

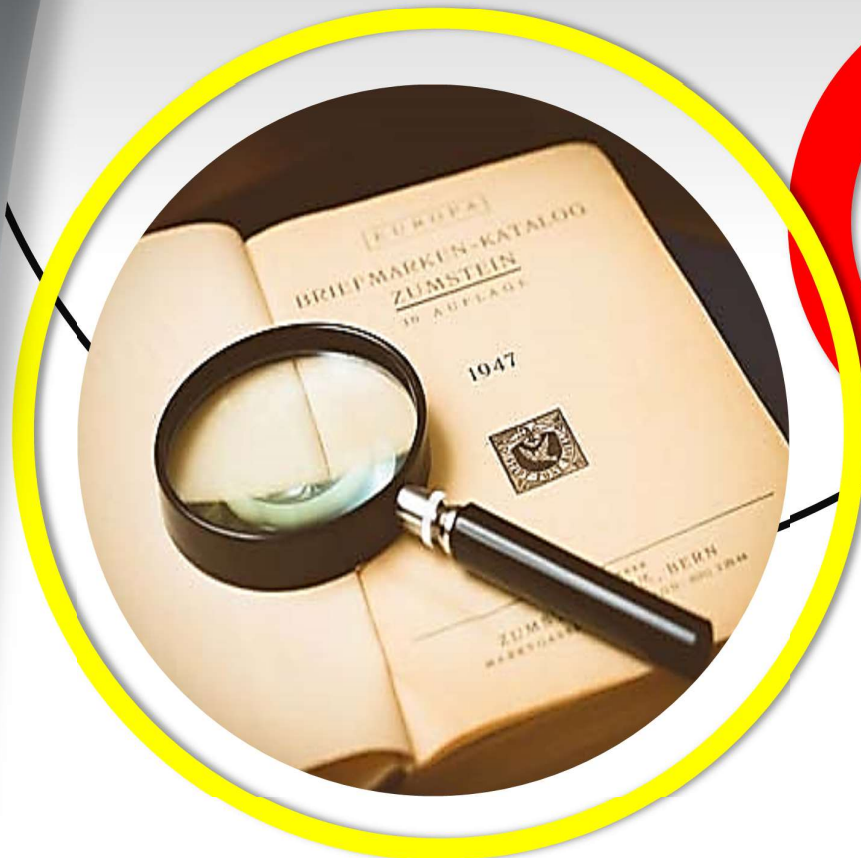
MODEL PEMBELAJARAN

# DISCOVERY LEARNING

*Sekolah Menengah pertama*

Penulis :

*Nila Wati Idrus*



## SPESIFIKASI MODEL

- Nama : Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Menulis Teks  
Report Siswa Kelas IX Di UPT SMPN 34 Bandar Lampung
- Konten : Pembelajaran *Discovery Learning* terdiri dari komponen: stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan generalisasi
- Kegunaan : Digunakan untuk menulis report teks siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung
- Perangkat : Menggunakan Microsoft Sway

### Karakteristik:

1. *Discovery learning* dikembangkan berdasarkan konsep, teori, prinsip dan prosedur Teknologi Pendidikan dalam mengelola belajar efektif.
2. *Microsoft Sway* adalah tool untuk membantu dalam model pembelajaran *discovery learning* yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik.

## PRAKATA

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dengan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan Microsoft Sway hasil pengembangan diharapkan menjadi model yang unggul untuk dapat dilaksanakan (efektif, efisien dan praktis) mengingat bahwa Microsoft Sway dapat bermanfaat: (a) untuk mengatasi kesulitan pendidik sebagai pendidik bidang studi dalam menggunakan model pembelajaran (b) untuk memperkuat dan memaksimalkan pembelajaran (c) untuk menginspirasi pendidik, tentang rancangan pembelajaran, (d) sebagai salah satu rujukan bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.

Saran dan masukan yang bersifat konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan model yang sedang dikembangkan.

Pengembang

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SPESIFIKASI MODEL</b> .....	i
<b>PRAKATA</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	3
A. Kajian Pustaka.....	3
1. Belajar dan Pembelajaran.....	3
2. Hasil Belajar.....	5
3. Aktifitas Belajar.....	7
4. Microsoft Sway .....	8
<b>BAB III MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI           SEKOLAH MENENGAH PERTAMA</b> .....	10
A. Tahapan Model Pembelajaran Discovery Learning .....	10
B. Model Pembelajaran Discovery Learning untuk menulis Teks Report melalui Microsoft Sway .....	16
C. Penjelasan Masing-masing Tahapan Belajar .....	28
D. Dampak Utama Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	29
E. Dampak Pengiring Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	30
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	32

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan model pembelajaran discovery learning dan pengembangan model pembelajaran <i>discovery learning</i> .....	25
--	----

