

IMPLEMENTASI METODE GUIDED INQUIRY-DISCOVERY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN AMANSARI 02 KECAMATAN RENGASDENGKLOK KABUPATEN KARAWANG

Sony Kuswandi¹, Rudiyan² & Fauziah Wulandari³

^{1,2,3}STIT Rakeyan Santang

¹sony.rakeyansantang@gmail.com, ²rdnrudiyan@gmail.com, ³wulanziah62@gmail.com

Corresponding author: sony.rakeyansantang@gmail.com

Abstrak.

Proses pembelajaran yang terjadi di SDN Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang pada siswa kelas IV semester 2 adalah siswa tidak menguasai konsep gaya, penyebabnya adalah pemilihan materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan kemampuan dan minat siswa sehingga siswa menjadi malas dan menyebabkan kurangnya berkonsentrasi pada saat pembelajaran, siswa kurang kreatif saat pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana, hal itu terlihat dalam penggunaan media dan alat peraga yang guru gunakan sangat terbatas. Penelitian ini dilakukan di SDN Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang Tahun Pelajaran 2019/2020. Metode yang penulis gunakan adalah metode guided inquiry discovery. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang sebanyak 30 siswa. Metode guided inquiry discovery yang digunakan penulis ketika mengajar ternyata merangsang ketertarikan siswa untuk belajar IPA. Penulis mampu membebaskan diri dalam membimbing siswa. Hasil dari penelitian ini terdapat perbedaan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang sebelum dan sesudah menggunakan Guided Inquiry Discovery. Dari hasil analisis, sebelum menggunakan Guided Inquiry Discovery diperoleh hasil belajar siswa 5,4% dan sesudah menggunakan Guided Inquiry Discovery diperoleh 24,2 % sehingga terjadi peningkatan 18,8%.

Kata Kunci : Implementasi, Metode Guided, Inquiry-Discovery

Abstract.

The learning process that occurs at SDN Amansari 02, Rengasdengklok District, Karawang Regency in class IV students in semester 2 is that students do not master the concept of style, the reason is the selection of teaching materials that are not in accordance with the abilities and interests of students so that students become lazy and cause a lack of concentration during learning, students are less creative when learning because of a lack of facilities and infrastructure, this can be seen in the use of media and visual aids that the teacher uses is very limited. This research was conducted at SDN Amansari 02, Rengasdengklok District, Karawang Regency for the 2019/2020 academic year. The method that the author uses is the guided inquiry discovery method. The research sample was 30 students in grade IV at SDN Amansari 02, Rengasdengklok District, Karawang Regency. The guided inquiry discovery method used by the author when teaching turned out to stimulate students' interest in learning science. The author is able to free himself in guiding students. The results of this study showed that there were differences in the ability of fourth grade students at SD Negeri Amansari 02, Rengasdengklok District, Karawang Regency before and after using Guided Inquiry Discovery. From the results of the analysis, before using Guided Inquiry Discovery the student learning outcomes were 5.4% and after using Guided Inquiry Discovery it was 24.2% resulting in an increase of 18.8%.

Keywords : Implementation, Guided Method, Inquiry-Discovery

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Jenjang pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Menurut Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 17 ayat 1 dan 2, Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain sederajat (Depdiknas, 2006).

Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia ke arah yang baik, maju, dan berkualitas (Arifudin, 2019). Proses pendidikan pada hakekatnya berlangsung seumur hidup (*live long education*) dan perlu dilakukan sedini mungkin terhadap generasi muda. Penyelenggaraan pendidikan tersebut menjadi tugas dan kewajiban pemerintah secara khusus sebagai penyelenggara negara dan menjadi tanggung jawab bersama antara sekolah, masyarakat, dan pemerintah secara umum.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari. Karena dengan mempelajarinya kita akan mengerti tentang kejadian-kejadian yang ada di alam ini, baik secara langsung atau dengan percobaan. Dengan melakukan percobaan yang sesuai pada materi-materi yang disajikan, maka pembelajaran itu akan terasa lebih menarik dan siswa akan lebih mudah dalam memahaminya. Oleh karena itu, hendaknya seorang guru, khususnya saat mengajar IPA harus kreatif dalam menyajikan pembelajaran dan jika memang materi itu membutuhkan suatu percobaan, maka lebih baik dilakukan. Disini kami akan memaparkan mengenai gaya yang disertai dengan percobaan. Karena dengan menggunakan percobaan biasanya siswa akan lebih tertarik dan benar-benar memperhatikan apa yang dilakukan guru, sehingga pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien.

