajaran yang mengembangkan proses belajar aktif dan kreatif peserta didik dalam mencari dan menemukan pengetahuan dan

keterampilannya sendiri dengan arahan pendidik dapat berupa pertanyaan, saran, motivasi dan petunjuk sehingga hasil yang diperoleh akan melekat lebih lama di ingatan. Tahapan atau sintaks pada model pembelajaran ini adalah mengarahkan peserta didik kepada masalah, mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, merancang kegiatan percobaan, melakukan kegiatan percobaan, meng-umpulkan informasi hasil percobaan, melakukan analisis dan menarik kesimpulan.

2. Media *powerpoint*

Media *powerpoint* sebagai variabel bebas (X2) adalah program presentasi untuk mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan bentuk tulisan, efek suara, slide bergerak, gambar bergerak serta fitur lainnya yang disusun se-demikian rupa sehingga dapat terjadi interaksi dengan peserta didik. *Powerpoint* pada pembelajaran ini memuat materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik serta terdapat pilihan menu yang dapat di klik tanpa harus mencari slidenya.

3. Hasil belajar

Hasil belajar sebagai variabel terikat (Y) merupakan hasil yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah aspek pengetahuan sejauh mana peserta didik menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar pada aspek pengetahuan mengenai kemampuan serta pengetahuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*. Tes yang digunakan berbentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan dan membandingkan hasil belajar peserta didik di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung

G. Uji Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 butir soal. Soal pilihan ganda adalah tes yang jawabannya dipilih yang paling tepat dari beberapa alternatif jawaban yang disediakan. Uji instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya beda dan taraf kesukaran dari setiap butir soal tes.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk melihat apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian valid atau sah. Menurut Matondang (2009) Validasi tes merupakan validitas yang diukur dengan besaran yang menggunakan tes sebagai suatu kesatuan (keseluruhan butir soal). Validitas tes sendiri dibuktikan oleh seberapa konsistennya butir tes dengan hasil ukur tes secara keseluruhan. Apabila korelasi pada item tersebut positif dan signifikan maka butir tes dapat dikatakan valid. Untuk mengukur tingkat validitas pada penelitian menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 n : Banyak peserta didik
 X : Skor butir soal
 Y : Skor total

Sebagai kriteria pengujian valid atau tidaknya soal tes dengan ketentuan dilakukan perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment* pada $\alpha = 0,005$ atau 5% dengan syarat apabila r_{hitung} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dapat dikatakan valid. Berikut adalah Klasifikasi validitas:

Tabel 3. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Klasifikasi
0,81 – 100	sangat tinggi
0,61 – 0,80	tinggi
0,41 – 0,60	cukup
0,21 – 0,40	rendah
0,00 – 0,20	sangat rendah

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar yang dilakukan kepada responden diluar sampel yang berlangsung di kelas V B yang berjumlah 28 orang. Nilai r_{tabel} berdasarkan jumlah peserta uji instrumen dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05 adalah 0,374. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal, dari 25 butir soal yang diujikan hasilnya diperoleh sebanyak 22 butir soal dinyatakan valid dan sebanyak 3 soal dinyatakan tidak valid. Kemudian, untuk memudahkan perhitungan akan digunakan 20 item soal pada *pretest* dan *posttest*. Adapun rekapitan hasil perhitungan validitas menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No Soal		r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,437	0,374	Valid	Dapat Digunakan
2	2	0,428	0,374	Valid	Dapat Digunakan
3	3	0,416	0,374	Valid	Dapat Digunakan
4		0,090	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
5	4	0,533	0,374	Valid	Dapat Digunakan
6	5	0,375	0,374	Valid	Dapat Digunakan
7	6	0,382	0,374	Valid	Dapat Digunakan
8	7	0,410	0,374	Valid	Dapat Digunakan
9	8	0,431	0,374	Valid	Dapat Digunakan
10		0,315	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
11	9	0,379	0,374	Valid	Dapat Digunakan
12	10	0,455	0,374	Valid	Dapat Digunakan
13	11	0,504	0,374	Valid	Dapat Digunakan
14	12	0,471	0,374	Valid	Dapat Digunakan
15	13	0,399	0,374	Valid	Dapat Digunakan
16	14	0,384	0,374	Valid	Dapat Digunakan
17	15	0,425	0,374	Valid	Dapat Digunakan
18	16	0,387	0,374	Valid	Dapat Digunakan
19	17	0,401	0,374	Valid	Dapat Digunakan
20	18	0,435	0,374	Valid	Dapat Digunakan

