



**EFEKTIVITAS MODEL *GUIDED DISCOVERY INQUIRY*
PADA PEMBELAJARAN *FUNGI* DI SMA**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Biologi

Oleh
Nor Azizah
4401411066
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Efektivitas Model *Guided Discovery Inquiry* pada Pembelajaran *Fungi di SMA*” disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, 19 Februari 2016



Nor Azizah

NIM. 4401411066



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

Efektivitas Model *Guided Discovery Inquiry* pada Pembelajaran *Fungi* di SMA.

disusun oleh

Nor Azizah

4401411066

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang pada tanggal 19 Februari 2016

Panitia Ujian

Sekretaris,



Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si., Akt.
NIP. 19641223 198803 1 001

Dra. Endah Peniati, M.Si.
NIP. 19651116 199103 2 001

Penguji Utama

Dr. Lisdiana, M.Si.
NIP. 19591119 198603 2 001

Anggota Penguji I

Dewi Mustikaningtyas, S.Si., M.Si., Med.
NIP.19800311 200501 2 003

Anggota Penguji II & Pembimbing

Drs. Supriyanto, M.Si.
NIP. 19510919 197903 1 005

ABSTRAK

Azizah, Nor. 2016. Efektivitas Model *Guided Discovery Inquiry* pada Pembelajaran *Fungi* di SMA. Skripsi. Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Drs. Supriyanto, M. Si.

Kata kunci : *Guided Discovery Inquiry*, hasil belajar, karakter siswa.

Model *Guided Discovery Inquiry* pada pembelajaran *fungi* di SMA merupakan model pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik melalui kegiatan penyelidikan sehingga siswa mampu menemukan sendiri fakta dan konsep pengetahuan serta mengubah kebiasaan siswa dari mendengarkan informasi menjadi mencari informasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model *Guided Discovery Inquiry* terhadap hasil belajar dan nilai karakter siswa materi *fungi* di SMA.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Experiment Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi diambil dari peserta didik kelas X MA Al Irsyad Gajah Demak tahun ajaran 2015/2016. Sampel yang digunakan yaitu kelas X MIA 1 dan X MIA 2 yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian berupa hasil belajar peserta didik ranah kognitif diambil dengan teknik tes, ranah afektif dan psikomotorik diambil dengan observasi, serta dilengkapi dengan data karakter siswa diambil dengan menggunakan angket dan lembar observasi, tanggapan siswa dan guru diambil dengan menggunakan lembar angket.

Hasil uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen adalah sebesar 83,22 dan kelas kontrol sebesar 75,71. Hasil uji N-gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen terdapat peningkatan sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi sementara kelas kontrol sebesar 0,62 dengan kriteria sedang. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai afektif dan psikomotorik kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Nilai karakter siswa yaitu karakter keingintahuan dan kedisiplinan siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* efektif terhadap hasil belajar siswa di MA Al Irsyad Gajah Demak.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan? (Ar-Rahman:13)

Hanya dia yang menyerah, yang kalah. Tidak ada kesulitan yang lebih kuat dari kegigihan. Anda akan menang, asal hati anda cukup sabar untuk menjadi wadah bagi kegigihanmu itu (Mario Teguh)

Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada indahny mimpi-mimpi mereka (Eleanor Roosevelt)

Persembahan

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapakku tercinta yang telah memberikan semangat, dukungan, pengorbanan, dan do'a tulus yang tak pernah usai
2. Adikku tersayang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Efektivitas Model *Guided Discovery Inquiry* pada Pembelajaran *Fungi* di SMA**”.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi strata 1 di Jurusan Biologi FMIPA UNNES.
2. Dekan FMIPA Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Biologi FMIPA UNNES yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Supriyanto, M.Si. sebagai dosen pembimbing yang penuh kesabaran dalam membimbing, memberi arahan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Dr. Lisdiana, M.Si. sebagai dosen penguji I yang telah memberikan masukan kepada penulis demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
6. Dewi Mustikaningtyas, S.Si., M.Si., Med. sebagai dosen penguji II yang telah memberikan masukan kepada penulis demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
7. Dr. Ir. Dyah Rini Indriyanti M.P. sebagai dosen wali yang telah memberi motivasi kepada penulis.
8. Dosen-dosen Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan bermacam pengetahuan.

9. Kepala MA Al Irsyad Gajah Demak yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
10. Subkhan, S.Pd. sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum MA Al Irsyad Gajah Demak yang telah membantu kemudahan administrasi dalam melaksanakan penelitian.
11. Nur Ichsana S.Pd. sebagai guru biologi kelas X MA Al Irsyad Gajah Demak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
12. Siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al Irsyad Gajah Demak.
13. Bapakku Moch. Rifa'I, ibuku Sri Hartini, adikku Siti Muhiyatus Sa'adah yang senantiasa mengiringi langkah penulis dengan doa, semangat, kesabaran, dan kasih sayang yang tiada terputus kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
14. Sahabatku Ernia dan Laili, teman-temanku (Ros, Delia, Ida, Isma), teman-teman kos, rekan-rekan Pendidikan Biologi 2011 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
15. Moh. Taufiq yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
16. Semua pihak yang telah berkenan membantu penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Semarang, 19 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Penegasan Istilah	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Kerangka Berpikir dan Hipotesis	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.2. Variabel Penelitian	27
3.3. Populasi dan Sampel.....	27
3.4. Desain Penelitian	28
3.5. Instrumen Pengumpulan Data	29
3.6. Teknik Analisis Data	32
3.7. Indikator Keefektifan.....	42

BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1.	Hasil Penelitian.....	43
4.2.	Pembahasan	53
4.3.	Keterbatasan Penelitian	66
BAB 5	PENUTUP	
5.1.	Simpulan.....	67
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tahap Pembelajaran <i>Guided Discovery Inquiry</i>	18
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Instrumen Pengumpulan Data	30
3.3 Hasil Analisis Validitas Soal Pilihan	33
3.4 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	35
3.5 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal	35
3.6 Kriteria Daya Pembeda Soal	36
3.7 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	36
3.8 Katagorisasi <i>Gain</i> Peningkatan Hasil Belajar	40
3.9 Kriteria % Skor Total Aspek Afektif Psikomotorik.....	40
3.10 Katagori Rata-Rata Nilai Tiap Aspek Aektif dan Pskomotorik	41
3.11 Pedoman Konversi Skala 5 Kinerja Guru	42
4.1 Hasil Analisis Uji Nomalitas Data <i>Postest</i>	43
4.2 Hasil Uji T Data <i>Postest</i>	44
4.3 Ringkasan Hasil Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa	46
4.4 Rata-Rata Skor Tiap Aspek Afektif Siswa.....	47
4.5 Perbandingan Nilai Afekif Kelas Eksperimen dan Kontrol	47
4.6 Rata-Rata Skor Tiap Aspek Psikomotorik	48
4.7 Rata-Rata Psikomtorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
4.8 Rata-Rata Skor Tiap Aspek Karakter Siswa	49
4.9 Skor Keseluruhan Karakter Siswa.....	50
4.10 Hasil Analisis Karakter Tiap Aspek Karakter	50
4.11 Analisis Karakter Siswa Secara Keseluruhan	51
4.12 Rata-Rata Skor Kinerja Guru	51
4.13 Hasil Tanggapan Siswa	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Hasil Uji N-Gain Efektivitas Model <i>Guided Discovery Inquiry</i> pada Pembelajaran <i>Fungi</i> di SMA	58
4.2 Pengamatan Karakter Keingintahuan Siswa pada Model <i>Guided Discovery Inquiry</i> Materi <i>Fungi</i> di SMA	59
4.3 Pengamatan Karakter Kedisiplinan Siswa pada Model <i>Guided Discovery Inquiry</i> Materi <i>Fungi</i> di SMA	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	72
2. RPP Kelas Eksperimen.....	75
3. RPP Kelas Kontrol	95
4. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	107
5. Soal Uji Coba	109
6. Analisis Soal Uji Coba	122
7. Perhitungan Validitas Soal	123
8. Perhitungan Reliabilitas	125
9. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal.....	126
10. Perhitngan Daya Pembeda Soal	127
11. Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa.....	128
12. Soal Evaluasi	129
13. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	135
14. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	136
15. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	137
16. Uji Normalitas Kelas Kontrol	138
17. Uji Kesamaan Dua Varians	139
18. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i>	140
19. Uji <i>N-Gain</i>	141
20. Lembar Penilaian Afektif Siswa	142
21. Hasil Penilaian Afektif Siswa	144
22. Lembar Penilaian Psikomotorik Siswa	146
23. Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa	152

24. Angket Karakter Siswa.....	154
25. Hasil Analisis Karakter Siswa.....	157
26. Lembar Observasi Kinerja Guru	161
27. Rekapitulasi Obsevasi Kinerja Guru	163
28. Angket Tanggapan Siswa.....	165
29. Rekapitulasi Tanggapan Siswa.....	166
30. Lembar Observasi Nilai Karakter	167
31. Hasil Analisis Observasi Nilai Karakter	170
DOKUMEN PENELITIAN	172
SURAT PENETAPAN PEMBIMBING.....	180
SURAT BUKTI PENELITIAN.....	181



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dalam dunia pendidikan menuntut adanya perubahan dalam paradigma pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran menuntut adanya perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya lebih menitikberatkan pada pemberdayaan siswa agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang diperolehnya sehingga guru diharapkan dapat menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran untuk tercapainya keadaan yang mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Setiap kurikulum menekankan pada pencapaian hasil belajar siswa bukan hanya pada aspek kognitif (pengetahuan) saja, tetapi juga pada aspek psikomotorik (proses) dan afektif (sikap). Kurikulum 2013 mengandung esensi antara lain proses pembelajaran yang menekankan pada kegiatan-kegiatan *saintifik* dan *inquiry* seperti mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan data (*experimenting*), mengasosiasi (*associating*), mengkomunikasikan (*communicating*). Esensi lain dari kurikulum 2013 adalah memasukkan pendidikan karakter. Oleh karena itu, dengan adanya pendekatan ilmiah siswa dapat lebih aktif, kreatif dan inovatif serta memiliki karakter ilmiah yang merupakan salah satu bagian yang ditekankan dalam kurikulum 2013.

Model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* berasal dari metode penemuan (*discovery*) dan metode pencarian (*inquiry*). Metode ini memiliki

tujuan yang sama mengarahkan dan membimbing siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan. Penggunaan model ini diharapkan siswa mampu memahami konsep dengan baik dan terarah karena siswa melakukan penemuannya secara terbimbing. Model ini melibatkan siswa dalam kegiatan intelektual. Cara penyampaian pelajaran dengan penelaahan sesuatu yang bersifat mencari secara kritis, analitis dan argumentatif (ilmiah) dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju kesimpulan (Suardana, 2007).

Model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* menitikberatkan pada aktivitas atau keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran seperti mendengarkan guru dalam mengajukan permasalahan mencatat konsep yang harus ditemukan, melaksanakan penyelidikan, berdiskusi dengan kelompok dan menarik kesimpulan (Sanjaya, 2008). Oleh karena itu, model *Guided Discovery Inquiry* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk dapat menemukan dan membentuk konsep materi secara mandiri dan bermakna sehingga konsep yang dimiliki siswa merupakan hasil dari konstruksinya sendiri.

Menurut Carin sebagaimana dikutip oleh Ghozali *et al.*, (2014) bahwa penemuan terbimbing (*guided discovery*) merupakan suatu metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa untuk melatih dan membimbing siswa memperoleh pengetahuan, belajar, dan membangun konsep-konsep yang ditemukan oleh siswa sendiri. Pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry* merupakan suatu model pembelajaran menemukan dengan bimbingan seorang guru yang membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu

siswa untuk belajar lebih cepat, mudah dan efisien sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat lebih baik. Selain itu, pembelajaran tersebut terintegrasi dengan pendidikan karakter agar bisa mengetahui peningkatan karakter siswa.