Pembelajaran IPA masih terpengaruh oleh paradigma pendidikan lama, yaitu pembelajaran berpusat pada guru, sementara siswa sebagai "gelas kosong" yang harus siap diisi sesuai kemampuan guru. Dalam proses pembelajaran, biasanya siswa duduk manis, mendengarkan dan mencatat konsep-konsep abstrak yang disampaikan guru, tanpa bisa mengkritisi apa arti konsep itu. Saat latihan, mereka mungkin bisa mengerjakan soal-soal yang setipe dengan yang dicontohkan guru. Namun, pada saat ada soal yang membutuhkan pemahaman konsep, mereka pun kesulitan dalam menyelesaikannya, sebab mereka bukan belajar memahami konsep, tetapi mencatat konsep.

Implikasinya adalah terjadinya proses keterasingan siswa dari lingkungannya sendiri. Siswa tidak paham untuk apa sains itu dipelajari, karena konsep-konsep sains yang mereka pelajari tidak dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, mempelajari sains merupakan beban bagi mereka dan akhirnya siswa pun merasa sains merupakan momok, yang menakutkan dalam proses pembelajaran ataupun dalam evaluasinya. Padahal, semestinya proses pembelajaran sains dimulai dari mengamati fenomena alam secara terstruktur, menganalisisnya lalu menyimpulkan penyebab fenomena alam tersebut. Setelah itu, barulah memprediksikan fenomena alam yang akan terjadi berdasarkan simpulan tadi. Dengan kata lain, proses pembelajaran yang bersifat induktiflah yang ditekankan di sini, walaupun sifat deduktif tidak diabaikan.

Pembelajaran sains yang menumbuhkan kreativitas guru dan siswa, secara berangsur-angsur arah pembelajaran sains akan bergeser kepada siswa sebagai subjek dan guru sebagai fasilitator, sehingga siswa terkondisikan menjadi kritis, kreatif, dan dapat mengeksplorasi alam sesuai dengan kemampuannya. Apabila ada perbedaan kecepatan hasil proses belajar, misalnya ada siswa yang cepat dalam belajar sementara yang lain lambat,

maka siswa yang cepat itu haruslah didorong untuk menjadi tutor sebaya agar beban psikologis siswa yang lambat terkikis sedikit demi sedikit dan siswa yang cepat dalam pembelajaran termotivasi untuk terus maju. Harapan kita agar sains lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari siswa, demikian juga gurunya harus menarik dan menyenangkan.

Untuk mengembangkan kreativitas bagi siswa pada bidang pendidikan salah satunya adalah melalui pembelajaran IPA. Dalam hal ini dapat ditemukan bahwa pada proses pembelajaran IPA, siswa memperoleh latihan secara implisit maupun secara eksplisit cara berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Bahkan dengan jelas dikemukakan dalam KBK dikdas 2004 bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPA yang hendak dicapai adalah untuk menjadikan siswa mempunyai pandangan yang lebih luas serta memiliki sikap menghargai, tekun, sikap kritis, objektif, terbuka, inovatif dan kreatif, mambantu siswa mengembangkan daya nalar, berpikir logis, sistematika logis, kreatif, cerdas, rasa keindahan, sikap terbuka dan rasa ingin tahu, mawas diri, mandiri, bekerjasama, dan bertanggungjawab.

