

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran Materi Bangun Datar Kelas 5

Oleh :
Isticharoh
SDSN Batusari 6
Email : isticharohspd@gmail.com

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab V Pasal 13 ayat 1 ditetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan dan membekali peserta didik dengan IPTEK dan IMTAQ. Khusus untuk mengembangkan IMTAQ, pendidikan karakter diperlukan terutama pada pembelajaran matematika.

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa cukup sulit dan tidak menarik bagi siswa, terutama pada materi bangun datar. Hal ini berdampak buruk bagi prestasi/hasil belajar siswa, terbukti dari belajar siswa kelas VA SDSN Batusari 6 dalam 2 tahun terakhir. Tahun 2009/2010 rata-rata ulangan harian 5,8 dari KKM 6,7 dengan prosentase ketuntasan klasikal 54%. Tahun 2010/2011 rata-rata ulangan harian 6,0 dari KKM 6,7 dengan prosentase ketuntasan klasikal 59%. Merujuk pendapat Hamdani (2011:60) dengan ketuntasan individual 75 dan ketuntasan klasikal 85 % jelas jauh dari berhasil.

Untuk mengatasi hal itu peneliti berusaha mencari solusi dengan mengembangkan pembelajaran menggunakan metode guided discovery berbasis karakter dengan berbantuan CD Pembelajaran. Karena pembelajaran ini memiliki kelebihan : siswa aktif, mampu menemukan konsep sendiri, mampu berpikir analisis serta mampu membentuk karakter kejujuran dan kerjasama.

Penelitian ini dengan 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen sebagai subyek penelitian. Kelas subjek penelitian diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode guided discovery berbasis karakter dengan berbantuan CD pembelajaran dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Dari penelitian ini didapat data adanya peningkatan hasil belajar dari 6,0 dengan ketuntasan klasikal 59% menjadi 7,6 ketuntasan individual dan 83% ketuntasan klasikal.

Dari analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa metode guided discovery bermuatan Karakter berbantuan CD Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada Materi Bangun Datar kelas V.

Keyword : pembelajaran guided discovery, pendidikan karakter, CD pembelajaran

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dasar dan wajib belajar 9 tahun, merupakan salah satu upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia. Dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab V Pasal 13 ayat 1 ditetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi

persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Dari pernyataan di atas terdapat dua sasaran pada pendidikan dasar yaitu sebagai berikut.

1. Membekali peserta didik dengan IPTEK dan IMTAQ untuk hidup di masyarakat.
2. Mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah.

Tujuan Umum matematika ini relevan dengan nilai-nilai pendidikan karakter yang akhir-akhir ini dibahas baik di Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan, Kampus maupun dinas pendidikan terkait sehingga memberikan peluang dimasukkannya nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika. Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan dan dapat berupa berbagai kegiatan yang dilakukan secara interkurikuler maupun ekstrakurikuler. Dalam kegiatan interkurikuler karakter dapat diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran, sedangkan kegiatan ekstra kurikuler dilakukan di luar jam pelajaran (Kemendiknas, 2011)

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa cukup sulit dan tidak menarik bagi banyak siswa di sekolah. Hal ini berdampak buruk bagi prestasi/ hasil belajar siswa. Adanya bukti dari hasil evaluasi pelajaran matematika tiap semester maupun ujian akhir masih sering di bawah standart mata pelajaran lain. Keadaan ini sungguh sangat memprihatinkan. Salah satu cara dalam mengatasi keadaan ini adalah bagaimana agar siswa mampu berperan secara aktif dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk bisa memahami, mengerti, mengamati, merencanakan, melaksanakan, mengkomunikasikan hasil dan lain sebagainya.

Bukti lain menunjukkan rendahnya penguasaan dan pemahaman materi Bangun datar adalah prestasi belajar siswa kelas VA SDSN Batusari 6 dalam 2 tahun terakhir dibawah KKM yang ditetapkan 6,7 seperti disajikan pada tabel 1.1.

