



---

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 GUNUNGSARI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED DISCOVERY LEARNING*

**Marcelya Inna<sup>1</sup>, Safnowandi<sup>2\*</sup>, & Sucika Armiani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,&3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains, Teknik, dan Terapan, Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia

\*Email: [safnowandi\\_bio@undikma.ac.id](mailto:safnowandi_bio@undikma.ac.id)

Submit: 05-04-2024; Revised: 20-04-2024; Accepted: 26-04-2024; Published: 30-04-2024

**ABSTRAK:** Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui usaha yang dilakukan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dapat berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *guided discovery learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Rancangan penelitian ini adalah *one shoot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsari. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIIA dan VII B SMP Negeri 2 Gunungsari. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Satu jawaban yang benar dan tiga jawaban yang salah, skor tiap soal adalah satu jika benar dan nol jika salah. Teknik analisis data yang digunakan adalah ketuntasan individual dan klasikal dan ketuntasan indikator. Berdasarkan data hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa dari 10 indikator yang diuji pada *pretest*, semua indikator dengan rata-rata persentase ketuntasan sebesar 13,4%, sedangkan pada *posttest* semua indikator dengan rata-rata persentase ketuntasan sebesar 64,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Guided Discovery Learning* (GDL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena pembelajaran tersebut dapat mengajak siswa berperan aktif, siswa mampu berinteraksi, bekerjasama dengan teman kelompoknya, dan melibatkan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa, Penerapan, *Guided Discovery Learning*.

**ABSTRACT:** Education is an effort made to achieve a certain goal. Through these efforts, it is hoped that students can increase their knowledge and explore the potential they have, so that it can be useful for themselves and others. The aim of this research is to determine student learning outcomes through the application of the guided discovery learning model. The type of research used is qualitative descriptive research. This research design is a one shot case study. The population in this study were class VII students of SMP Negeri 2 Gunungsari. The sample used in this research was class VIIA and VII B of SMP Negeri 2 Gunungsari. The instrument used in this research is a learning outcomes test sheet. In this research, the type of test used was a multiple choice form with 4 answer choices. One correct answer and three wrong answers, the score for each question is one if correct and zero if incorrect. The data analysis techniques used are individual and classical completeness and indicator completeness. Based on the research data, it can be stated that of the 10 indicators tested in the pretest, all indicators had an average percentage of completeness of 13.4%, while in the posttest all indicators had an average percentage of completeness of 64.5%. Thus it can be concluded that the application of the Guided Discovery Learning (GDL) model can improve student learning outcomes. This is because this learning can invite students to play an active role, students are able to interact, collaborate with their group friends, and involve the students' initial abilities.

**Keywords:** Student Learning Outcomes, Application, *Guided Discovery Learning*.



**How to Cite:** Inna, M., Safnawandi, S., & Armiani, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Gunungsari Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning*. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 87-95. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v4i2.270>



**Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan** is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui usaha yang dilakukan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dapat berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut, pendidikan sangatlah berpengaruh untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas serta diperlukan dalam kehidupan bangsa dan negara demi kemajuan suatu bangsa dan negara. Pada hakikatnya, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap, kreatif, mandiri, berkepribadian, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut terlihat bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang serta peradaban bangsa yang bermartabat. Proses pembelajaran diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dengan cara pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik. Siswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Menurut Bintari (2022), tugas pendidik sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi



belajar yang menyenangkan dan menantang, menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan model pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

IPA merupakan salah satu pelajaran penting di SMP, untuk mencapai tujuan IPA siswa harus mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya. Menurut Sulthon (2016), IPA bertujuan mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang tepat dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar yang baik dan efektif yang dapat membuat siswa mampu aktif dan bergairah berpikir, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah *et al.*, 2021; Pramana *et al.*, 2022). Oleh karena itu, peran pendidik dalam melaksanakan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk pembelajaran yang lebih efektif. Agar terbentuk peserta didik yang aktif dan kreatif sehingga mampu memecahkan masalah yang dihadapi di lingkungan sekitarnya, sehingga aktivitas siswa dilihat langsung belajar IPA yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam proses belajar mengajar, idealnya guru memperhatikan komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, model, strategi, pendekatan, alat sumber, evaluasi, dan bahan ajar yang sesuai. Mengamati hal tersebut perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yaitu dengan model pembelajaran *guided discovery learning*.

Penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dapat memberikan penekanan kondisi belajar dengan suasana aman dan nyaman sehingga siswa dapat belajar secara aktif, siswa dapat menemukan/menyelidiki sendiri rumus-rumus berdasarkan materi yang sedang dipelajari dengan bantuan dari guru dan dapat melatih siswa dalam mengingat materi yang sudah dipelajari sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan optimal (Anjarwati *et al.*, 2022). Dengan kondisi ini diharapkan akan mendorong siswa untuk melakukan proses berpikir logis, kreatif, serta proses dalam menyelesaikan masalah akan lebih baik.