No Soal		r _{hitung}	r _{tabel}	Validitas	Keterangan
Lama	Baru				
21	19	0,420	0,374	Valid	Dapat Digunakan
22		0,018	0,374	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
23	21	0,375	0,374	Valid	Dapat Digunakan
24	22	0,384	0,374	Valid	Dapat Digunakan
25	23	0,404	0,374	Valid	Dapat Digunakan

(Sumber: Perhitungan Penelitian 2022)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diartikan sebagai sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya dan stabil dalam mengukur apa yang ingin diukur. Arifin dalam Matondang (2009) menyatakan bahwa suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Penelitian ini uji reliabilitas instrumen menggunakan metode *alpha cronbach*. Rumus *alpha cronbach* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum S_1^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen

n : Banyaknya butir soal

$\sum S_1^2$: Jumlah varians butir soal

S_t^2 : Varians total

Kriteria pengujian reliabilitas instrumen jika koefisien reliabelnya sebagai berikut:

Tabel 5. Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$r_{11} \geq 0,70$	Reliabel
$r_{11} < 0,70$	Tidak reliabel

Sumber: Sudijono (2013)

Adapun rekap hasil perhitungan reliabilitas butir soal menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes

No Soal	Varian Item
1	0,254
2	0,254
3	0,258
4	0,259
5	0,258
6	0,238
7	0,259
8	0,258
9	0,259
10	0,254
11	0,259
12	0,254
13	0,247
14	0,254
15	0,259
16	0,247
17	0,258
18	0,247
19	0,258
20	0,258
21	0,238
22	0,254
Jumlah Varian Item	5,586
Varian Total	24,332
Reliabilitas	0,80

(Sumber: Perhitungan Penelitian 2022)

Berdasarkan perhitungan reliabilitas pada tabel di atas, r_{hitung} kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, nilai r_{hitung} sebesar $0,80 \geq 0,70$, maka uji coba instrumen dinyatakan reliabel.

3. Uji Daya Beda

Daya beda soal menurut Daryanto (2010) merupakan kemampuan sebuah soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Untuk menghitung daya beda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan membagi peserta didik menjadi dua berdasarkan skor total yang diperoleh. Menghitung daya beda setiap butir soal rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan

- B_A : Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar
 B_B : Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar
 J_A : Jumlah peserta didik kelompok atas
 J_B : Jumlah peserta didik kelompok bawah
 P_A : Proporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab benar
 P_B : Proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria uji daya beda soal sebagai pedoman untuk menentukan besarnya daya beda setiap butir soal dengan Klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 7. Klasifikasi Daya Beda Soal

No	Kriteria Daya Beda	Klasifikasi
1	0,70 - 1,00	Sangat Baik
2	0,40 - 0,69	Baik
3	0,20 - 0,39	Cukup
4	0,00 – 0,19	Buruk
5	Negatif	Sangat Buruk

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil uji daya beda soal sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Pengetahuan

Klasifikasi	No Butir Soal	Indeks Daya Beda
Sangat Baik	-	0,70 - 1,00
Baik	5,11,12,14,15,17,19	0,40 - 0,69
Cukup	1,3,6,7,8,9,13,16,18,20,21,23,24,25	0,20 - 0,39
Buruk	2	0,00 – 0,19
Sangat Buruk		Negatif

(Sumber: Perhitungan Penelitian 2022)

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 22 butir soal yang diujikan diperoleh 7 soal dengan klasifikasi baik, 14 soal dengan klasifikasi cukup dan 1 soal dengan klasifikasi buruk.

4. Uji Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran soal bertujuan untuk mengukur dan mengetahui tingkat kesukaran suatu soal. Untuk menguji taraf kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan

P : Indeks tingkat kesukaran item

B : jumlah peserta didik yang menjawab benar per item soal

Js : Jumlah seluruh peserta didik peserta

Kriteria taraf kesukaran ditunjukkan dengan apabila indeks yang diperoleh semakin kecil maka soal tersebut semakin sulit begitupun sebaliknya, jika indeks yang diperoleh semakin besar maka soal tersebut semakin mudah.