Materi Jamur menurut Kurikulum 2013 merupakan materi yang diajarkan di SMA kelas X semester ganjil. Materi Jamur (Fungi) dengan cakupan materi yang cukup luas diantaranya adalah klasifikasi jamur, perkembangbiakan jamur serta peranan jamur dalam kehidupan. Dalam materi ini, siswa dituntut supaya mampu menggolongkan jamur sesuai dengan klasifikasinya, nama ilmiah serta peranannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry* dapat membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengkaitkan materi jamur dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu siswa untuk belajar lebih cepat, mudah dan efisien sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat lebih baik. Selain itu, pembelajaran tersebut terintegrasi dengan pendidikan karakter agar bisa mengetahui peningkatan karakter siswa.

Proses pembelajaran biologi yang berlangsung di MA Al Irsyad Gajah Demak selama ini menunjukkan bahwa guru telah menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang dianggap relevan dengan materi yang sedang diajarkan akan tetapi keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada kenyataannya, siswa lebih berperan sebagai obyek dan guru sebagai subyek pembelajaran. Kebijakan sekolah yang melarang penggunaan buku teks ataupun Lembar Kerja Siswa (LKS) dari suatu penerbit mengharuskan guru untuk mengembangkan LKS

sesuai dengan kebutuhan siswa. Buku yang disediakan oleh sekolah terbatas jumlah dan waktu penggunaannya sehingga mengakibatkan sumber belajar siswa masih kurang, siswa hanya bergantung dengan penjelasan guru dan latihan dari guru sehingga menghambat siswa untuk belajar secara mandiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MA Al Irsyad Gajah Demak diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa pada materi jamur belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Sedangkan untuk karakter siswa dari hasil pengamatan sikap siswa pada saat pembelajaran, keingintahuan dan kedisiplinan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya siswa yang bertanya kepada guru, yaitu dari 36 siswa hanya 5-6 siswa yang berani bertanya. Kemudian pada aspek kedisiplinan dapat dilihat dari ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru yaitu dari 36 siswa hanya 18 siswa yang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

Kemampuan berpikir siswa dapat dilatihkan guru kepada siswa melalui kegiatan-kegiatan dalam model pembelajaran tertentu. Guru memerlukan rancangan model pembelajaran yang tepat, sehingga dapat melaksanakan standar proses dan menumbuhkan karakter siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya perubahan paradigma dan langkah nyata guru dalam melakukan pembelajaran terintegrasi dengan pendidikan karakter.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS MODEL *GUIDED DISCOVERY INQUIRY* PADA PEMBELAJARAN *FUNGI* DI SMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model *Guided Discovery Inquiry* materi *fungi* terhadap hasil belajar siswa di MA Al Irsyad Gajah Demak?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model *Guided Discovery Inquiry* terhadap hasil belajar siswa pada materi *fungi* di MA Al Irsyad Gajah Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamur.
- b. Meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Untuk mengembangkan karakter keingintahuan dan kedisiplinan siswa.

1.4.2 Manfaat bagi guru

- a. Memberikan alternatif model dan metode pembelajaran dalam melakukan
- b. Memotivasi guru untuk mengembangkan lebih lanjut model *Guided Discovery-Inquiry* pada konsep yang lain.
- c. Memberikan solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran biologi

1.4.3 Manfaat bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi tambahan dan sumbangan pemikiran bagi pihak yang mempunyai permasalahan sama atau ingin mengadakan penelitian lebih lanjut.

1.5 Penegasan Istilah

Istilah-istilah penting yang perlu ditegaskan dalam penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Guided Discovery-Inquiry* pada Pembelajaran *Fungi* di SMA” untuk menghindari perbedaan penafsiran.

1.5.1 Efektivitas

Menurut Saliman dan Sudarsono dalam kamus pendidikan mengungkapkan bahwa efektivitas adalah tahapan untuk mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Adapun yang dimaksud dengan efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan dari penerapan model *Guided Discovery Inquiry* pada pembelajaran *fungi* di MA Al Irsyad Gajah Demak. Indikator efektivitas dalam penelitian ini adalah:

1. Nilai kognitif siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75
2. Hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan hasil t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel}
3. Hasil analisis N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan nilai lebih besar dari 0,7 yaitu termasuk dalam kategori tinggi.

1.5.2 *Guided Discovery-Inquiry*

Inquiry berarti pertanyaan, pemeriksaan, penyelidikan dan *discovery* berarti penemuan (Amin, 1987). *Guided Discovery-Inquiry* adalah pembelajaran penemuan dengan bimbingan.

Model *Guided Discovery-Inquiry* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada kegiatan yang dapat mengembangkan sikap ilmiah dimana siswa dibimbing tentang suatu konsep sains sehingga pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa diharapkan bukan hasil mengingat melainkan hasil temuan mereka. Paul Suparno, sebagaimana dikutip oleh Ristanto (2010) menyatakan bahwa “inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) adalah inkuiri yang banyak dicampuri oleh guru. Guru banyak mengarahkan dan memberikan petunjuk baik lewat prosedur yang lengkap dan pertanyaan-pertanyaan pengarah selama proses inkuiri”. Masalah yang diberikan oleh guru dan siswa memecahkannya sesuai dengan prosedur tertentu yang diarahkan oleh guru.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2005). Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai siswa secara optimal yang meliputi aspek kognitif setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah nilai kognitif siswa setelah memperoleh materi jamur dengan model *guided discovery-inquiry*. Nilai kognitif dalam penelitian ini merupakan nilai hasil *pre-posttest* yang akan diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari

hasil nilai *pre-posttest* kedua kelas tersebut akan terlihat perbedaan yang dapat dijadikan sebagai acuan efektif atau tidaknya penerapan model *Guided Discovery-Inquiry*.

