



PEDAGOGIK

Jurnal Pendidikan dan Riset

Vol. 1, No. 1 2023, Hal. 56-69

PENGARUH *GUIDED DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATA PELAJARAN FIKIH

Lisbeth Pandiangan

SMP Negeri 3 BP. Mandoge

Email: pandianganlisbeth@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *guided discovery learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran fikih di SMP Negeri 3 BP. Mandoge. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif. Berdasarkan hasil deskripsi data, uji persyaratan analisis, hasil penelitian, temuan penelitian dan keterbatasan penelitian maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa hasil perhitungan angket *guided discovery learning* yang memiliki hasil rata-rata sebesar 51,9 median sebesar 54,8 modus sebesar 53,4 varians sebesar 26,04 dan simpangan baku sebesar 5,10 dapat diterima dengan batas toleransi yang signifikan. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan. Kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki hasil rata-rata rata-rata sebesar 53,4 median sebesar 53,7 modus sebesar 53,2 varian sebesar 18,19 dan simpangan baku sebesar 4,26 dan dapat diterima dengan batas toleransi yang signifikan. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan pada *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah dengan garis regresi $Y=19,76 +0,66 X$. Terdapat korelasi yang signifikan antara *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran fikih di SMP Negeri 3 BP. Mandoge setelah dilakukan uji regresi dengan rumus *product moment* dengan hasil hitung 0,818 dengan tingkat hubungan yang kuat atau tinggi. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan diketahui bahwa penerapan model *guided discovery learning* baik diterapkan dan mampu berkontribusi pada kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran fikih kelas X SMP Negeri 3 BP. Mandoge, untuk itu diharapkan bagi guru mampu menerapkan model tersebut dengan baik sehingga dampak kepada siswa dapat lebih berpengaruh positif.

Kata Kunci: *Fikih, Guided Discovery Learning, Pemecahan Masalah.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of guided discovery learning on problem-solving abilities in Islamic jurisprudence subjects at SMP Negeri 3 BP. Mandoge. This research method is quantitative. Based on the results of the description of the

data, analysis requirements test, research results, research findings and research limitations, the researchers concluded that the results of the guided discovery learning questionnaire calculations had a mean result of 51.9, a median of 54.8, a mode of 53.4, a variance of 26.04 and a standard deviation of 5.10 acceptable with significant tolerance limits. This shows a positive and significant relationship. Students' problem-solving abilities have an average result of 53.4, a median of 53.7, a mode of 53.2, a variance of 18.19 and a standard deviation of 4.26 and is acceptable with significant tolerance limits. This shows a positive and significant relationship. There is a positive and significant relationship between guided discovery learning and problem-solving skills with the regression line $Y=19.76 + 0.66 X$. There is a significant correlation between guided discovery learning and students' problem-solving abilities in Islamic law subjects at SMP Negeri 3 BP. Mandoge Private Madrasah Aliyah after the regression test was carried out with the product moment formula with a calculated result of 0.818 with a strong or high level of relationship. From the results of the research that the researchers did, it was found that the application of the guided discovery learning model was well implemented and able to contribute to problem solving abilities in class X fiqh lessons at the SMP Negeri 3 BP. Mandoge Private Madrasah Aliyah.

Keywords: Fikih, Guided Discovery Learning, Problem Solving.

Pendahuluan

Model pembelajaran terus mengalami kemajuan seiring dengan semakin baiknya sistem pendidikan yang diterapkan dimana prioritasnya adalah siswa yang aktif dan mampu berfikir dan menganalisis masalah sehingga menemukan pemecahan masalahnya (Fathurrohman, 2015). Guru sebagai pendidik diharapkan mampu memposisikan diri sebagai pembimbing yang cepat tanggap dalam memberikan pembelajaran agar pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang dimunculkan dalam pembelajaran adalah model *guided discovery learning* (Brown and Campione, 1994).