Tujuan tersebut berimplikasi pada upaya untuk menjadikan pelajaran IPA menarik bagi siswa sehingga mereka menjadi aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan aktif dan kreatifnya siswa dalam pembelajaran IPA, maka diharapkan hal itu akan memberikan efek positif terhadap hasil belajar yang diperolehnya. Hasil belajar yang dimaksud antara lain tercermin pada kemampuan komunikasi, penalaran, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah.

Mengenai materi gaya yang merupakan bagian dari pembelajaran IPA yang menekankan pada kemampuan siswa untuk mengidentifikasi. Mengingat tuntutan terhadap penguasaan materi gaya di kelas IV SD semester 2, dan agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai secara optimal, maka dalam penyajian materi gaya guru hendaknya memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan segala potensinya, membangun sendiri pengetahuannya untuk memecahkan masalah serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Pernyataan tersebut berdasarkan atas pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak (Dahar, 1989).

Metode pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa adalah metode penemuan (*discovery*) atau penyelidikan (*inquiry*). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*). Inkuiri yang dalam bahasa Inggris "*inquiry*" mempunyai arti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan. Metode *Guided Inquiry* berarti suatu kegiatan belajar yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki suatu permasalahan secara sistematis, logis, analitis, sehingga dengan bimbingan dari guru mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Metode pembelajaran inkuiri pada hakikatnya merupakan proses penemuan atau penyelidikan. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Proses pembelajarannya berubah dari dominasi guru (*teacher dominated*) menjadi dominasi oleh siswa (*student dominated*), karena dalam metode *Guided Inquiry* yang lebih aktif belajar adalah siswa (sebagai subjek belajar), sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator atau pembimbing saja.

Metode *Guided Inquiry* merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya dari hasil mengingat fakta-fakta, melainkan juga dari menemukan sendiri. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran dari guru, melainkan mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran tersebut. Proses pembelajaran inkuiri meliputi lima langkah yaitu: merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

Kenyataan di lapangan, peneliti memperoleh temuan mengenai sikap siswa terhadap proses pembelajaran IPA, siswa mengalami kejenuhan karena pembelajaran kurang menarik, guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif memanipulasikan benda-benda secara langsung, sehingga sebagian besar siswa sukar memahami setiap konsep yang diajarkan, yang akhirnya prestasi belajar siswa dalam materi gaya menjadi rendah, Siswa kurang konsentrasi saat pembelajaran, siswa kurang kreatif dalam pembelajaran, siswa tidak menguasai konsep materi.

Permasalahan yang terjadi di SDN Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang pada siswa kelas IV semester 2 adalah siswa tidak menguasai konsep gaya, penyebabnya adalah pemilihan materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan kemampuan dan minat siswa sehingga siswa menjadi malas dan menyebabkan kurangnya berkonsentrasi pada saat pembelajaran, siswa kurang kreatif saat pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana, hal itu terlihat dalam penggunaan media dan alat peraga yang guru gunakan sangat terbatas. Kurangnya interaksi serta komunikasi yang kurang hangat antara guru dan siswa maupun antar siswa, Penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik yang digunakan oleh guru.

Apabila permasalahan di atas tidak segera diatasi maka tujuan dari pembelajaran IPA tidak akan tercapai dan keaktifan belajar serta hasil belajar siswa tidak akan meningkat, sebaliknya apabila masalah tersebut segera diatasi maka tujuan dari pembelajaran IPA akan tercapai dan keaktifan siswa serta hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan studi kasus, secara spesifik seperti mata ajar yang kurang sesuai dengan kemampuan siswa, siswa kurang kreatif, sarana dan prasarana tidak memadai, kurangnya interaksi, dan metode yang digunakan guru monoton ternyata sangat mempengaruhi semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa di bawah KKM dan salah satu alternatif pemecahan dari permasalahan pembelajaran di atas adalah guru harus memperbaiki kualitas pembelajaran atau proses belajar mengajarnya sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan metode *guided inquiry-discovery*.

Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran IPA yang berbasis pada pemecahan masalah yang aktif dan kreatif. Salah satu model yang dimaksud adalah dengan menggunakan metode penemuan, dimana dalam metode tersebut keaktifan dan kreatifitas siswa bisa tergali karena siswa akan tertantang untuk menemukan, mencari, mengolah, mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menyimpulkan sendiri dari permasalahan yang dihadapinya.

B. Kajian Pustaka

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan dasar dari setiap siswa untuk memahami suatu mata pelajaran di sekolah, belajar sendiri mempunyai berbagai definisi yang diungkapkan oleh para ahli di bidang pendidikan. Belajar menurut Slameto adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya atau belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010).

Selanjutnya "Belajar tidak hanya mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain dan cita-cita" (Hamalik, 2002). W.S.Winkel yang dikutip oleh Darsono (2000) berpendapat "belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap" (Winkel, 2004).

Dari definisi-definisi yang dikemukakan di atas, menurut Purwanto dapat dikemukakan adanya beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian belajar yaitu :

- 1) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- 2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
- 3) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir dari pada suatu periode waktu yang cukup panjang.
- 4) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut aspek kepribadian baik fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap (Purwanto, 2011).

Dari semua pendapat di atas, dapat kita ambil kesimpulan yang sama bahwa belajar adalah aktivitas pengembangan diri melalui serangkaian proses kegiatan atau pengalaman dalam menuju perubahan dalam diri seseorang dan sebenarnya seseorang dikatakan sudah belajar apabila terjadi perubahan pada diri orang yang belajar akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

2. Hasil Belajar

Implementasi dari belajar adalah hasil belajar. Berikut dikemukakan definisi hasil belajar menurut para ahli.

Menurut *Djamarah* dan *Zain* hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar. Sedangkan menurut *Mulyasa*, hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung (*Mulyasa*, 2010).

Setelah itu menurut *Winkel* hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dan menurut *Suprijono* hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (*Purwanto*, 2011).

3. Metode Inquiry Discovery

Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan. Adapun pengertian dan definisi metode menurut para ahli.

Menurut *Rothwell* dan *Kazanas* dalam (*Tanjung*, 2019) bahwa metode adalah cara, pendekatan, atau proses untuk menyampaikan informasi. Selanjutnya menurut *Titus* metode adalah rangkaian cara dan langkah yang tertib dan terpola untuk menegaskan bidang keilmuan.

Kemudian menurut *Macquarie* metode adalah suatu cara melakukan sesuatu, terutama yang berkenaan dengan rencana tertentu. Setelah itu menurut *Wiradi* metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). Dan menurut *Drs. Agus M. Hardjana* metode adalah cara yang sudah dipikirkan masak-masak dan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah tertentu guna mencapai tujuan yang hendak dicapai. Terakhir disini menurut *Rosdy Ruslan* metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban

yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya (Ruslan, 2003).

a. Metode Guided Inquiry Discovery

Guru yang profesional dalam meningkatkan mutu pendidikan disekolah, mempunyai ciri-ciri yaitu memahami dan mampu menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran. Penggunaan bermacam-macam metode pembelajaran dapat meningkatkan kualitas berpikir dan kreatifitas para siswa. Salah satu indikator dalam keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah adanya perubahan sikap yang lebih baik pada siswa setelah mengalami proses pembelajaran, sehingga untuk dapat mencapai indikator tersebut, guru perlu merencanakan suatu metode pembelajaran yang didalamnya melibatkan keaktifan siswa.