1.5.4 Materi Jamur

Materi Jamur tercantum dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran biologi kelas X semester 1 dengan Kompetensi Dasar 3.6 yaitu menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan jamur berdasarkan ciri-ciri dan cara reproduksinya melalui pengamatan secara teliti dan sistematis.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata efektif, adanya efek, adanya pengaruh, dapat membawa hasil tentang usaha, tindakan (Kamus Bahasa Indonesia). Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang dapat menghasilkan nilai yang lebih besar dalam pembelajaran biologi dengan tercapainya tujuan belajar dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di sekolah memiliki tujuan yang dituangkan dalam tujuan instruksional. Tujuan instruksional berfungsi untuk:

- a. Memberi arahan pada guru dan siswa dalam pelaksanaan KBM
- b. Patokan untuk mengukur hasil belajar siswa
- c. Kriteria untuk menguasai kualitas dan efisiensi pengajaran
- d. Sebagai alat evaluasi guru dalam KBM

Setiap proses pembelajaran selalu melibatkan metode, model dan media dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar. Penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran telah berjalan efektif. Efektivitas pembelajaran tampak pada kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran. Penilaian hasil belajar akan memberikan gambaran mengenai keefektifan mengajar, apakah model pembelajaran dan media yang digunakan mampu membantu siswa memahami

materi pembelajaran. Hasil belajar antara siswa satu dengan isiswa lainnya berbeda. Karena masing-masing mempunyai kemampuan yang berbeda dalam mempelajari, mendalami maupun menyelesaikan pelajaran.

Proses belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks karena banyaknya komponen yang terlibat yang akan mempengaruhi hasil belajar. Sehubungan dengan hal tersebut keberhasilan proses belajar mengajar dibagi atas beberapa tingkat. Tingkat keberhasilan pembelajaran menurut Djamarah (2003) sebagai berikut:

- a. Istimewa /maksimal, apabila 100% bahan pembelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa
- b. Baik sekali/optimal, apabila 75% sampai 90% bahan pembelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa
- c. Baik, apabila bahan pembelajaran yang diajarkan hanya 60% sampai 74% saja yang dikuasai oleh siswa
- d. Kurang, apabila bahan pembelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa

Berdasarkan teori belajar tuntas, pembelajaran dikatakan efektif jika seorang siswa dipandang tuntas belajar. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan dan menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari seluruh tujuan pembelajaran. Ketuntasan belajar klasikal dicapai jika sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah belajar tuntas (Mulyasa, 2002).

Jadi keefektifan adalah suatu keadaan yang berarti terjadinya suatu efek atau akibat yang dikehendaki dalam perbuatan yang membawa hasil. Keefektifan ditunjukkan dengan hasil peningkatan aspek kemampuan (kognitif), sikap (afektif), kreatifitas (psikomotorik) siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan suatu model pembelajaran.

2.1.2 Pembelajaran dan Hasil Belajar

Aktivitas belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kesabaran, keuletan dan sikap terbuka disamping kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang lebih aktif. Selain itu, siswa juga dituntut agar memiliki semangat dan dorongan untuk belajar (A'la, 2011).

Dalam proses pembelajaran ada komponen-komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa yaitu: bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, metode dan model pembelajaran serta guru sebagai subjek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Jika salah satu komponen tidak mendukung maka proses pembelajaran tidak akan memberikan hasil yang optimal. Suasana belajar haruslah didesain sedemikian mungkin agar siswa dapat menikmati suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dengan situasi yang demikian, siswa akan lebih terfokus pada proses pembelajaran.

Pembelajaran biologi pada dasarnya memiliki karakteristik keilmuan yang spesifik yang berbeda dengan ilmu lainnya. Menurut Carin dan Evans sebagaimana dikutip dalam Sudarisman (2010) pembelajaran sains (biologi)

setidaknya meliputi 4 hal, yaitu produk (*content*), proses, sikap dan teknologi. Dengan demikian, jika diajarkan sesuai dengan hakikat pembelajarannya maka biologi merupakan sarana strategis untuk mengembangkan berbagai aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor) yang merupakan dasar dalam pembangunan karakter siswa.

Pembelajaran biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam semesta secara sistematis. Dalam mempelajari biologi siswa tidak hanya diharapkan mampu menguasai fakta-fakta, konsep-konsep maupun prinsip-prinsip saja melainkan merupakan suatu proses penemuan, sehingga dalam mengembangkan pembelajaran biologi di kelas hendaknya ada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dalam lingkungan (Saputro, 2012).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa (Rifa'i & Anni, 2010). Hasil belajar dicapai seseorang setelah melaksanakan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima oleh siswa.

2.1.3 Model *Guided Discovery Inquiry*

Menurut Bound dalam Puspita (2011), karakteristik pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Metode penemuan adalah

cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental dalam rangka penemuannya. Pada kegiatan *discovery* guru hanya memberikan masalah melalui percobaan. Model pembelajaran *guided discovery-inquiry* adalah proses menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Bruner, sebagaimana dikutip oleh Hosnan (2014) mengenalkan pendekatan *inquiry* yang menekankan pentingnya anak belajar menemukan dan memecahkan masalah sehingga menemukan konsep secara mandiri. Sejalan dengan pendapat Bruner, Gagne juga menekankan pentingnya siswa memecahkan masalah dan menemukan konsep melalui kegiatan terpadu untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang mereka (siswa) hadapi.

Menurut Bruner dalam Balim (2009) menyatakan bahwa belajar terjadi dari penemuan, yang mengutamakan refleksi, berpikir, bereksperimen dan mengeksplorasi. Agar lebih terarah, maka penemuan yang dilakukan siswa harus berdasarkan prosedur yang diberikan oleh guru atau yang disebut *Guided Discovery*.

Menurut Sudirman, metode penemuan (*Discovery* dan *Inquiry*) merupakan salah satu metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Istilah *Discovery* berarti penemuan dan *Inquiry* berarti mencari. Walaupun begitu, ada beberapa ahli yang mengartikan sama antara *Discovery* dan *Inquiry* (Surtikanti *et al*, 2013). Model *Guided Discovery-Inquiry* memiliki tujuan yang sama yaitu mengarahkan dan membimbing siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan. Penemuan terbimbing melibatkan siswa dalam

kegiatan eksperimen sederhana (terstruktur atau tidak terstruktur) yang melibatkan kesungguhan “Mari kita cari tahu”, pendekatan demonstrasi yang berpusat pada siswa dengan menunjukkan peralatan atau benda dengan maksud menunjukkan prosedur eksperimen atau penggunaannya serta *Inquiry* membantu melibatkan siswa dalam menggunakan kemampuan penyelidikan dan penalaran mereka untuk mengungkap fakta dan prinsip (Udo, 2010).