Model ini merupakan model yang dirancang dengan menghadapkan siswa pada suatu situasi tertentu yang memerlukan pemecahan masalah kemudian siswa diberikan kebebasan untuk melakukan penyelidikan dan menyimpulkan hasilnya (Rosidi, 2016). Guru memposisikan diri sebagai *guided* (pemandu) siswa untuk membuat analisis kemungkinan jawaban dan mencoba melakukan penyelesaiannya. Dengan demikian maka siswa akan berkembang kemampuan berfikir kreatifnya dan kemampuan analisisnya dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Pendidikan yang dilakukan guru harus mampu mengembangkan kemampuan konsep siswa dengan melatihnya berfikir secara aktif saat proses pembelajaran. Guru harus mampu menjadi seorang yang membantu siswa menyelesaikan persoalan dan membimbing serta memandunya agar sukses dalam belajar. Guru tidak boleh berlaku keras dan kasar pada siswa karena justru akan membuatnya menjauh dan malas belajar. Oleh sebab itu, model *guided discovery learning* ini cocok diterapkan pada siswa. Allah menjelaskan akan larangannya berlaku kasar, firmanNya dalam surah An-Nahl 125 (Said 2015).

Guru diharuskan bisa menguasai berbagai macam model pembelajaran dan guru harus bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik di kelas X MA Swasta SMP Negeri 3 BP. Mandoge agar proses pembelajaran tersampaikan dengan efektif kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan dari kognitif nya saja akan tetapi bisa mengaplikasikannya melalui kehidupan di masyarakat. Karena sering terjadi di setiap tahunnya beragam permasalahan yang terjadi, dengan

dilaksanakannya model ini harapan peneliti peserta didik bisa menghadapi persoalan dan bisa menyelesaikannya.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode statistik deskriptif dan penelitian analisis inferensial yang bertujuan untuk mengkaji variabel penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah dengan menggunakan model *Guided Discovery Learning* pada mata pelajaran Fiqih kelas X di SMP Negeri 3 BP. Mandoge.

Adapun cara yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 4 (empat) teknik dalam proses pengumpulan data, meliputi wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas X SMP Negeri 3 BP. Mandoge yang berjumlah 30 siswa. Populasi di sini merupakan seluruh objek penelitian yang telah diambil oleh peneliti. Sedangkan dalam pengambilan Sampel penelitian ini menggunakan sampling total yaitu 30 orang siswa kelas X.

Peneliti mengambil sampel secara total mengingat jumlah siswa yang sedikit sehingga memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan sebab mudah dalam melakukan pengumpulan data. Melalui sampel total menjadi keseluruhan dari populasi dan hal ini memudahkan peneliti dalam pengumpulan data. Selanjutnya data diuji melalui pendekatan statistik dengan menguji persyaratan normalitas dan homogenitas data.

Hasil dan Pembahasan

Model Guided Discovery Learning

Model pembelajaran *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran aktif. Secara etimologi *guided* berasal dari kata *guide* sebagai kata benda berarti buku pedoman, pemandu, dan sebagai kata kerja berarti mengemudikan, menuntun, menjadi petunjuk jalan, membimbing dan mempedomani. Sedangkan *guided* sebagai kata sifat berarti kendali (John 2003). Model *guided discovery learning* juga mengandung kata *discovery* yang artinya dipahami sebagai menemukan. "Sund dalam Roestiyah menyebutnya dengan metode penemuan, yaitu proses mental di mana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip.

Maksud dari proses mental tersebut adalah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan menyimpulkan (Roestiyah 2008). Makna lain dari "Metode *discovery* merupakan cara mengajar yang melibatkan siswa dalam kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri". Intinya upaya mencoba sendiri yang dilakukan siswa dalam belajar sehingga siswa terlatih untuk mandiri.

Model *Discovery Learning* adalah suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian guru tidak menjelaskan dengan kata-kata". Model *discovery* merupakan teori belajar sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas sehingga metode ini tepat digunakan di mana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Selanjutnya makna *guided discovery learning* itu sendiri maksudnya ialah pembelajaran penemuan terbimbing. "Model pembelajaran penemuan terbimbing adalah suatu model yang menghadapkan siswa pada situasi di mana mereka bebas

menyelidiki dan menarik kesimpulan sedangkan guru mengarahkan siswa untuk membuat terkaan, intuisi dan mencoba-coba” (Juliawati, 2018).