Metode pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa adalah metode penemuan (*discovery*) atau penyelidikan (*inquiry*). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*). Inkuiri yang dalam bahasa Inggris "*inquiry*" mempunyai arti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan. Metode *Guided Inquiry* berarti suatu kegiatan belajar yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki suatu permasalahan secara sistematis, logis, analitis, sehingga dengan bimbingan dari guru mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Proses pembelajaran berbasis inkuiri ada tiga tahap. Tahap pertama, adalah belajar diskoveri, yaitu guru menyusun masalah dan proses tetapi memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi hasil alternatif. Tahap kedua, inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), yaitu guru mengajukan masalah dan siswa menentukan penyelesaian dan prosesnya. Tahap ketiga, adalah inkuiri terbuka (*Open Inquiry*), yaitu guru hanya memberikan konteks masalah sedangkan siswa mengidentifikasi dan memecahkannya.

Metode pembelajaran inkuiri pada hakikatnya merupakan proses penemuan atau penyelidikan. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Proses pembelajarannya berubah dari dominasi guru (*teacher dominated*) menjadi dominasi oleh siswa (*student dominated*), karena dalam metode *Guided Inquiry* yang lebih aktif belajar adalah siswa (sebagai subjek belajar), sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator atau pembimbing saja.

Metode *Guided Inquiry* merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya dari hasil mengingat fakta-fakta, melainkan juga dari menemukan sendiri. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran dari guru, melainkan mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran tersebut. Proses pembelajaran inkuiri meliputi lima langkah yaitu: merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

b. Langkah-Langkah Metode Guided Inquiry Discovery

Menurut pendapat Herman J. Waluyo bahwa para siswa yang berinquiry terhadap suatu masalah, seharusnya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi dan merumuskan situasi dengan jelas yang berartimemfokuskan *inquiry*.
- 2) Mengajukan pertanyaan tentang kenyataan (fakta).
- 3) Merumuskan suatu hipotesis untuk menjawab pertanyaan pada langkah kedua.
- 4) Mengumpulkan informasi yang relevan dengan hipotesis dan menguji tiap hipotesis dengan data yang telah dikumpulkan.
- 5) Merumuskan suatu jawaban terhadap pertanyaan pokok dan menyatakan jawaban sebagai proposisi fakta (jawaban harus menyajikan sintesis tentang hipotesis yang diusulkan dan hasil-hasil pengujian hipotesis serta pengumpulan informasi) (Waluyo, 2006).

c. Penerapan Metode Guided Inquiry Discovery

Pada proses *inquiry* ini menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan konselor kelompok. Guru menyajikan beberapa pengetahuan seraya mendorong mereka untuk mencari pengetahuan sendiri. Beberapa kriteria berikut ini harus diperhatikan para guru agar berhasil dalam melaksanakan metode ini:

- 1) Merumuskan topik *inquiry* dengan jelas dan bermanfaat bagi siswa.
- 2) Membentuk kelompok yang seimbang baik akademis maupun sosial.
- 3) Menjelaskan tugas dan menyediakan balikan kepada kelompok-kelompok dengan cara yang responsive dan tepat waktunya.
- 4) Sekali-sekali perlu intervensi oleh guru agar terjadi interaksi antar pribadi yang sehat dan demi kemajuan tugas.
- 5) melaksanakan penilaian terhadap kelompok, baik terhadap kemajuan kelompok maupun terhadap hasil-hasil yang dicapai.

Metode penemuan adalah cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental dalam rangka penemuannya. Menurut Sund, *discovery* adalah proses mental, dan dalam proses itu individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip. Istilah asing yang sering digunakan untuk metode ini ialah *discovery* yang berarti penemuan, atau *inquiry* yang berarti mencari. Mengenai penggunaan istilah *discovery* dan *inquiry* para ahli terbagi ke dalam dua pendapat, yaitu :

- 1) Istilah-istilah *discovery* dan *inquiry* dapat diartikan dengan maksud yang sama dan digunakan saling bergantian atau keduanya sekaligus.
- 2) Istilah *discovery*, sekalipun secara umum menunjuk kepada pengertian yang sama dengan *inquiry*, pada hakikatnya mengandung perbedaan dengan *inquiry*.