Proses pembelajaran dengan *guided discovery-inquiry* berorientasi pada siswa (*student center approach*). Siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Penerapan *guided discovery-inquiry* dapat mendorong siswa untuk berpikir intuitif, siswa dapat merumuskan hipotesis sendiri, siswa aktif mencari dan mengolah informasi sendiri, memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari, membentuk dan mengembangkan konsep diri, dan memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar lain selain guru sebagai satu-satunya sumber belajar (Gulo, 2002).

Menurut Irwandi dalam Puspita (2011), *Guided Discovery-Inquiry* merupakan salah satu pembelajaran kontekstual yang membantu guru menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa untuk mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan *Guided Discovery-Inquiry* dapat memotivasi siswa untuk belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki ketarampilan berpikir kritis, logis dan analitis.

Menurut Bruner sebagaimana dikutip dalam Amin (1987), model *Guided Discovery-Inquiry* dipandang mampu untuk memenuhi tuntutan pembelajaran yang berorientasi kepada pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang. Model ini dapat digunakan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran IPA khususnya biologi yang menuntut siswa untuk tidak hanya mengembangkan keterampilan bernalarnya dalam menyelesaikan permasalahan tetapi juga menuntut siswa untuk berpikir ilmiah, secara kreatif, kritis dan mandiri serta memiliki karakter dan kepribadian yang baik. Model pembelajaran *discovery-inquiry* memiliki tiga prinsip utama, yaitu pengetahuan yang bersifat tentatif, rasa ingin tahu yang alamiah dari manusia, dan kecenderungan manusia untuk mengembangkan diri secara mandiri.

Pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran yang terintegrasi pendidikan karakter juga merupakan hal yang sangat penting. Salah satu metode pembelajaran biologi yang dianggap sebagai metode yang cukup efektif adalah metode inkuiri, karena metode ini dapat mengembangkan sikap-sikap ilmiah siswa yang juga terkait dengan karakter siswa sendiri dan juga menunjang keterlibatan siswa dalam proses belajar baik secara mental maupun fisik, sehingga dapat mendukung terintegrasinya pendidikan karakter dalam proses pembelajaran yang nantinya akan lebih ditekankan pada penggunaan perangkat pembelajaran.

Pelaksanaan model *Guided Discovery-Inquiry* seorang guru memberikan persoalan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki dan mencari jawaban sendiri bersama kelompok sehingga siswa mampu

mengemukakan, menyanggah dan mempertahankan pendapatnya. Tugas guru berikutnya adalah menyediakan sumber belajar bagi siswa dalam rangka pemecahan masalah.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diawali dari rasa ingintahu siswa itu sendiri. Guru dapat memunculkan rasa ingintahu siswa dengan cara memberikan suatu permasalahan sehingga akan menimbulkan suatu keinginan dari siswa untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan fakta yang kemudian dianalisa, sehingga akan meningkatkan kemampuan berfikir rasional siswa (Budiono *et al.*, 2012). Peranan guru dalam *Guided Discovery-Inquiry* adalah untuk memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menemukan konsep-konsep ilmiah sehingga pemahaman konsepnya lebih bermakna. Guru bertindak sebagai penunjuk jalan, membantu siswa agar menggunakan ide, konsep dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru akan merangsang kreativitas siswa dan membantu mereka dalam menemukan pengetahuan baru tersebut.

Hasil penelitian oleh Ulya (2009), evaluasi dilakukan pada akhir pembelajaran (*posttest*) menunjukkan bahwa nilai tertinggi maupun nilai terendah kelas *Guided Discovery-Inquiry* lebih baik daripada kelas konvensional. Hal ini terjadi Karena dengan menggunakan model *Guided Discovery-Inquiry* siswa diberikan kesempatan yang lebih luas untuk melakukan aktivitas belajar akan tetapi guru tetap mengarahkan siswa. Pengalaman siswa kelas *Guided Discovery-*

Inquiry didapatkannya dari aktivitas melalui pembelajaran sehingga melahirkan pemahaman yang lebih baik.

Hasil penelitian oleh Puspita (2011), hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Guided Discovery-Inquiry* lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional disertai diskusi kelompok. Hal ini disebabkan oleh karena kurangnya aktivitas siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang dipelajari.

Eruce & Weil, sebagaimana dikutip oleh Hosnan (2014) menyebutkan bahwa latihan *inquiry* dapat menambah pengetahuan sains, menghasilkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan dalam memperoleh dan menganalisis suatu data.

Hasil penelitian oleh Surtikanti *et al.* (2001), model *Guided Discovery-Inquiry* dapat mengarahkan siswa untuk membuat suatu kesimpulan yang lebih terarah dibandingkan dengan kelompok kontrol. Model ini lebih baik dalam peningkatan pemahaman konsep dibandingkan dengan model konvensional. Hal ini meliputi keaktifan siswa dalam hal bertanya.

Menurut Sanjaya (2008) model *Guided Discovery-Inquiry* dapat dilaksanakan apabila terpenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Guru harus terampil memilih permasalahan yang relevan untuk diajukan kepada kelas (persoalan bersumber dari bahan pelajaran yang menantang siswa/problematik) sesuai dengan daya nalar siswa.

- b. Guru harus terampil menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.
- c. Adanya kebebasan siswa untuk berpendapat, berkarya dan berdiskusi.
- d. Partisipasi siswa dalam setiap kegiatan.
- e. Guru tidak banyak campur tangan dan intervensi terhadap kegiatan siswa.