Agar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, siswa harus terlibat secara aktif dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang ia miliki. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk mengeksplorasi, mengolah serta menggunakan potensi dan pengetahuan yang ada pada dirinya semaksimal mungkin. Siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil pemikirannya kepada teman temannya, sehingga dalam pembelajaran tidak hanya menumbuhkan keterampilan berpikir saja, melainkan juga dapat menumbuhkan kepercayaan siswa akan kemampuannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Pendapat lainnya, dapat kita pahami yaitu “Model *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk mencoba menemukan sendiri informasi maupun pengetahuan yang diharapkan dengan bimbingan dan petunjuk yang diberikan oleh guru. Pada awal pembelajaran, siswa diberikan stimulasi berupa suatu permasalahan” (Dewi, 2017). Guru memposisikan diri sebagai pembimbing dan pemandu jalannya proses pembelajaran tersebut.

Guru yang memberikan stimulus berupa permasalahan kepada siswa dan siswa dituntut untuk menemukan konsep tersebut, siswa terlebih dahulu diarahkan untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan sebelumnya. Setelah itu, siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber kemudian menginterpretasikan ide-ide yang diperolehnya dalam bentuk simbol-simbol maupun gambar. Jika siswa dapat memahami dan melakukan perencanaan pemecahan masalah dengan benar, maka siswa dapat dengan mudah menyelesaikan masalah dan menemukan suatu kesimpulan. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung siswa bekerja sama dan berdiskusi dengan kelompoknya.

Kegiatan diskusi dengan kelompok tersebut memungkinkan terjadi interaksi antar siswa. Dari proses interaksi tersebut siswa dapat melihat pengalaman keberhasilan yang ditunjukkan oleh siswa lain sehingga dapat memberikan pandangan positif kepada siswa terhadap kemampuan memahami materi pelajaran yang dimilikinya. “Hal ini sesuai dengan pernyataan Bandura yang menyatakan bahwa ketika melihat orang lain dengan kemampuan yang sama berhasil dalam suatu bidang atau tugas melalui usaha yang tekun, individu juga akan merasa yakin bahwa dirinya juga dapat berhasil dalam bidang tersebut dengan usaha yang sama” (Dewi 2017).

Siswa akan termotivasi dengan teman kelompoknya sebab ia merasa memiliki kemampuan yang sama dengan teman satu kelompoknya. Dengan proses belajar tersebut maka akan memberikan rasa percaya diri siswa untuk mampu menyelesaikan masalah yang muncul dalam pembelajaran. Minat siswa akan tinggi dalam belajar bila diarahkan dan dipandu untuk mampu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya.

Selanjutnya Lavine, menyatakan “*Guided discovery learning is based upon the discovery learning model, which also forms the basis of problembased learning, simulation-based learning, and casebased learning, terms which are similar in origin but not identical to guided discovery learning*”. Maksud dari pernyataan tersebut yaitu *Guided discovery learning* didasarkan pada model belajar penemuan, yang juga berdasarkan pada pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis simulasi, dan pembelajaran berbasis kasus, bersumber dari hal yang sama tetapi tidak sama dengan pembelajaran penemuan terbimbing (Fernando, 2016).

Model *guided discovery learning* memadukan model yang ada seperti penemuan (*discovery*) kemudian didalamnya diberikan sebuah permasalahan yang harus diselesaikan siswa dan guru memberikan rangsangan dan contoh dalam

menyelesaikannya dalam sebuah kasus tertentu sehingga siswa mampu memahami apa yang harus dikerjakannya dalam pembelajaran yang diberikan guru dengan model *guided discovery learning*.

Model *guided discovery learning* pada prinsipnya menerapkan model discovery yang lebih terarah dan terbimbing oleh guru. Tujuan dari pembelajaran ini sama dengan model discovery. Tujuan metode discovery yaitu sebagai berikut: (1) Untuk memperoleh metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (2) Untuk mengaktifkan siswa belajar (CBSA) sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. (3) Untuk memvariasikan metode pembelajaran yang digunakan agar siswa tidak bosan. (4) Agar siswa dapat menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, dan memecahkan sendiri masalah yang dipelajari, sehingga hasilnya setia dan tahan lama dalam ingatan, dan tidak mudah dilupakan (Fernando, 2016).