Inquiry dibentuk dan meliputi *discovery* dan lebih banyak lagi. Dengan kata lain, *inquiry* adalah suatu perluasan proses-proses *discovery* yang digunakan dalam cara lebih dewasa. Sebagai tambahan pada proses-proses *discovery*, *inquiry* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan problema sendiri, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap obyektif, jujur, rasa ingin tahu, terbuka, dan sebagainya.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD

Definisi dari pembelajaran yaitu :

Warsita "Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik". UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar" (Warsita, 2008).

Dan menurut Trianto "Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan". Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2012).

Pembelajaran IPA sebaiknya menggunakan metode *discovery*, metode pembelajaran yang menekankan pola dasar: melakukan pengamatan, menginferensi, dan mengkomunikasikan kemudian menyajikan. Pola dasar ini dapat dirinci dengan melakukan pengamatan lanjutan (mengumpulkan data), menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama di dalam pikirannya, dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Pandangan dasar tentang pembelajaran adalah bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik harus didorong untuk mengonstruksi pengetahuan di dalam pikirannya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan bersusah payah dengan ide-idenya.

Guru IPA harus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi dan berbagai bentuk kerja sama lainnya untuk menyelesaikan tugas itu. Selain itu, guru memberikan sejumlah besar bantuan kepada peserta didik selama tahap-tahap awal

pembelajaran. Selanjutnya peserta didik mengambil alih tanggung-jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya. Bantuan yang diberikan guru tersebut dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, atau apapun yang lain yang memungkinkan peserta didik tumbuh mandiri. Sekali lagi, bantuan tersebut tidak bersifat “memberitahu secara langsung” tetapi “mendorong peserta didik untuk mencari tahu”. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan keterampilan-keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip. Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Dengan kata lain, pembelajaran terjadi apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam menggunakan proses mentalnya agar mereka memperoleh pengalaman, sehingga memungkinkan mereka untuk menemukan beberapa konsep. Proses-proses mental itu misalnya mengamati, menanya dan merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, serta menyajikan hasil kerjanya. Guru IPA harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif atau kolaboratif sehingga peserta didik mampu bekerjasama untuk menyelesaikan suatu tugas atau memecahkan masalah tanpa takut salah.

Media dan sumber belajar lainnya digunakan guru untuk memberi bantuan peserta didik melakukan eksplorasi dalam bentuk mengamati (*observing*), menghubungkan-hubungkan fenomena (*associating*), menanya atau merumuskan masalah (*questioning*), dan melakukan percobaan (*experimenting*) atau pengamatan lanjutan. Guru IPA seharusnya mampu membantu peserta didik untuk menyiapkan penyajian pengetahuan dengan bantuan TIK. Pembelajaran IPA untuk tiap materi pokok tertentu seharusnya diakhiri dengan tugas proyek. Guru IPA seharusnya mendorong, membesarkan hati, memberi bantuan secukupnya, dan memfasilitasi peserta didik untuk mampu melakukan tugas proyeknya, serta membuat laporan secara tertulis. Selanjutnya, guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok dalam bentuk presentasi lisan atau tertulis, pameran, turnamen, festival, atau ragam penyajian lainnya yang dapat menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

C. Metode

Masalah pada penelitian ini adalah penerapan model *Discovery* pada Pembelajaran IPA. bahwa penelitian ini bertujuan untuk mencoba dan mencari solusi atau titik temu dalam memecahkan masalah yang ada didalam kelas (siswa). Atas dasar itulah penelitian ini bersifat Penelitian Tindakan Kelas (*action research*).

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, dengan uraian sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan oleh guru sendiri sebagai pengelola kelas. Guru merupakan sosok yang benar-benar mengenal situasi dan kondisi tempat dia mengajar.
2. Penelitian tindakan kelas berangkat dari permasalahan praktik *factual*, artinya permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran yang dihadapi guru sendiri.
3. Adanya tindakan-tindakan yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif, mereka meneliti bersama apa yang dikerjakan dan belajar bersama dari apa yang dikerjakan.

D. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini pelaksanaan siklus tindakan dibatasi sampai siklus kedua, hal ini didasarkan atas perolehan hasil belajar siswa yang sudah relatif baik. Hasil rangkaian pelaksanaan tindakan kesatu sampai kedua menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Guided Inquiry Discovery* terhadap pembelajaran IPA dapat meningkatkan kualitas proses, pemahaman dan hasil pembelajaran.

1. Hasil Belajar

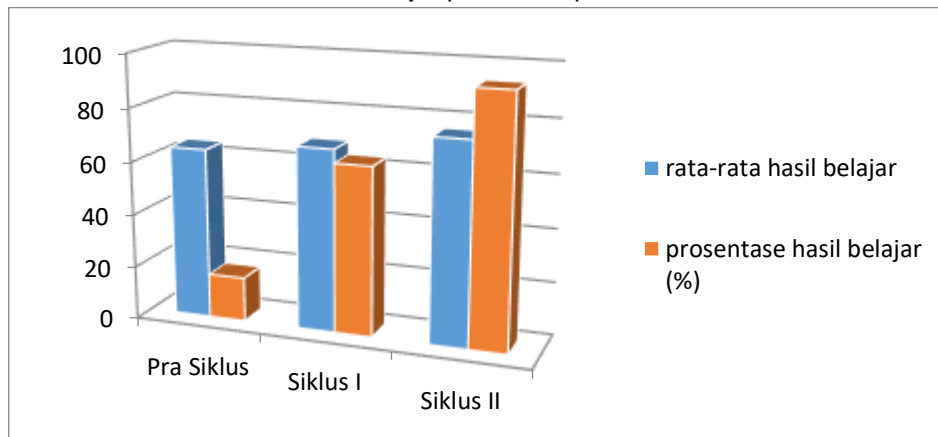
Peningkatan hasil belajar ditandai dengan semakin berkurangnya jumlah siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM, sebaliknya populasi siswa yang memperoleh nilai di atas 70 (KKM) keatas mengalami peningkatan yang cukup berarti. Berdasarkan batas lulus atau passing grade (indikator kenerja) yang ditetapkan peneliti dari kedua pembagian tadi dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.8 Rekapitulasi Rata-rata Hasil Prosentase Belajar pada Setiap Siklus

Tindakan	Nilai Rata-rata	Prosentase	Peningkatan	Ket
Pra Siklus	60,3	23,33%		
Siklus I	64,6	70%	5,4%	
Siklus II	65,8	90%	24,2%	

Untuk lebih jelasnya tergambar pada diagram berikut ini :

Diagram 4.1 Rekapitulasi Rata-rata dan Prosentase Hasil Belajar pada Setiap Siklus



Dengan gambaran hasil belajar di atas, maka terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry Discovery* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditetapkan.

2. Proses Belajar

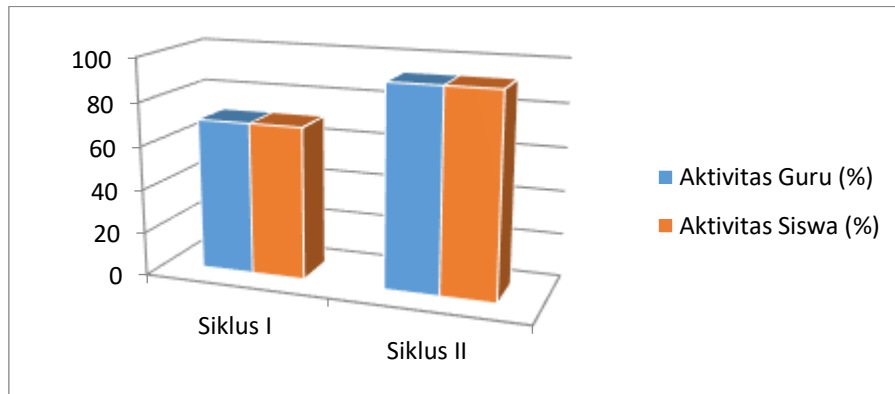
Melalui dua siklus tindakan yaitu siklus kesatu dan siklus kedua keterlibatan siswa secara fisik, emosional dan social dalam proses pembelajaran baik secara klasikal maupun individual terus mengalami peningkatan. Ini berdasarkan hasil pengamatan secara langsung oleh peneliti bekerjasama dengan rekan-rekan observer, maka untuk itu penilaian proses setiap siklus dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut ini :