Klasifikasi indeks kesukaran soal disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,71 - 1,00	Mudah
2	0,31 - 0,70	Sedang
3	0,00 - 0,30	Sukar

Sumber: (Arikunto, 2014)

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran soal yang dilakukan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	No Soal	Indeks Kesukaran
Mudah	18,21	0,71 - 1,00
Sedang	3,5,6,7,8,9,10,11,12,14,16,17,19,20,24,25	0,31 - 0,70
Sukar	1,13,15,23	0,00 - 0,30

(Sumber: Perhitungan Penelitian 2022)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 2 soal dengan tingkat kesukaran mudah, dengan indeks kesukaran 0,71-1,00. Selanjutnya 16 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indeks kesukaran 0,31-0,70 dan 4 soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indeks kesukaran 0,00-0,30.

H. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui jika data yang dianalisis berupa data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak sebelum selanjut-

nya dilakukan pengujian analisis hipotesis. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan program SPSS 26 (*Statistical Product and Service Solution for windows*) untuk menguji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{Sig} > \alpha = 0,05$, maka data berdistribusi normal
- b. Jika nilai $\text{Sig} < \alpha = 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian pada data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Levene* dengan bantuan program SPSS 26 *for windows* dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{Sig} > \alpha = 0,05$, maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi homogen.
- b. Jika nilai $\text{Sig} < \alpha = 0,05$, maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak bervariasi homogen.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan ketuntasan setelah melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint*. Analisis data hasil belajar menggunakan rumus *normalized gain* <g> berikut:

$$g = \frac{(\text{Nilai } \textit{posttest} - \text{Nilai } \textit{pretest})}{\text{Skor maksimum} - \text{nilai } \textit{pretest}}$$

Dengan kategori penilaian sebagai berikut:

g-tinggi = nilainya $> 0,7$

g-sedang = nilainya $0,7 \leq g \leq 0,3$

g-rendah = nilainya $< 0,3$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas pada data nilai hasil belajar IPA diketahui berdistribusi normal dan homogen, dengan demikian selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Analisis hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test*. Rumusan hipotesis:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, (rata-rata nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* sama dengan rata-rata nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran konvensional)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (rata-rata nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* lebih tinggi dari rata-rata nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran konvensional)

Statistik uji:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Rata-rata nilai hasil belajar IPA kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata nilai hasil belajar IPA kelompok kontrol.

n_1 : Jumlah peserta didik pada kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah peserta didik pada kelompok kontrol

S_1^2 : Varians kelompok eksperimen

S_2^2 : Varians kelompok kontrol.

Sumber: Muncarno (2015)

Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima apabila $t_{hitung} = t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat pengaruh *guided discovery learning* terhadap hasil pelajaran IPA. Nilai rata-rata *posttest* lebih besar setelah diterapkan model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint* dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *powerpoint*. Perubahan lain juga terlihat terjadi pada saat proses pembelajaran dimana peserta didik lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan juga peserta didik mampu bekerja sama untuk menyelesaikan masalah sehingga peserta didik lebih menguasai, memahami dan menemukan konsep pengetahuannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu muatan IPA peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi diri sendiri untuk lebih giat belajar melalui pembelajaran model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint*.

b. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan mampu mengembangkan dan menerapkan model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* serta model dan media pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif bagi peserta didik