Salah satu keunggulan model *guided discovery learning* adalah peserta didik dapat berkembang untuk menemukan sendiri pengetahuannya sesuai dengan kemampuannya, sehingga siswa aktif dan tidak hanya mendengar penjelasan dari guru. Model pembelajaran *guided discovery learning* memiliki ciri khas yaitu siswa dapat menemukan/menyelidiki suatu konsep yang sesuai dengan langkah-langkah yang diarahkan oleh guru (Maya, 2019). Dengan melakukan suatu penemuan, siswa diharapkan dapat meningkatkan peran aktif sehingga terjadinya peningkatan pada pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa agar dapat memahami konsep, dan menyelesaikan masalah sesuai dengan indikatornya sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *guided discovery learning*.



## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Adapun pengertian dari deskriptif kualitatif menurut Nawawi & Martini (1996) adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

### Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah *one shoot case study*. Menurut Sugiyono (2012), *one shoot case study* adalah desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi perlakuan yang kemudian mengobservasi hasil tersebut. Rancangan penelitian tersebut dijabarkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian.**

| Perlakuan | Sesudah Perlakuan |
|-----------|-------------------|
| X         | O2                |

#### Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan model *guided discovery learning*; dan

O2 = Hasil belajar siswa.

### Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Berdasarkan pendapat tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsari.

### Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive random sampling*. Menurut Arikunto (2003), *purposive random sampling* yaitu pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang dilakukan secara acak yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIIA dan VIIB SMP Negeri 2 Gunungsari.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian ini berfungsi dalam memudahkan pekerjaan dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Satu jawaban yang benar dan tiga jawaban yang salah, skor tiap soal adalah satu jika benar dan nol jika salah.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses yang panjang dan bagian yang paling penting dalam suatu penelitian. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik tes. Tes adalah serentetan



pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006). Tes yaitu pemberian soal sejumlah soal tes, tes berupa pilihan ganda kepada peserta didik setelah selesai mengikuti proses belajar. Metode ini digunakan untuk dapat mengumpulkan tentang nilai kemampuan peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga nilai inilah yang digunakan sebagai acuan untuk hasil belajar peserta didik, setelah diterapkan dalam pelajaran tertentu menggunakan penerapan model pembelajaran *guided discovery learning*.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

#### ***Ketuntasan Individual dan Klasikal***

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar selanjutnya dianalisis untuk menentukan kriteria hasil belajar melalui tahapan:

- 1) Setiap jawaban diberi skor sesuai dengan kriteria penskoran yang telah ditetapkan.
- 2) Menghitung hasil belajar individual dengan perumusan:

$$P_{\text{Individual}} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2006).}$$

- 3) Dalam menentukan ketuntasan belajar siswa, seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya jika  $P_{\text{Individual}} \geq 70$ .
- 4) Ketuntasan klasikal adalah jumlah siswa tuntas secara keseluruhan.

$$P_{\text{Klasikal}} = \frac{\text{Jumlah siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2006).}$$

Suatu kelas dikatakan tuntas apabila  $P_{\text{Klasikal}} \geq 70$ .

#### ***Ketuntasan Indikator***

Teknik yang digunakan untuk menganalisis ketuntasan indikator hasil belajar tiap siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Indikator} = \frac{\text{\$Siswa yang mencapai indikator}}{\text{\$Siswa}} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2006).}$$