Model *guided discovery learning* yang diterapkan bertujuan agar ada penyesuaian antara materi yang diberikan kepada siswa sehingga siswa lebih faham atas materi yang diberikan guru. Dengan model ini siswa juga menjadi aktif saat belajar karena dituntut untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dan kelompok. Model belajar akan lebih variasi dengan metode ini dan siswa tidak akan bosan dalam belajar. Siswa akan memiliki kemampuan pemecahan masalah dan membuatnya faham sehingga mudah untuk mengingatnya kembali saat dibutuhkan. Dengan adanya kemampuan menemukan jawaban atau penyelesaian masalah maka siswa akan mandiri dalam belajarnya. Model ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana model lainnya.

Kelebihan dan Kekurangan Guided Discovery Learning

Model *Guided Discovery Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga perlu dipahami dalam menerapkan metode tersebut. Kelebihan dari metode penemuan sebagai berikut: *Pertama*, dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa, andaikata siswa itu dilibatkan terus dalam penemuan terpimpin. Kekuatan dari proses penemuan datang dari usaha untuk menemukan; jadi seseorang belajar bagaimana belajar itu. *Kedua*, pengetahuan diperoleh dari model ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh, dalam arti pendalaman dalam pengertian retensi dan transfer.

Ketiga, strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah menyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadangkadang kegagalan. *Keempat*, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri. *Kelima*, metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus. *Keenam*, metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan. Dapat memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan.

Ketujuh, strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide. Guru menjadi teman belajar, terutama dalam situasi penemuan yang "jawaban"nya belum diketahui sebelumnya. *Kedelapan*, membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak (Fernando, 2016).

Model *guided discovery learning* ini mendorong siswa memiliki persediaan sumber belajar dan informasi terkait materi pelajaran sehingga ketika dibutuhkan akan sangat membantu siswa memahami materi yang ada. Model *guided discovery learning* ini juga memberikan gairah belajar pada siswa sebab ketika melakukan penyelidikan dan menemukan hasil yang tepat maka siswa menjadi senang dan bersemangat. Ia mendapatkan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikannya. Keperibadian siswa akan lebih baik sebab ia menjadi lebih percaya diri karena mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Adapun kelemahan *Guided Discovery Learning* yaitu sebagai berikut: *Pertama*, dipersyaratkan keharusan adanya kesiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya, siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subjek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi kepada siswa yang lain.

Kedua, metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu. *Ketiga*, harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional. *Kelima*, mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan.

Keenam, dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada. *Ketujuh*, strategi ini mungkin tidak akan memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses dibawah pembinaannya (Fernando, 2016).

Guru yang menerapkan model *guided discovery learning* dan mengetahui kelebihan dan kekurangannya maka dapat menyesuaikan materi dan mata pelajaran yang tepat untuk digunakannya model ini. Pembelajaran agama Islam sangat cocok menggunakan model ini karena siswa akan lebih mudah menemukan jawaban atau solusi dari permasalahan yang ada sebab banyak sumber yang dapat diperoleh dan digunakan dalam pendidikan agama Islam. Guru yang kreatif akan memberikan kemudiaman bagi siswanya dalam menemukan solusi yang diinginkan sebab mampu mengguankan media yang tepat khususnya di era digital ini.

Pendapat lainnya terkait model pembelajaran *guided discovery learning* ialah model yang melatih siswa untuk berfikir, mengamati, membuat dugaan, menganalisis dan menjelaskannya. Sebagaimana pengertian berikut yaitu "Model pembelajaran *guided discovery learning* adalah "a learning model that present a problem or question that makes the students can think, observe, make conjectures, explain, and analyze to find a knowledge with guidance and instructions from teachers." Artinya, Model pembelajaran yang menyajikan masalah atau pertanyaan yang membuat peserta didik dapat berfikir, mengamati, membuat dugaan, menjelaskan, dan menganalisis untuk menemukan pengetahuan dengan bimbingan dan instruksi dari pendidik (Hendriani, 2020).

Pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa melalui model ini siswa terlatih untuk mampu berfikir secara kritis dengan tindakan yang dilakukannya dengan mengamati, membuat dugaan dan menjelaskannya. Proses ini tentunya

membutuhkan informasi yang banyak yang harus diperoleh siswa. Model ini mendukung kurikulum yang ada dimana kegiatan belajar mengajar harus melibatkan siswa secara aktif. Pada dasarnya tujuan pembelajaran yang menggunakan model *guided discovery learning* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan proses mental peserta didik dalam menemukan suatu konsep atau pengetahuan melalui bimbingan dan petunjuk dari pendidik.

Proses pembelajaran dengan model penemuan ini pada prinsipnya ada penemuan murni (*free discovery*) atau disebut juga dengan komunikasi satu arah (*discovery*) yang merupakan proses pembelajaran yang tidak ada campur tangan bimbingan pendidik. Selanjutnya ada pula penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) atau komunikasi dua arah merupakan proses pembelajaran dimana peserta didik masih melibatkan pendidik dalam menjawab pertanyaan. Peserta didik sebagai penemu (*discovery*) dan pendidik sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki ciri tersendiri. "Ciri khas yang dimiliki model *guided discovery learning* ini adalah peserta didik dapat menyelidiki atau menemukan sendiri suatu konsep sesuai dengan langkah-langkah yang pendidik arahkan. Hal ini memacu peserta didik untuk memahami konsep dan memecahkan masalah berdasarkan indikator sehingga hasil belajar peserta didik optimal" (hendrina 2020). Peserta didik pula dapat mencapai dua kriteria penting, yaitu mengaktifkan pengetahuan yang tersedia untuk menciptakan pengetahuan baru dan penggabungan informasi baru dengan informasi yang sudah ada.

Ketika dalam pengimplementasian model *guided discovery learning*, ada beberapa Langkah-langkah yang harus dipahami baik itu pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, di antaranya: (1) Peserta didik harus bisa membuat rumuskan masalah berdasar data yang tersedia; (2) Peserta didik mempersiapkan, memproses, mengatur, dan menganalisis data yang disediakan pendidik; (3) Peserta didik membuat praduga dari hasil analisis data; (4) Pendidik memeriksa analisis data; (5) Pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik; dan (5) Setelah peserta didik menemukan apa yang mereka butuhkan, pendidik harus memberi latihan atau pertanyaan tambahan untuk memeriksa apakah analisis atau temuan peserta didik benar (Fernando 2016).

Model *guided discovery learning* ini diawali dengan merumuskan masalah atas dasar data yang ada. Selanjutnya peserta didik yang memproses, mengatur yang disediakan. kemudian siswa membuat prediksi, menganalisis dan membuat kesimpulan. Sintak ini harus dilakukan secara berurutan. "Adapun menurut Syah siktak model *guided discovery learning* di antaranya; (1) pemberian rangsang (*stimulation*), (2) identifikasi masalah (*problem statement*), (3) pengumpulan data (*data collecting*), (4) pengolahan data (*data processing*), (5) pembuktian (*verification*), dan (6) menarik kesimpulan (*generalized*).

Hasil Penelitian

Data yang telah didapatkan telah di bentuk dalam statistik deskriptif dan juga melalui uji persyaratan data yang telah diberikan pada sub bahasan sebelumnya yang dijabarkan pada bab terdahulu. Selanjutnya setelah dipaparkan data secara kualitatif, maka akan dipaparkan juga secara kuantitatif terhadap penelitian tentang *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan alat bantu dari *software Excel* maka di dapat bahwa terdapat relevansi antara *guided discovery learning* dengan kemampuan

pemecahan masalah siswa. Adapun data tersebut menggunakan batas toleransi untuk menerima atau menolak pengajuan hipotesis secara statistik deskriptif yaitu:

Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif

Hasil Statistik Deskriptif guided discovery learning		Batas Toleransi Penerimaan Uji Statistitk			
Mean	51,9	$45 \leq X \leq 100$	Diterima	$0 \leq X \leq 44$	Ditolak
Median	54,6	$45 \leq Med \leq 100$	Diterima	$0 \leq Med \leq 44$	Ditolak
Modus	53,4	$45 \leq Mod \leq 100$	Diterima	$0 \leq Mod \leq 44$	Ditolak
Varians	25,2 6	$25 \leq S^2 \leq 100$	Diterima	$0 \leq S^2 \leq 24$	Ditolak
Standart deviasi	5,03	$5 \leq S \leq 10$	Diterima	$0 \leq S \leq 4$	Ditolak

Setelah melihat batas toleransi penerimaan uji statistik deskriptif maka dapat disimpulkan bahwa data angket tentang guided discovery learning tersebut dapat diterima dengan batas signifikasi toleransi. Selanjutnya juga dipaparkan data kemampuan pemecahan masalah. Dari hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan batas toleransi untuk menerima atau menolak pengajuan hipotesis secara statistik deskriptif.