Tahun Pelajaran	Rata-rata Ulangan Harian	Ketuntasan Klasikal	Jumlah Responden
2009 / 2010	5,8	27 siswa (54%)	48 siswa
2010 / 2011	6,0	31 siswa (59%)	52 siswa

Hal itu perlu adanya strategi guru dalam proses belajar mengajarnya yaitu melalui metode atau model yang digunakan dalam proses pembelajarannya yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena selama ini lebih cenderung ke teacher-centered. Usaha perbaikan pembelajaran di sekolah secara profesional harus dimiliki oleh guru. Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan pembelajaran, antar lain: meningkatkan aktivitas / kreativitas peserta didik, meningkatkan prestasi belajar dan peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang yang bertindak laku (Uno, 2009 : 1) Motivasi yang kuat muncul pada diri siswa akan ditunjukkan melalui intensitas kerja kelompok dalam melakukan suatu tugas, terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Bangun datar merupakan salah satu materi yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Di kelas 5 Semester 1 bangun datar difokuskan pada pembahasan luas daerah. Secara umum materi geometri ini akan diteruskan pembahasannya di tingkat SMP maupun SMA, oleh karena itu pembahasan di tingkat SD akan menjadi dasar dan pondasi bagi siswa terutama pada bab geometri. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini terutama dalam hal geometri, dapat dimulai dari penanaman konsep yang benar tentang geometri itu sendiri sehingga tidak terjadi salah tafsir.

Siswa kelas VA SDSN Batusari 6 masih cukup banyak yang mengalami kesulitan ketika mempelajari materi bangun datar, salah satunya mencari luas bangun datar dengan rata-rata tingkat ketuntasan belajar hanya berkisar antara 60% sampai 70% saja.

Peneliti berusaha mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut di atas dengan menggunakan metode guided discovery berbasis karakter dengan berbantuan CD Pembelajaran.

1.2. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut.

1. Apakah motivasi siswa kelas V SDSN Batusari 6 akan meningkat melalui metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran Materi Bangun Datar Kelas 5 sehingga meningkat pula hasil belajar siswa?

2. Bagaimana meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDSN Batusari 6 melalui metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran Materi Bangun Datar Kelas 5 sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini , Peningkatan hasil belajar metode Guided Discovery bermuatan karakter berbantuan CD Pembelajaran materi bangun datar mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Meningkatkan motivasi siswa kelas V SDSN Batusari 6 melalui metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran Materi Bangun Datar Kelas 5 sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDSN Batusari 6 melalui metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran Materi Bangun Datar Kelas 5 sehingga meningkat pula hasil belajar siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Bagi guru dan sekolah, mendapat masukan tentang penggunaan metode discovery bermuatan karakter dengan bantuan CD Pembelajaran , sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan kreativitas belajar siswa, pada khususnya serta meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.

2. Bagi siswa memperoleh cara belajar matematika yang lebih aktif dan kreatif , yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru.

3. Bagi peneliti menambah wawasan, pengetahuan dan ketrampilan peneliti, khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan metode guided discovery bermuatan pendidikan karakter dengan berbantuan CD Pembelajaran.

BAB II . KAJIAN TEORI

2.1. Pembelajaran Matematika

Bruner (Suherman, 2003:170), dengan mengenal konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan yang sedang dibicarakan, siswa akan mampu memahami materi yang harus dikuasai. Jadi dalam proses pembelajaran siswa belajar aktif untuk menemukan prinsip-prinsip dan mendapatkan pengalaman, sedangkan peran guru untuk mendorong dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa dalam melakukan aktivitasnya.

2.2. Teori Belajar yang mendukung Penelitian

2.2.1. Teori Belajar Bruner

Salah satu model kognitif yang sangat berpengaruh adalah model dari Jerome Bruner (1966) yang dikenal dengan nama belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Bruner menyarankan agar anak hendaknya belajar melalui berpartisipasi aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan konsep dan prinsip itu sendiri.

2.2.2. Teori Belajar Van Hiele

Crowley (1987:7-12) menjelaskan aktivitas-aktivitas yang dapat digunakan untuk tiga tahap:

1. Aktivitas Tahap 0 (Visualisasi) : bangun-bangun geometri diperhatikan berdasarkan penampakan fisik sebagai suatu keseluruhan.
2. Aktivitas Tahap 1 (Analisis): dapat mengungkapkan sifat-sifat bangun geometri
3. Aktivitas Tahap 2 (Deduksi Informal) : mampu mempelajari keterkaitan antara sifat-sifat dan bangun geometri yang dibentuk.

2.2.3. Teori Belajar Vygotsky

Pengaruh karya Vygotsky (dalam Irwanto) terhadap dunia pengajaran dijabarkan oleh Smith *et al.* (1998). Anak tetap dilibatkan dalam pembelajaran aktif, guru harus secara aktif mendampingi setiap kegiatan anak-anak. Dalam istilah teoritis, ini berarti anak-anak bekerja dalam zona perkembangan proksimal dan guru menyediakan scaffolding bagi anak selama melalui ZPD.