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan himbauan pendidik untuk menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran serta mendukung penyediaan fasilitas sebagai penunjang penerapan model pembelajaran yang bervariasi yang salah satunya model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* sebagai referensi peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi, gambaran dan masukan bagi peneliti tentang pengaruh model *Guided Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA sehingga hasil penelitian lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. 2017. Media ICT Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif. *Jurnal Terapan Abdimas* : 2(0), 19-26
- Agustina, L. 2018. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Delanggu (Effectiveness of Curriculum 2013 Learning Model in SMP Negeri 1 Delanggu). *Proceeding Biology Education Conference* : 15(1), 116–119.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. 2019. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* : 6(1), 16–24.
<http://journal.ubb.ac.id/index.php/lppm/article/view/1423>
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asri, E. Y., & Noer, S. H. 2015. Guided Discovery Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, (pp. 891–896).
- Astra, I. M., & Wahidah, R. S. 2017. Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Guided Discovery Learning Kelas XI MIPA pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* : 3(2), 181–190. <https://doi.org/10.21009/1.03209>
- Azizah, A., & Winarti, P. 2016. Pengaruh Metode Guided Discovery Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sdn Gedanganak 01 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. *Profesi Pendidikan Dasar* : 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v3i1.2714>
- Batubara, I. H. 2019. Improving Student's Critical Thinking Ability Through Guided Discovery Learning Methods Assisted by Geogebra. *International Journal for Educational and Vocational Studies* : 1(2), 116–119.
<https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i2.1371>
- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. Parepare.
- Eggen, Paul & Kauchak, D. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. PT. Indeks.

Jakarta.

- Gholamian, A. 2013. *Studying The Effect Of Guided Discovery Learning On Reinforcing The Creative Thinking Of Sixth Grade Girl Students In Qom During 2012-2013 Academic Year*. *Journal of Applied Science and Agriculture* : 8(5), 576–584. <http://www.aensiweb.com/old/jasa/rjfh/2013/576-584.pdf>
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher. Jawa Barat.
- Lari, F. S. 2014. The Impact of Using PowerPoint Presentations on Students' Learning and Motivation in Secondary Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* : 98(0), 1672–1677. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.592>
- Markaban. 2008. *Model Penemuan Terbimbing Pada Pembelajaran Matematika SMK*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika. Yogyakarta.
- Maryatun, M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* : 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.139>
- Matondang, Z. 2009. Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal TABULARASA PPS UNIMED* : 6(1), 87–97.
- Niswatu Zahro, V., Fakhriyah, F., & Rahayu, R. 2018. Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* : 8(3), 273–284. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p273-284>
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. 2018. Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* : 8(2), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88
- Pane, A., & Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* : 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pramitha Putri, H. 2021. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* : 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Pramowardhani, A. 2020. Pengaruh Model Guided Discovery Learning berbasis Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Indonesia p-ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398* : 5(0), 1–9.

- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Rapini, N. M. R., Suparya, I. K., & Winangun, I. M. A. 2022. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD* : 2(2).
- Rohmah, N. & J. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Era Pandemi Covid-19. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* : 9(9), 3369–3383.
- Rosidi, I. 2016. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berorientasi Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery Learning) untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pena Sains* : 3(1), 55–63.
- Rumini, S. dkk. 2003. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. 2016. *Model – Model Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Surahman, S., Paudi, R. I., & Tureni, D. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Online* : 3(4), 91-107.
- Sani, R. A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Faizah, N. S. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume* : 1(2), 175-185.
- Subroto, W. T., Universitas, P., & Surabaya, N. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* : 10(2), 1–11.
- Suciyati, R. M., & Vitoria, L. 2017. Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Hidup Rukun Dengan Teman Bermain Di Kelas II SDN 14 Banda Aceh. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* : 2, 59–72.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/7173>
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sulindawati, N. L. G. E. 2018. Analisis Unsur-Unsur Pendidikan Masa Lalu Sebagai Dasar Penentuan Arah Kebijakan Pembelajaran Pada Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* : 4(1), 51–60.
<https://doi.org/10.23887/jiis.v4i1.14363>
- Sumarniti, N. N., Arcana, I. N., & Wibawa, I. M. C. 2014. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V

- di SD Gugus VII Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* : 2(1), 1–11.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2288>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Suwartiningsih, A. 2016. *Penerapan Model Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Materi Gaya Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Licin Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suyanto, D. 2013. *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Multi Pressinsido. Yogyakarta.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Rosdakarya. Bandung.
- Tias, I. W. U. 2017. Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* : 1(1), 50–60.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13060>
- Tri, D. W., Fitri, D. A., & Milu, A. S. 2016. Indikator Pembelajaran Efektif Dalam Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMAN 2 Bandowoso. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2–5.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish. Yogyakarta.
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. 2019. Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* : 3(2), 77.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Winarti. 2013. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* : 8(2), 123–132.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3368/3282>