Tabel 2. Uji Statistik Deskriptif

Hasil Statistik Deskriptif kemampuan pemecahan masalah		Batas Toleransi Penerimaan Uji Statistitk			
Mean	53,4	$45 \leq X \leq 100$	Diterima	$0 \leq X \leq 44$	Ditolak
Median	53,7	$45 \leq Med \leq 100$	Diterima	$0 \leq Med \leq 44$	Ditolak
Modus	53,2	$45 \leq Mod \leq 100$	Diterima	$0 \leq Mod \leq 44$	Ditolak
Varians	15. 58	$25 \leq S^2 \leq 100$	Diterima	$0 \leq S^2 \leq 24$	Ditolak
Standart deviasi	4.19	$5 \leq S \leq 10$	Diterima	$0 \leq S \leq 4$	Ditolak

Setelah melihat batas toleransi penerimaan uji statistik deskriptif maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan pemecahan masalah dapat diterima dengan batas signifikasi toleransi. Hasil perhitungan antara *Pengaruh guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah menggunakan statistik inferensial yaitu uji regresi. Ada beberapa syarat menggunakan analisis regresi yaitu sampel yang di ambil bersifat acak (*random*), sampel berdistribusi normal, variasi sampel yang homogen terpenuhi. Tujuan pokok analisis regresi adalah: (1) Mencari pengaruh antara kriterium dengan predictor; (2) Menguji apakah korelasi signifikan atau tidak; dan (3) Mencari persamaan garis regresi.

Data yang diperoleh pada sampel penelitian terkait variabel bebas (*guided discovery learning*) dan variabel terikat (kemampuan pemecahan masalah) telah dibentuk menurut pola statistik inferensial dan dihitung dengan menggunakan excel, sebaran data sebagai berikut:

Tabel 3. Sebaran Data Statistik Inferensial Menggunakan Excel

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	56	59	3136	3481	3304

2	51	54	2601	2916	2754
3	55	55	3025	3025	3025
4	54	55	2916	3025	2970
5	55	55	3025	3025	3025
6	46	44	2116	1936	2024
7	54	55	2916	3025	2970
8	58	59	3364	3481	3422
9	46	53	2116	2809	2438
10	40	47	1600	2209	1880
11	56	55	3136	3025	3080
12	46	51	2116	2601	2346
13	56	55	3136	3025	3080
14	46	47	2116	2209	2162
15	59	60	3481	3600	3540
16	60	59	3600	3481	3540
17	46	52	2116	2704	2392
18	46	51	2116	2601	2346
19	58	55	3364	3025	3190
20	46	51	2116	2601	2346
21	48	54	2304	2916	2592
22	53	59	2809	3481	3127
23	48	51	2304	2601	2448
24	54	58	2916	3364	3132
25	56	60	3136	3600	3360
26	54	51	2916	2601	2754
27	48	50	2304	2500	2400
28	54	54	2916	2916	2916
29	55	59	3025	3481	3245
30	55	57	3025	3249	3135
	1559	1625	81767	88513	84943

Sumber: hasil perhitungan tabulasi data dengan menggunakan excel

Selanjutnya data akan di analisis dengan menggunakan uji regresi. Adapun langkah matematis menggunakan uji regresi linier sederhana adalah:

Langkah 1:

Mencari persamaan garis regresi:

$$Y = \alpha + bX$$

Di mana:

$$\begin{aligned} \alpha &= \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\ \alpha &= \frac{(1625)(81767) - (1559)(84943)}{30(81767) - (1559)^2} \\ \alpha &= \frac{(132871375) - (132426137)}{2453010 - 2430481} \\ \alpha &= \frac{445238}{22529} = \mathbf{19,76} \\ b &= \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\ b &= \frac{30(84943) - (1559)(1625)}{30(81767) - (1559)^2} \\ b &= \frac{2548290 - 2533375}{2453010 - 2430481} \\ b &= \frac{14915}{22529} = \mathbf{0,66} \end{aligned}$$

Maka persamaan untuk regresi variabel bebas (*guided discovery learning*) dan variabel terikat (kemampuan pemecahan masalah) adalah $Y = 19,76 + 0,66 X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,66 yang berarti jika *guided discovery learning* meningkat satu satuan maka kemampuan pemecahan masalah akan meningkat sebesar 0,66 satuan.