Dari ketiga teori belajar Bruner dan Vygotsky serta Van Hiele menyarankan agar anak hendaknya belajar melalui berpartisipasi aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip agar mereka memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan konsep dan prinsip itu sendiri.

2.3. Pembelajaran Metode Guided Discovery

Pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Beberapa keunggulan metode penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001: 179) sebagai berikut:

2.4. Pendidikan Karakter

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya karakter bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini, peserta didik belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat. (Kemendiknas, 2010 : 11)

2.5. Pembelajaran berbantuan CD Pembelajaran

Pendekatan dalam pembelajaran dimaksudkan sesuatu jalan, cara, atau kebijaksanaan yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran jika dilihat dari cara proses pembelajaran atau materi pembelajaran dikelola (Depdiknas, 2004). Strategi pembelajaran pada penelitian ini berdasar pemilihan kompetensi dasar seperti yang dijabarkan di atas akan memilih pendekatan yang memerankan tugas terstruktur dengan CD pembelajaran.

2.6. Materi Bangun Datar

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung (Imam Roji, 1997). Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal (Julius Hambali, Siskandar, dan Mohamad Rohmad, 1996). Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung

2.7. Kreativitas belajar, Motivasi Belajar , Hasil Belajar Matematika

Kreativitas Belajar

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada indikator-indikator yang menyebabkan seseorang itu disebut kreatif. Indikator yang sebagai ciri dari kreativitas dapat diamati dalam dua aspek yakni aspek aptitude dan nonaptitude. Ciri-ciri aptitude adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri nonaptitude adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan indikator kreativitas dikemukakan oleh (Munandar, S. C. U, 1992) sebagai berikut :

- | | |
|---|--|
| 1. Dorongan ingin tahu besar. | oleh orang lain |
| 2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik | 8. Mempunyai rasa humor |
| 3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah | 9. Daya imajinasi yang kuat |
| 4. Bebas dalam menatakan pendapat | 10. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan orang lain. |
| 5. Mempunyai rasa keindahan | 11. Dapat mencoba sendiri |
| 6. Menonjol dalam salah satu bidang | 12. Senang mencoba hal-hal baru |
| 7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh | |

Motivasi

Motivasi berasal dari kata motive yang artinya adalah faktor- faktor dalam diri seseorang yang mendorong terjadinya jenis tingkah laku tertentu. Proses timbulnya motif ini disebut motivasi .Ada beberapa rumusan motivasi antara lain :

- a. Motivasi adalah kekuatan mental yang mendorong seseorang untuk belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006 : 80)
- b. Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu (Ngilim Purwanto, 1992 : 60). Dalam penelitian ini yang dimaksud motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku siswa agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil belajar yang diinginkan

Hasil Belajar

Sementara itu, Arikunto , 1990: 133 (dalam Zhalabe) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”. Nasution (1995 : 25) mengemukakan bahwa hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang

dimaksud tidak halnya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan diri pada individu tersebut.

2.8. Kerangka Berfikir

Kesulitan siswa dalam pembelajaran bangun datar menyebabkan mencari solusi untuk mengatasi. Pembelajaran dengan Metode GD bermuatan pendidikan karakter dimana siswa dalam pembelajaran ditanamkan karakter kejujuran, kerjasama dan rasa ingin tahu, pada materi bangun datar dengan berbantuan CD Pembelajaran merupakan upaya mengarahkan peserta didik untuk berpikir konkrit. Belajar secara konkrit lebih menyenangkan, mengaktifkan, dan mudah dipahami, serta meningkatkan kreativitas dan motivasi. Perlakuan tersebut diberikan kepada kelas Eksperimen sedangkan kelas Kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional. Metode Discovery diharapkan siswa akan menemukan konsep secara kreatif dan meningkatkan motivasi belajar sehingga meningkat pula hasil belajar siswa.

2.9. Hipotesis

Dari uraian di atas dapat dikemukakan hipotesis .

Metode Guided Discovery Bermuatan Karakter Berbantuan CD Pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa SDSN Batusari 6 materi Bangun Datar Kelas 5 sehingga meningkat pula hasil belajar siswa

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan dua kelas 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen sebagai subyek penelitian. Kelas subjek penelitian diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode guided discovery bermuatan pendidikan karakter dengan berbantuan CD pembelajaran dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

3.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi : lembar pengamatan motivasi siswa, lembar pengamatan kreativitas siswa, Lembar Penilaian Hasil Belajar kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, RPP dan Silabus yang bermuatan karakter.