Tabel 4.9 Rekapitulasi Prosentase Observasi PBM Guru dan Siswa

No	Pengamatan	Prosentase			Ket
		Siklus I	Siklus II	Peningkatan	
1	Aktivitas Siswa	70%	90%	20%	
2	Aktivitas Guru	67,5%	82,5%	15%	

Untuk lebih jelasnya tergambar pada diagram berikut ini :

Diagram 4.2 Rekapitulasi Prosentase Observasi PBM Guru dan Siswa



Dengan gambaran hasil observasi di atas, maka terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan guru dan siswa pada saat pembelajaran.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Prosentase Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Secara Kumulatif Kegiatan Pada Setiap Siklus

No	Aspek Yang Dinilai	Tindakan		Ket
		Siklus I	Siklus II	
1	Aktivitas Bertanya	C	B	B= Baik C=Cukup K=Kurang
2	Keberanian menjawab pertanyaan	C	B	
3	Tanggung jawab	B	B	
4	Kerjasama Dalam Kelompok	C	B	
5	Antusiasme	C	B	
6	Mengembangkan sikap Toleransi	B	B	

Dilihat dari hasil proses belajar juga terdapat peningkatan dari setiap siklus yang dilaksanakan pengamatan terhadap pembelajaran menggambarkan penerapan model pembelajaran *Guided Inquiry Discovery* terbukti dapat meningkatkan proses belajar siswa. Hal itu bisa dibuktikan dengan situasi kelas yang kondusif, siswa berani bertanya, pembelajaran menjadi menyenangkan, tumbuhnya rasa tanggung jawab, terjalin kerjasama yang baik dan partisipasi belajar siswa cukup baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Guided Inquiry Discovery* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa mencapai ketuntasan yang ditentukan. Hal itu bisa dibuktikan dengan situasi kelas yang kondusif, siswa berani bertanya, siswa kritis dalam pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, pembelajaran menjadi menyenangkan, tumbuhnya rasa tanggung jawab, terjalin kerjasama yang baik dan partisipasi belajar siswa cukup baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengamatan selama berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan *Guided Inquiry Discovery* cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA.
2. *Guided Inquiry Discovery* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA, dapat dilihat dari hasil tes akhir lebih tinggi dibandingkan dengan hasil tes awal.
3. Terdapat perbedaan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang sebelum dan sesudah menggunakan *Guided Inquiry Discovery*. Dari hasil analisis, sebelum menggunakan *Guided Inquiry Discovery*

diperoleh hasil belajar siswa 5,4% dan sesudah menggunakan *Guided Inquiry Discovery* diperoleh 24,2 % sehingga terjadi peningkatan 18,8%.

Referensi

- Arifudin, O. (2019) 'Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (Spmi) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi', *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), pp. 161–169..
- Dahar, R. W. (1989) *Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga Press.
- Depdiknas (2006) *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (2002) *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2010) *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda.
- Purwanto (2011) *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruslan, R. (2003) *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto (2010) *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Tanjung, R. (2019) 'Manajemen Pelayanan Prima Dalam Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Pembelajaran (Studi Kasus di STIT Rakeyan Santang Karawang)', *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), pp. 234–242.
- Trianto (2012) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Waluyo, H. J. (2006) *Pengkajian dan Apresiasi Prosa Fiksi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Warsita, B. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rienaka.
- Winkel, W. S. (2004) *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.