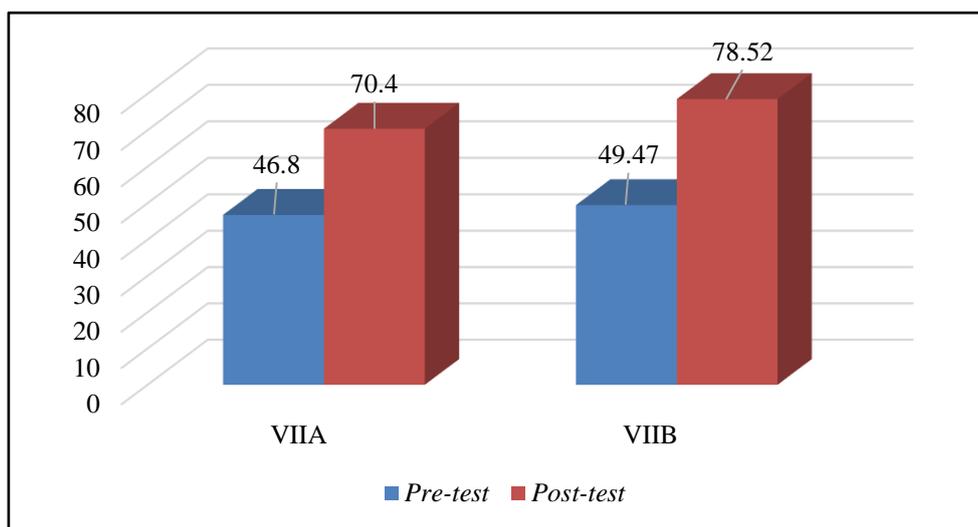
Suatu indikator dikatakan tuntas apabila  $\geq 70\%$  siswa mencapai indikator.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Gunungsari pada siswa kelas VIIA dan VIIB. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *guided discovery learning*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Gunungsari pada siswa kelas VIIA dan VIIB, penulis mengumpulkan data dari instrumen tes melalui nilai hasil belajar *pretest dan posttest* siswa. Tes hasil belajar siswa pada materi lingkungan dilakukan dua kali yaitu *pretest* pada awal pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran. Berdasarkan analisis terhadap tes hasil belajar siswa yang terdapat

pada Gambar 1 dapat dikemukakan bahwa rata-rata proporsi nilai *pretest* siswa adalah kurang dari 50, sedangkan pada *posttest* rata-rata proporsi nilai siswa pada kelas VIIA dan VIIB masing-masing berturut-turut 70,04 dan 78,52. Hal ini menunjukkan ada peningkatan nilai tes hasil belajar setelah pembelajaran. Adapun hasil tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Tes Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA dan VIIB.**

Data pada Tabel 2 dapat dikemukakan bahwa dari 10 indikator yang diuji pada *pretest*, semua indikator dengan rata-rata persentase ketuntasan adalah 13,4%, sedangkan pada *posttest* semua indikator dengan rata-rata persentase ketuntasan adalah 64,5%. Hasil analisis terhadap ketuntasan indikator dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Ketuntasan Indikator Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA dan VIIB.**

| Indikator | Nomor Soal | Jumlah Siswa yang Menjawab dengan Benar |    | Jumlah Siswa yang Mencapai Indikator |    | Persentase Indikator (%) |      | Ketuntasan Indikator P $\geq$ 70 |    |
|-----------|------------|---|----|--------------------------------------|----|--------------------------|------|----------------------------------|----|
|           |            | U1                                      | U2 | U1                                   | U2 | U1                       | U2   | U1                               | U2 |
| 1         | 1          | 14                                      | 28 | 4                                    | 28 | 13.7                     | 71.7 | TT                               | T  |
|           | 2          | 16                                      | 38 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 2         | 3          | 29                                      | 31 | 13                                   | 29 | 33.4                     | 74.3 | TT                               | T  |
|           | 4          | 18                                      | 24 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 3         | 5          | 16                                      | 34 | 2                                    | 28 | 5.1                      | 71.7 | TT                               | T  |
|           | 6          | 8                                       | 32 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 4         | 7          | 11                                      | 22 | 5                                    | 29 | 12.8                     | 74.3 | TT                               | T  |
|           | 8          | 15                                      | 31 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 5         | 9          | 19                                      | 34 | 8                                    | 30 | 20.5                     | 76.9 | TT                               | T  |
|           | 10         | 19                                      | 37 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 6         | 11         | 11                                      | 32 | 6                                    | 30 | 15.3                     | 76.9 | TT                               | T  |
|           | 12         | 24                                      | 29 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 7         | 13         | 18                                      | 31 | 1                                    | 21 | 2.5                      | 53.8 | TT                               | TT |
|           | 14         | 10                                      | 18 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 8         | 15         | 20                                      | 34 | 8                                    | 22 | 20.5                     | 56.4 | TT                               | TT |
|           | 16         | 16                                      | 29 |                                      |    |                          |      |                                  |    |



| Indikator | Nomor Soal | Jumlah Siswa yang Menjawab dengan Benar |    | Jumlah Siswa yang Mencapai Indikator |    | Persentase Indikator (%) |      | Ketuntasan Indikator P $\geq$ 70 |    |
|-----------|------------|---|----|--------------------------------------|----|--------------------------|------|----------------------------------|----|
|           |            | U1                                      | U2 | U1                                   | U2 | U1                       | U2   | U1                               | U2 |
| 9         | 17         | 11                                      | 19 | 2                                    | 15 | 5.1                      | 38.4 | TT                               | TT |
|           | 18         | 7                                       | 13 |                                      |    |                          |      |                                  |    |
| 10        | 19         | 3                                       | 11 | 0                                    | 20 | 0                        | 51.2 | TT                               | TT |
|           | 20         | 18                                      | 33 |                                      |    |                          |      |                                  |    |