3.3. Setting Penelitian

Tempat : SDSN Batusari 6

Waktu : Penelitian dimulai bulan September 2011- November 2011

3.4.Subjek Penelitian

Peserta didik SDSN Batusari 6 kelas V A sebagai kelas Eksperimen dan VB sebagai kelas Kontrol .

3.5 .Indikator Kinerja

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah , menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Pembelajaran dikatakan aktif jika setelah diujicobakan pada kelas eksperimen memperoleh hasil : (1) rata-rata presentasi motivasi lebih dari atau sama dengan 75 % (2) rata-rata kelas hasil belajar kelas eksperimen mencapai KKM 6,7 (3) Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.(4) Terdapat pengaruh positif motivasi dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar.

3.6.Tehknik analisis data uji ketuntasan

Hasil belajar yang hendak diuji ketuntasannya dalam penelitian ini ada tiga jenis yaitu motivasi siswa, kreativitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Uji Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Uji ketuntasan prestasi belajar digunakan untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan siswa pada materi bangun datar dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal SDSN Batusari 6 dengan ketuntasan klasikal 70% .

Analisa uji ketuntasan prestasi secara klasikal juga dapat menggunakan program SPSS. Dalam penelitian ini olah data menggunakan *One Sample Test*.

Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan nilai t table menggunakan $dk = n - 1$ dan $\alpha = 5\%$. Terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha, n-1} < t < t_{1-\frac{1}{2}\alpha, n-1}$.

Sedangkan untuk uji ketuntasan hasil belajar individual digunakan uji proporsi dua pihak. Hipotesis statistiknya sebagai berikut:

Hipotesis $H_0 : \pi = 67\%$

$H_1 : \pi \neq 67\%$

Rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar individual (Sudjana, 2005: 233-234) adalah sebagai berikut:

$$z = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1 - \pi_0)}{n}}}$$

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen , kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen metode guided discovery berbantuan CD Pembelajaran bermuatan karakter dengan hasil tindakan berupa hasil pengamatan kreativitas, motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol. Dengan One T-Test sebagai berikut :

T-Test MOTIVASI

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	49	78.265	8.0072	1.1439

One-Sample Test

	Test Value = 80					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motivasi	-1.516	48	.136	-1.7347	-4.035	.565

Pembahasan :

Interpretasi output:

$$H_0 : \bar{x} = 80$$

$$H_1 : \bar{x} \neq 80$$

Terlihat pada output sig 13,6 = 13,6 % > 5 % maka H0 diterima artinya motivasi pembelajaran tersebut mencapai rata-rata 80. Jadi dengan menggunakan metode Guided Discovery berbantuan CD Pembelajaran kelas VA dalam pembelajaran Bangun Datar dapat mencapai skor yang cukup tinggi.

T-Test KREATIVITAS**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas	49	66.739	7.7564	1.1081

One-Sample Test

	Test Value = 68					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kreativitas	-1.138	48	.261	-1.2612	-3.489	.967

Pembahasan :

Interpretasi output:

$$H_0 : \bar{x} = 68$$

$$H_1 : \bar{x} \neq 68$$

Terlihat pada output sig 26,1 = 26,1 % > 5 % maka H0 diterima artinya kreativitas pembelajaran tersebut mencapai rata-rata 68. Jadi dengan menggunakan metode Guided Discovery berbantuan CD Pembelajaran kelas VA dalam pembelajaran Bangun Datar dapat mencapai skor yang cukup tinggi.

T-Test HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas Eksp	49	8.286	1.5275	.2182

One-Sample Test

	Test Value = 67					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas Eksp	-269.063	48	.000	-58.7143	-59.153	-58.276

Interpretasi output:

$$H_0 : \bar{x} = 6,7$$

$$H_1 : \bar{x} \neq 6,7$$

Terlihat pada output sig = 0,000 = 0,00% < 5 % maka H0 ditolak dan menerima H1. Jadi rata-rata hasil belajar tidak sama dengan 6,7. Penyelidikan lanjut melihat rata-rata empiris adalah 8,286 merupakan nilai yang lebih besar dari 6,7. Jadi dengan menggunakan metode Guided Discovery berbantuan CD Pembelajaran kelas VA dalam pembelajaran Bangun Datar dapat mencapai skor yang cukup tinggi dapat dibenarkan.