Pada hakekatnya, *Guided Discovery-Inquiry* merupakan suatu proses. Proses ini bermula dari merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis dan menarik kesimpulan sementara supaya sampai pada kesimpulan pada taraf tertentu yakni oleh siswa yang bersangkutan. Langkah-langkah atau proses pembelajaran yang harus ditempuh dalam penerapan model *Guided Discovery-Inquiry* dapat dilihat pada tabel 2.1

Tahap	Aktivitas Guru
Tahap ke-1 Penentuan tujuan	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran.
Tahap ke-2 Perumusan masalah	Guru memulai pembelajaran dengan memberikan topik pada siswa dan mendorong siswa untuk dapat merumuskan masalah.
Tahap ke-3 Perumusan hipotesis	Guru mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa untuk merumuskan jawaban sementara dari suatu permasalahan.
Tahap ke-4 Pengumpulan bukti	Guru membantu siswa secara berkelompok mencari informasi sebanyak-banyaknya dan membuat langkah-langkah sederhana untuk membuktikan hipotesis.
Tahap ke-5	Guru membimbing siswa dalam melaksanakan

Menguji hipotesis	pengamatan dan diskusi.
Tahap ke-6 Menarik kesimpulan sementara	Guru membimbing siswa dalam menemukan kesimpulan akhir
Tahap ke-7 Evaluasi	Guru memberikan refleksi dan evaluasi pada akhir pembelajaran.

Tabel 2.1 Tahap Pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry*

Sumber: Sanjaya (2008)

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama pembelajaran dengan model *Guided Discovery-Inquiry* menurut Sanjaya (2008) yaitu:

- a) Proses pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk menemukan dan menerapkan konsep yang diperoleh. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan menemukan dan menerapkan konsep yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Aktivitas siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan. Aktivitas pembelajaran biasanya dilaksanakan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa.
- c) Tujuan pembelajaran dengan model *guided discovery-inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis. Siswa tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimiliki.

2.1.4 Nilai Karakter Siswa

Dewasa ini pemerintah membahas upaya pendidikan karakter untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 yang pembelajarannya berdasarkan pada pendekatan *scientific*, lebih mengunggulkan keterampilan proses dan penanaman pendidikan karakter. Kecenderungan ini muncul setelah adanya kejadian yang menggambarkan ketidak bermilikannya pendidikan karakter oleh masyarakat, contohnya: perilaku anak-anak, remaja dan bahkan para elit politik yang dianggap menciderai nilai-nilai luhur. Meskipun tidak memungkiri masih banyak yang berperilaku terpuji, akan tetapi dengan adanya perilaku masyarakat yang tidak menjunjung tinggi nilai luhur ini semakin menguatkan kesadaran pentingnya mengimplementasikan pendidikan karakter secara formal dalam dunia pendidikan (Pratiwi *et al*, 2013).

Karakter merupakan serangkaian sifat dasar psikologis yang terbentuk dan melekat pada diri seseorang baik yang positif maupun negatif yang terbentuk melalui kebiasaan (Kemendiknas, 2011). Karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain (Suyadi, 2013). Satuan pendidikan sebenarnya selama ini sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan masing-masing. Menurut Pusat Kurikulum (2009), terdapat 18 nilai karakter hasil kajian empirik, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat, kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli

sosial, dan tanggung jawab. Akan tetapi dalam penelitian ini, nilai yang dilihat adalah kedisiplinan dan keingintahuan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Karakter dalam terminologi Islam lebih dikenal dengan akhlak. Untuk itu, karakter islami harus bersandikan pada nilai-nilai kemanusiaan dan berlandaskan pada ilmu pengetahuan. Pembentukan karakter perlu diawali dengan pengetahuan. Pengetahuan tersebut bisa bersumber dari pengetahuan agama, sosial dan budaya. Pengembangan karakter tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan, tetapi terintegrasi dalam mata pelajaran, pengembangan diri dan budaya satuan pendidikan. Oleh karena itu, pendidik dan satuan pendidikan perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter ke dalam kurikulum. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter mengusahakan agar siswa mengenal dan menerima nilai-nilai karakter untuk menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri.

Pemerintah berupaya memenuhi kebutuhan siswa agar mampu bersaing dalam era globalisasi dengan menekankan nilai-nilai karakter pada setiap mata pelajaran. Kurikulum 2013 sebagai inovasi kurikulum menekankan pentingnya pendidikan karakter dalam belajar mengajar. Disamping itu, pendidikan nasional berdasarkan UUD 1945 menegaskan bahwa karakter merupakan aspek penting bagi pengembangan kompetensi siswa secara keseluruhan.

Penelitian di Harvard University Amerika menunjukkan kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hardskill*), tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*softskill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hardskill* dan sisanya 80% oleh *softskill*. Bahkan, orang-orang tersukses di dunia dapat berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *softskill* daripada *hardskill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa karakter yang baik sangat penting dimiliki peserta didik karena otak yang hebat tanpa disertai kepribadian yang baik sulit diterima di masyarakat nasional maupun internasional (Salirawati, 2012).

2.1.5 Pembelajaran Materi Jamur

Materi jamur menurut Kurikulum 2013 merupakan materi yang diajarkan di SMA kelas X semester ganjil. Materi ini membahas mengenai ciri-ciri jamur, pengelompokan jamur, reproduksi jamur dan peranan jamur dalam kehidupan.

Kompetensi Dasar (KD) dari materi ini adalah menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan jamur berdasarkan ciri-ciri dan cara reproduksinya melalui pengamatan secara teliti dan sistematis. Jamur merupakan organisme eukariotik, tidak berklorofil dan dinding selnya mengandung kitin. Jamur hidup secara heterotroph dengan jalan saprofit, parasit dan simbiosis. Jamur ada yang uniseluler dan ada pula yang multiseluler. Jamur multiseluler terbentuk dari rangkaian sel membentuk benang yang disebut hifa, ada yang bersekat dan ada yang tidak. Kumpulan hifa membentuk miselium. Miselium inilah yang berfungsi sebagai penyerap makanan dari lingkungannya.

Jamur diklasifikasikan berdasarkan cara reproduksi dan struktur tubuhnya menjadi *Zygomycota*, *Ascomycota*, *Basidiomycota*, dan *Deuteromycota*.

Zygomycota

Zygomycota memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu hifa bersekat melintang atau tidak, dinding selnya mengandung kitin, reproduksi aseksual dengan fragmentasi, dan spora. Contoh jamur yang paling mudah didapat dari anggota *Zygomycota* ini adalah *Rhizopus stoloniferus* dan *Mucor mucedo*.

