

ABSTRAK

Anih Suryati (1202732). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Guided Discovery* dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Kuasi Eksperimen terhadap siswa SMP kelas VII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 29 Bandung).

Skripsi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2016.

Penelitian ini menjawab permasalahan penelitian yang bertitik tolak dari rumusan masalah umum yaitu : apakah penerapan metode pembelajaran *guided discovery* dengan menggunakan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII di SMP Negeri 29 Kota Bandung?. Secara lebih khusus yaitu apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4) antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* berbantuan multimedia interaktif (pembelajaran secara konvensional) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang kalor dan perubahannya?. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Grup* bentuk *pretest-posttest control grup design*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dengan bentuk uraian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini secara *Cluster Sampling*. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada aspek pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4) siswa yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* berbantuan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan metode *guided discovery* (pembelajaran secara konvensional) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam materi kalor dan perpindahannya, pada siswa kelas VII SMP Negeri 29 Kota Bandung. Penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih meningkatkan kreatifitas dalam membuat penyajian materi atau dalam melaksanakan metode pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan menjadi bahan referensi dalam mengembangkan penelitian ini lebih lanjut.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, *Guided Discovery*, Hasil Belajar Aspek Pemahaman (C2), Aspek Penerapan (C3) Aspek Analisis (C4), Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

ABSTRACT

Anih Suryati (1202732). *“Application Effect of Guided Discovery Learning Method by Using Interactive Multimedia to Improve Students’ Learning Outcomes (Quasi Experiments in junior high school students at Seventh Grade in Subjects of Natural Science in SMP Negeri 29 Bandung)”*.

Skripsi, Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2016.

This research is aimed to answer the research problems which start from the formulation of general issue: Is the application of guided discovery learning method by using interactive multimedia effects on students’ learning outcomes in subjects of Natural Sciences at Seventh Grade of SMP Negeri 29 Bandung?. Specifically, it is asked: Is there any differences in learning outcome cognitive aspects of understanding (C2), application (C3) and analysis (C4) among the students that use learning method guided discovery-assisted interactive multimedia and the students who do not use the learning method guided discovery-assisted interactive multimedia (conventional learning) on the subjects of Natural Sciences of the heat and the change?. The method used in this reasearch is a quasi-experimental research with the research design Nonequivalent Control Group forms pretest-posttest control group design. The instruments in this research is the test of narrative form. The sample used in this research is cluster sampling. In general, it can be concluded that students’ learning outcomes in the aspect of understanding (C2), application (C3) and analysis (C4) the students using teaching methods guided discovery-assisted interactive multimedia is higher than the students who did not use the method of guided discovery (conventional learning) on subjects of Natural Science in the material heat and displacement, students at Seventh Grade of SMP Negeri 29 Bandung. This research recommends the further teacher creativity in making the presentation of the material or in carrying out the learning method that can increase the students’ learning outcomes and for further research are expected to be a reference.

Keywords: Learning Method, Guided Discovery, Understanding Aspects of Learning Outcomes (C2), Aspects of Implementation (C3) Aspects of Analysis (C4), Subjects of Natural Science.