T-Test HASIL BELAJAR KELAS KONTROL**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas kontrol	45	5.978	2.0504	.3057

One-Sample Test

	Test Value = 67					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas kontrol	-199.646	44	.000	-61.0222	-61.638	-60.406

Interpretasi output:

$$H_0 : \bar{x} = 6,7$$

$$H_1 : \bar{x} \neq 6,7$$

Terlihat pada output $\text{sig} = 0,000 = 0,00\% < 5\%$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 . Jadi rata-rata hasil belajar tidak sama dengan 6,7. Penyelidikan lanjut melihat rata-rata empiris adalah 5,978 merupakan nilai yang kurang dari 6,7. Jadi pada kelas Konvensional tanpa menggunakan metode Guided Discovery berbantuan CD Pembelajaran kelas VB dalam pembelajaran Bangun Datar belum mencapai skor dapat dibenarkan.

T-Test Hasil Uji Banding Berpasangan Variabel Hasil Belajar Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kls Eksp	7.556	45	2.1273	.3171
	Kls kontrol	5.978	45	2.0504	.3057

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kls Eksp & Kls kontrol	45	-.034	.827

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kls Eksp Klas kontrol	1.5778	3.0037	.4478	.6754	2.4802	3.524	44	.001

Interpretasi output:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sama)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda)

Terlihat pada output sig = 0,001 = 0,1% < 5%, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol keduanya berbeda. Jadi Variable hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol.

BAB V PENUTUP

C. Simpulan

Berdasarkan perolehan hasil pengamatan dan hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa:

1. Proses pembelajaran dengan metode GD dan alat bantu CD Pembelajaran ternyata efektif. Kreativitas dan motivasi peserta didik ditunjukkan dengan skor nilai pengamatan 78.265 % dan 66.739 % kriteria amat baik.

2. Dengan metode *GD bermuatan Karakter* dan alat bantu belajar CD Pembelajaran efektivitas pembelajaran tinggi, indikator kerja yang diharapkan dapat dipenuhi, rata-rata perolehan nilai kelas eksperimen 8.286 % dan kelas kontrol 5.978 %

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony Herrington, dkk, Journal of Mathematics Teacher Education , *Learning to teach and Assess Mathematics using Multimedia : A Teacher Development Project* , Kluwer Academic Publisher 1 : 89-112 Vol 1, 1998, Netherlands
- Benedict O. Emunemu ,(Volume 6, Number 4 (2008) *Private Sector Participation in Education and Skills* Dept. of Educational Management, University of Ibadan, Ibadan, Nigeria
- Bobango, J.C.. 1993. Geometry for All Student: Phase-Based Instruction. Dalam Cuevas (Eds). *Reaching All Students With Mathematics*. Virginia: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Crowley, M.L. 1987. The van Hiele Model of the Geometric Thought.. Dalam Linquist, M.M. (eds) *Learning and Teaching Geometry*, K-12. Virginia: The NCTM, Inc
- Hudojo, Herman (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Jurusan Pendidikan Matematika, FMIPA Universitas Negeri Malang

- Kemendiknas BPPK, 2010 *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*, Jakarta
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta
- Kemendiknas. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta
- Ngalim Purwanto. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Murman. 2010. *Indikator Ketuntasan Nilai Efektif dan Kreativitas*.
<http://blogspot.com/2010/07>
- Paerun, Irwanto. 2011. Teori Piaget, Vygotsky, dan Bruner.
<http://irwantop.blogspot.com/2011/03/teori-piaget-vygotsky-danbruner.html>
- Perkins, D. N. (1988). *Creativity in the Quest for Mechanism in the R. J. Sternberg And E. E. Smith (Eds.). The Psychology of Human thought* (pp, 309-336). New York: Cambridge University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi.
- Russefendi, E.T. 2005. *Pengantar Multimedia* <http://www.ex.ac.lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia1.pdf>. diakses 15 februari 2007
- Suherman, dkk. 2001. *Common TextBook Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika UPI Bandung.
- Supinah, dkk. 2011. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Jogjakarta: P4TK
- Tarko, A. J. 1995. *Creativity in the Classroom School of Curious Delight*. New York : Longman Publishers USA.
- Tatag Yuli Eko Siswono, (2009) *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa* FMIPA Universitas Negeri Surabaya
- Tom J. Chalko 1, NU Journal of Discovery. *Earth explode as a result of Global Warming* Vol 3, May 2001. page 1 of 9
- Uno, H.B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Zhalabe. 2011. *Belajar dan Hasil Belajar*. [http://zhalabe.blogspot.com./2011/11/belajar dan hasil belajar.html](http://zhalabe.blogspot.com./2011/11/belajar-dan-hasil-belajar.html)