Ascomycota

Ascomycota memiliki ciri-ciri sebagai berikut: hifa bersekat melintang, bercabang-cabang. reproduksi aseksual dengan membentuk kuncup (pada ragi), fragmentasi, dan pembentukan konidia, sedangkan reproduksi seksual dengan menghasilkan askus. Contoh jamur yang termasuk *Ascomycota* antara lain sebagai berikut:

Saccharomyces

Jamur ini termasuk jamur bersel satu. Memiliki tubuh yang terdiri atas sel bulat atau oval. Reproduksi aseksualnya membentuk kuncup. Jamur ini hidup secara saprofit banyak dimanfaatkan untuk pembuatan tapai, alkohol, roti, kue, atau bir. Orang menamakannya ragi tau khamir. Contoh ragi yang terkenal adalah *Saccharomyces cerevisiae* yang digunakan untuk mengembangkan adonan roti.

Neurospora

Neurospora memiliki konidia berwarna oranye. Jamur ini banyak digunakan untuk membuat oncom. Kayu bekas terbakar sering ditumbuhi jamur ini pada musim penghujan. Jika dengan mikroskop, konidia jamur ini tampak berderet membentuk rangkaian seperti kalung.

Penicillium

Jamur ini hidup secara saprofit. Kadang-kadang dijumpai pada roti, kentang, kacang, atau makanan busuk lainnya. *Penicillium* ini berkembang biak secara vegetatif dengan membentuk konidia. Hifa pembawa konidia disebut konidiofor. Setiap konidia membentuk jamur baru. Contoh jenis jamur ini adalah *P. notatum* dan *P. chrysogenum* yang menghasilkan zat antibiotik yang disebut penisilin.

Trichoderma

Trichoderma menghasilkan enzim selulose yakni enzim yang dapat menghasilkan enzim selulosa. Jamur ini ditumbuhkan dalam kultur untuk diambil enzimnya dan dimurnikan.

Basidiomycota

Basidiomycota memiliki ciri-ciri antara lain: umumnya berukuran makroskopis, hifa bersekat melintang dengan satu atau dua inti, tubuh buah seperti payung, reproduksi aseksual dengan fragmentasi dan membentuk konidia, sedangkan reproduksi seksual membentuk membentuk spora basidium. Contoh jamur yang termasuk Basidiomycota yaitu jamur tiram (*Pleurotus sp.*), jamur merang (*Volvariella volvacea*), dan jamur kuping (*Auricularia polytricha*).

Deuteromycota

Deuteromycota adalah golongan semua jamur yang belum diketahui cara reproduksi seksualnya. Contoh jamur yang tergolong Deuteromycota yaitu *Tinea versicolor* penyebab panu dan *Ephydermophyton floocossum* penyebab penyakit kaki atlet.