Langkah 2:

Untuk mengetahui tentang korelasi antara *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah akan digunakan korelasi *Product Moment*. *Guided discovery learning* X (variable X = Faktor yang mempengaruhi), dan kemampuan pemecahan masalah Y (variabel Y = Faktor yang dipengaruhi). Selanjutnya memasukkan variabel X dan variabel Y tersebut ke dalam tabel persiapan perhitungan korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N &= 30 \\ \Sigma X &= 1559 \\ \Sigma Y &= 1625 \\ \Sigma X^2 &= 81767 \\ \Sigma Y^2 &= 88513 \\ \Sigma XY &= 84943 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dimasukkan kedalam rumus korelasi *Product Moment*, yaitu:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 r_{xy} &= \frac{30 \times 84943 - 1559 \times 1625}{\sqrt{[30 \times 81767 - (1559)^2] \cdot [30 \times 88513 - (1625)^2]}} \\
 r_{xy} &= \frac{2548290 - 2533375}{\sqrt{[2453010 - 2430481] \cdot [2655390 - 2640625]}} \\
 r_{xy} &= \frac{2548290 - 2533375}{\sqrt{[22529] \cdot [14765]}} \\
 r_{xy} &= \frac{2548290 - 2533375}{\sqrt{22529 \times 14765}} \\
 r_{xy} &= \frac{2548290 - 2533375}{\sqrt{332500000}} \\
 r_{xy} &= 0,818
 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui bagaimana kedudukan nilai r_{xy} hasil hitungan (0,818), sebagaimana indeks korelasi *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa, maka akan di lihat kedudukannya dengan nilai baku r_{xy} *Product Moment* yang telah ditetapkan oleh para ahli statistik. Untuk itu dicari terlebih dahulu nilai df (*degrees of freedom*) atau derajat bebas. Adapun ketentuan dalam menetapkan df (*degrees of freedom*) diketahui dengan rumus adalah:

$$df = N - Nr$$

df = *degrees of freedom*

N = Number of cases (jumlah sample yang diteliti)

Nr = Banyaknya variable yang dikorelasikan.

Dengan demikian, derajat bebas atau df dalam penelitian ini adalah : $30 - 2 = 28$. Setelah diperoleh df selanjutnya adalah mencari besar r_{xy} pada df 28 yang telah ditetapkan oleh para ahli, sebagaimana terdapat dalam tabel berikut :

Nilai r Product Moment Dari Person Untuk Berbagai df

Banyaknya variable yang dikorelasikan 2 variable								
Df	Taraf Signifikan		df	Taraf Signifikan		df	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
1	0,997	1,00	16	0,468	0,590	35	0,325	0,418
2	0,950	0,990	17	0,456	0,575	40	0,304	0,393
3	0,878	0,959	18	0,444	0,561	45	0,228	0,372
4	0,811	0,917	19	0,433	0,549	50	0,273	0,354
5	0,754	0,874	20	0,423	0,537	60	0,250	0,325
6	0,707	0,834	21	0,413	0,526	70	0,232	0,302
7	0,666	0,798	22	0,404	0,515	80	0,217	0,283
8	0,632	0,765	23	0,396	0,505	90	0,205	0,267
9	0,602	0,735	24	0,388	0,496	100	0,195	0,254
10	0,576	0,708	25	0,381	0,487	125	0,174	0,228
11	0,553	0,684	26	0,374	0,478	150	0,159	0,208
12	0,532	0,661	27	0,367	0,470	200	0,138	0,181
13	0,514	0,641	28	0,361	0,463	300	0,113	0,148
14	0,497	0,623	29	0,355	0,456	400	0,098	0,128
15	0,482	0,606	30	0,349	0,449	500	0,088	0,115
						1000	0,062	0,081