**Keterangan:**

U1 = Ulangan 1;

U2 = Ulangan 2;

T = Tuntas; dan

TT = Tidak Tuntas.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data yang terdapat dalam Tabel 2 diketahui bahwa pada *pretest*, ketuntasan indikator sebesar 13,4%, selanjutnya pada *posttest* ketuntasan indikator meningkat menjadi 64,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa ada peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat terjadi karena pada pembelajaran *guided discovery learning* memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk berkreaitivitas melalui penyelidikan. Dengan penyelidikan yang dilakukan, siswa akan memperoleh pengalaman secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman tentang apa yang mereka pelajari dan pengetahuan juga akan bertahan lama dalam memori mereka. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Wibowo (2016) dalam penelitiannya bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam pembelajaran ini, siswa mengalami dua pengalaman belajar yaitu pengalaman mental dan sosial. Pengalaman mental diperoleh dari panca indera yang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga informasi yang didapatkan berasal dari penemuan mereka sendiri. Pengalaman sosial diperoleh saat siswa berinteraksi dengan teman-teman sekelompok, bekerjasama untuk menemukan jawaban. Hal tersebut sesuai dengan kajian psikologi Supriyono (2018) bahwa siswa lebih mudah mempelajari hal yang nyata daripada yang bersifat abstrak.

Selain itu, faktor yang mendukung peningkatan tersebut adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode diskusi. Beberapa permasalahan yang muncul dalam penyelidikan diselesaikan oleh siswa itu sendiri melalui diskusi bersama dengan teman atau guru. Metode diskusi mampu mempertinggi partisipasi setiap anggota dan kelompok secara keseluruhan, sehingga metode diskusi mempengaruhi hasil belajar siswa. Syafruddin (2017) mengemukakan bahwa metode diskusi memiliki tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membantu siswa mempelajari berbagai keterampilan komunikasi dan proses berpikir. Selain itu, *scaffolding* yang dilakukan telah mendukung proses pembelajaran tahap demi tahap yang dilakukan mahasiswa untuk memecahkan masalah yang dipecahkan. Hasil penelitian ini mendukung teori yang disampaikan oleh Vygotsky dalam Nurhayati *et al.* (2016) yang mengungkapkan bahwa *scaffolding* harus dilakukan dalam tahap belajar untuk memecahkan masalah.



Model pembelajaran *guided discovery learning* menurut Yunita (2017) menunjukkan bahwa penemuan terbimbing memiliki keuntungan, terutama untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta pengetahuan, sikap, dan nilai pada peserta didik dibandingkan dengan klasik atau pendekatan tradisional. Model penemuan terbimbing berusaha mengeksplorasi kemampuan peserta didik, baik dari sisi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selain itu, kerjasama dalam bentuk kegiatan berkelompok dapat menumbuhkan sikap kolektif pada diri peserta didik masing-masing. Hal ini bahwa model pembelajaran *guided discovery learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk mencipitikan proses belajar mengajar. Model pembelajaran *guided discovery learning* merupakan tujuan/mempersiapkan siswa, orientasi masalah, dinilai sesuai dengan indikator pertama pada hasil belajar yaitu pada aspek kognitif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa dari 10 indikator yang diuji pada *pretest*, semua indikator dengan rata-rata persentase ketuntasan sebesar 13,4%, sedangkan pada *posttest* semua indikator dengan rata-rata persentase ketuntasan sebesar 64,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* (GDL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena pembelajaran tersebut dapat mengajak siswa berperan aktif, siswa mampu berinteraksi, bekerjasama dengan teman kelompoknya, dan melibatkan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa.

## **SARAN**

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan model pembelajaran *guided discovery learning* pada materi pelajaran yang lain.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materi, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Anjarwati, D., Andriani, V. S., & Hariyono, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Melalui *Zoom Cloud Meeting* pada Materi Teorema Pythagoras terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun 2020/2021. *Dharma Pendidikan*, 17(1), 95-103.
- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.



- Bintari, U. R. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMPN 1 Balaraja. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Maya, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* (GDL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMPN I Bandar Baru. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Nawawi, H., & Martini, M. (1996). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Nurhayati, E., Mulyana, T., & Martadiputra, B. A. P. (2016). Penerapan *Scaffolding* untuk Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 107-112. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v2i2.162>
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulthon. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Elementary : Islamic Teacher Journal*, 4(1), 38-54. <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Syafruddin. (2017). Implementasi Metode Diskusi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 63-73. <http://dx.doi.org/10.22373/crc.v1i1.1384>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yunita, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMPN 3 Sungguminasa Kab. Gowa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.