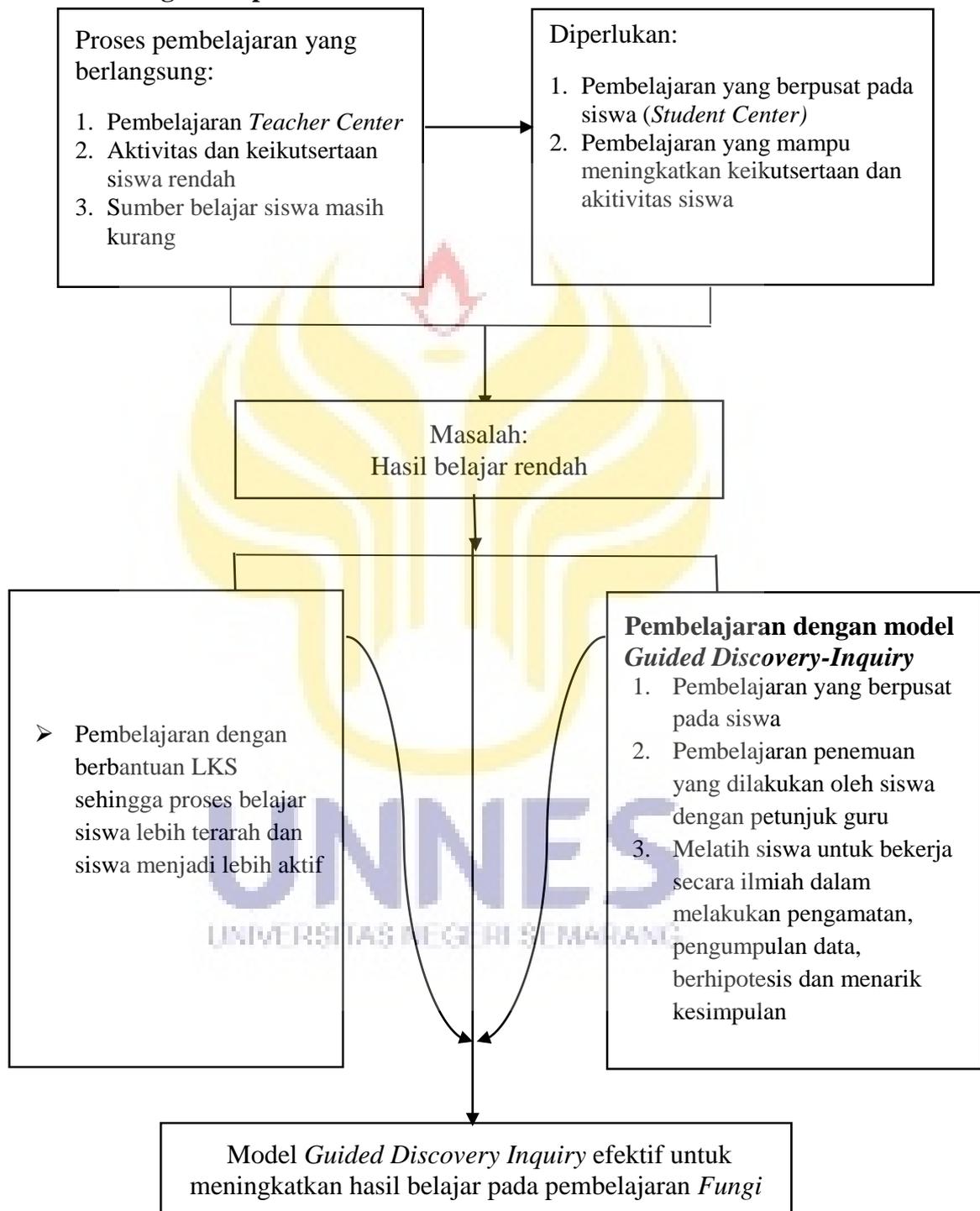
Reproduksi jamur

Ada dua cara perkembangbiakan yang dilakukan oleh jamur yaitu secara aseksual dan seksual. Jamur uniseluler berkembang biak secara aseksual dengan membentuk tunas dan secara seksual dengan membentuk spora askus. Sedangkan jamur multiseluler berkembang biak secara aseksual dengan fragmentasi dan membentuk spora aseksual (yaitu zoospora, endospora, dan konidia). Jamur multiseluler berkembang biak secara seksual melalui peleburan antara inti jantan dan inti betina sehingga terbentuk spora askus atau spora basidium.



2.2 Kerangka Berpikir dan Hipotesis

2.2.1 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian Model *Guided Discovery Inquiry* pada pembelajaran *Fungi*

2.2.2 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan model *Guided Discovery Inquiry* efektif terhadap hasil belajar siswa materi *fungi* di MA Al Irsyad Gajah Demak.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Guided Discovery Inquiry* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Al Irsyad Gajah Demak pada materi *Fungi*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* memerlukan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang baik sehingga diperlukan perencanaan pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif
- (2) Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Guided Discovery Inquiry* membutuhkan pengarahannya yang lebih banyak dan rinci mengenai tahapan-tahapan dalam model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. 2011. *Quantum Teaching*. Jogjakarta: Diva Press
- Amin, M. 1987. *Mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Menggunakan Discovery dan Inquiry*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian (Ed Revisi)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Balim, A. G. 2009. The Effect Of Discovery Learning On Students Success And Inquiry Learning Skills. *Eurasian Journal of Educational Research*. 35:1-20
- Bestari, D., D. Yulianti & P. Dwijananti. 2014. Pembelajaran Fisika Menggunakan SEA Berbantuan Games untuk Mengembangkan Karakter Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal 3 (1)*: 23-29
- Budiono E., S. Dwiastuti & RM Probosari. 2012. Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Rasional Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP UNS 4 (3)*: 73-80
- Chang, C. Y & Wang, H.C. 2009. Issues of Inquiry Learning in Digital Learning Environment. *British Journal Of Learning 8 (10)*: 579-584
- Darsono, M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sains*. Jakarta: Depdiknas
- Diknas. 2004. *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamaah, Syaiul Bahri. 2003. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitriyanti. 2009. Pengaruh Penggunaan Metode Pemecahan Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Rasional Siswa. *Jurnal Pendidikan 10 (1)*: 38-47
- Ghozali, I., E. Susantini, & L. Lisdiana. 2014. Validitas Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) Berbasis Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) Pada Materi Virus Untuk Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3): 445-448.

- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indo 68
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas
- _____. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas
- Lasa. 2009. Peran Perpustakaan dan Penulis dalam Minat Baca Masyarakat. *Visi Pustaka*. Vol. 11 (2).
- Mulyasa, E. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Poerwadimanto. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pratiwi, TR, Sarwi & SE Nugroho. 2013. Implementasi eksperimen *Open Inquiry* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Mengembangkan Nilai Karakter Mahasiswa. *Unnes Physics Educational Journal 2(1)*: 63-67
- Purwanti, Y. 2014. Penerapan Metode *Discovery – Inquiry* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 7 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Universitas Bina Darma Palembang
- Pusat Kurikulum. 2009. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Pusat Kurikulum
- Puspita, R. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Model Guided Discovery-Inquiry pada Materi Ciri-Ciri Msakhluk Hidup di SMP Negeri 2 Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap*. Skripsi. FMIPA UNNES
- Rifa'i, A & C.T Anni. 2010. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Ristanto, R. Hendi. 2010. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing Dengan Multimedia dan Lingkungan Riil Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi dan Kemampuan Awal*. Tesis. Surakarta: PPS UNS.

- Santoso, H. 2009. Pengaruh Pembelajaran Inkuiri dan Kooperatif terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi 1 (1):15-24*
- Saputro, TWD. 2012. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
- Salirawati, D. 2012. Percaya Diri, Keingintahuan, dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting bagi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter 2 (2): 213-224*
- Sanjaya, W. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Bandung: Kencana
- Suardana, K. I. 2007. Penilaian Portofolio dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing di SMP N 2 Singaraja. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 1 (2): 122-134*
- Sudarisman, S. 2010. Membangun Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Keterampilan Proses. *Makalah Seminar Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS*
- Sudijono, A. 2006. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, N. Rusyan, A. T, Arifin, Z & Fathoni, T. 1992. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surtikanti H., YH. Adisendjaja & A. Fitriani. 2001. Pola/Cara Belajar: Penerapan Metode Penemuan (*Discovery* dan *Inquiry*) pada Kegiatan Laboratorium Biokimia di Jurusan Pendidikan Biologi. *Jurnal Pengajaran MIPA UPI 2 (1): 41-53*

- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PTJaja Rosdakarya Offset
- Ulya, I. 2009. *Penerapan Model Guided Discovery-Inquiry dengan Konvensional Pada Pembelajaran Materi Jamur di SMA Negeri 1 Mejobo Kudus*. Skripsi. FMIPA UNNES
- Udo, ME. 2010. Effect of Guided-Discovery, Student Centered Demonsration and the Expository Instructional Strategies on Students Performance in Chemistry. *An International Multi-Disciplinary Journal, Ethiopia*. Vol. 4 (4) 389-398
- Wenning, C.J. 2005. Implementing Inquiry-based Instruction in The Science Classroom: A New Model for solving the improvement of Practice Problem. *Journal of Physics Teacher Education Online*, 2 (4): 9-1