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,818, sedangkan nilai r_{xy} yang ada pada table korelasi *Product Moment* dengan df 28 dengan tingkat signifikansi 5% menunjukkan 0,361, sedangkan pada signifikan 1% menunjukkan 0,463. Nilai r_{xy} hitung lebih besar dari nilai r_{xy} baku pada df 28 baik pada tabel signifikan 5% maupun pada table signifikan 1%. Dengan demikian dapat di pahami bahwa *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa terdapat hubungan yang signifikan, baik pada tahap 5% maupun pada tahap 1%. Sedangkan untuk mengetahui penafsiran nilai r_{xy} hasil dari perhitungan dapat dilihat daftar indeks dan makna korelasi berikut:

Daftar Indeks Dan Makna Korelasi

Besarnya 'r'	Makna Korelasi
0,00-0,20	Antara variable X dan variable Y memang terdapat korelasi, akan tetapi itu sangat lemah, sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variable X dan variable Y
0,20-0,40	Antara variable X dan variable Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40-0,70	Antara variable X dan variable Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,70-0,90	Antara variable X dan variable Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90-1,00	Antara variable X dan variable Y terdapat korelasi yang yang sangat kuat/sangat tinggi

Nilai rxy hasil hitungan 0,818 tersebut menunjukkan bahwa nilai itu berada dalam kelompok 0,70-0,90 yang bermakna antara variable X dan variable Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi. Dengan demikian, hasil hipotesis yang didapatkan dalam penelitian menunjukkan bahwa *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa berpengaruh secara signifikan Pada Siswa kelas X Madrasah Aliyah SMP Negeri 3 BP. Mandoge. Pada uraian di atas telah dipaparkan sedemikian sehingga diketahui *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki signifikan yang kuat atau tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi data, uji persyaratan analisis, hasil penelitian, temuan penelitian dan keterbatasan penelitian maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil perhitungan angket *guided discovery learning* yang memiliki hasil rata-rata sebesar 51,9 median sebesar 54,8 modus sebesar 53,4 varians sebesar 26,04 dan simpangan baku sebesar 5,10 dapat diterima dengan batas toleransi yang signifikan. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan; (2) Kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki hasil rata-rata sebesar 53,4 median sebesar 53,7 modus sebesar 53,2 varian sebesar 18,19 dan simpangan baku sebesar 4,26 dan dapat diterima dengan batas toleransi yang signifikan. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan; (3) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan pada *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah dengan garis regresi $Y=19,76 + 0,66 X$; dan (4) Terdapat korelasi yang signifikan antara *guided discovery learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran fikih di SMP Negeri 3 BP. Mandoge setelah dilakukan uji regresi dengan rumus *product moment* dengan hasil hitung 0,818 dengan tingkat hubungan yang kuat atau tinggi.

Daftar Pustaka

- Brown, Ann L, and Joseph C Campione. 1994. *Guided Discovery in a Community of Learners*. The MIT Press.
- Dewi, Brigitia Ayu Kirana. 2017. "Pengaruh Guided Discovery Learning Terhadap Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Siswa." *Jurnal Pendidikan MIPA* 18(2).
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. "Model-Model Pembelajaran." *Jogjakarta: Ar-ruzz media*.
- Fernando, Agung. 2016. "Pengaruh Guided Discovery Learning Terhadap Minat Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD N Debong Kidul Kota Tegal." Universitas Negeri Semarang.
- Hendriani, Sonia. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Dan Group Science Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik." UIN Raden Intan Lampung.
- hendrina, sonia. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran (Guided Discovery Learning Dan Group Science Learning) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik,." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- John, M. Echole & Hasan shadily. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: gramedia.
- Juliawati, Dkk. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI MIPA Non Unggulan SMA N 1 Bangli." *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 9(2): 75.

- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: reneka cipta.
- Rosidi, Irsad. 2016. "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berorientasi Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery Learning) Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains." *Jurnal Pena Sains* 3(1).
- Said, Nurhidayat Muh. 2015. "Metode Dakwah (Studi Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125)." *Jurnal Dakwah Tabligh* 16(1): 78–89.