Discovery Learning

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan awal pada link <i>microsoft sway</i> .....	19
Gambar 3.2 Audio yang terdapat dalam <i>microsoft sway</i> .....	19
Gambar 3.3 Tampilan slide yang kedua dalam <i>microsoft sway</i> .....	20
Gambar 3.4 Audio menjelaskan definisi teks report .....	20
Gambar 3.5 Slide yang menerangkan tentang struktur dalam teks report .....	21
Gambar 3.6 Audio menjelaskan tentang struktur dalam teks report .....	21
Gambar 3.7 Audio menjelaskan langkah-langkah dalam mengamati video.....	22
Gambar 3.8 Audio menjelaskan tentang fenomena yang terjadi pada video tersebut.....	23
Gambar 3.9 Alur pengembangan <i>discovery learning</i> .....	27

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pasal tersebut secara tegas mengedepankan kepentingan peserta didik sebagai bagian penting dari komponen pendidikan. Dalam kajian filosofisnya, peserta didik dipandang sebagai manusia seutuhnya yang unik, dimana mereka dipandang sebagai manusia yang memiliki hak dan kewajiban.

Tugas sekolah adalah mengembangkan potensi peserta didik secara optimal sehingga memiliki kemampuan untuk hidup di masyarakat dan ikut mensejahterakan masyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan kurikulum dan sistem pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu. Jadi sistem pendidikan di Indonesia, selain bertujuan untuk menggali potensi peserta didik juga memperhatikan perkembangan moral dan sosial untuk mempersiapkannya terjun dalam masyarakat (Lie,2012:13). Model pembelajaran di sekolah sebaiknya berorientasi pada tujuan pembelajaran tersebut, yaitu mengembangkan kemampuan akademik dan interaksi sosial.

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga seorang pendidik dapat memilih salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diberikan, jika perlu menggabungkan beberapa model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik bertujuan agar tercipta iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam sehingga terjadi interaksi yang optimal antara pendidik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

Pemilihan model pembelajaran itu diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Ketercapaian tujuan dapat diketahui tercapainya standar ketuntasan belajar.

Berdasarkan kajian di atas perlu adanya *microsoft sway* untuk membantu model pembelajaran *discovery learning* dalam menuis teks report. Dengan demikian peserta didik harus aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan yang dimaksud adalah untuk: (a) untuk mengatasi kesulitan pendidik sebagai pendidik bidang studi dalam menggunakan model pembelajaran (b) untuk memperkuat dan memaksimalkan pembelajaran (c) untuk menginspirasi pendidik, tentang rancangan pembelajaran, (d) sebagai salah satu rujukan bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran (d) sebagai salah satu rujukan bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Gagne (dalam Dahar, 2011: 18) belajar di definisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Melihat pendapat para ahli belajar kemudian peneliti mengaitkan media dan media pembelajaran menurut dari para ahli.

Selanjutnya menurut Syaiful dan Dzamarah (2016: 13) bahwa media adalah segala bentuk saluran untuk pesan atau informasi. Pendapat yang sama di ungkapkan Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsad (2017: 4) bahwa media pembelajaran adalah meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video rekorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Teori pembelajaran tidak menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, tetapi lebih merupakan implementasi prinsip-prinsip teori belajar dan berfungsi untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran. Disamping itu, menjelaskan bagaimana menimbulkan pengalaman belajar dan bagaimana pula menilai dan memperbaiki metode dan teknik yang tepat.

Menurut Gagne (dalam Dahar ,2011:18) fase-fase kegiatan belajar terdiri atas empat fase yang terjadi secara berurutan, yaitu:

### 1. Fase aprehensi (*apprehention phase*)

Pada fase ini peserta didik menyadari adanya stimulus yang berkaitan dengan kegiatan belajar yang akan ia lakukan. Relevansi pada penelitian penulis adalah tahap awal untuk memulai model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report pendidik memberikan stimulus. Untuk stimulus yang di berikan adalah, pendidik menyajikan sebuah gambar dan peserta didik di harapkan mengamati gambar tersebut.

Dari gambar tersebut, peserta didik mampu menggali informasi sebanyak mungkin berdasarkan gambar tersebut. Dengan memberikan stimulus kepada peserta didik dapat membangun langkah awal dalam proses pembelajaran yang di berikan oleh pendidik.

### 2. Fase akuisisi (*acquisiton phase*)

Pada fase ini peserta didik melakukan akuisisi (pemerolehan, penyerapan, atau internalisasi) terhadap berbagai fakta, ketrampilan, konsep atau prinsip yang menjadi sasaran dalam kegiatan belajar tersebut. Ketertkaitan dalam penelitian penulis adalah pemerolehan materi pembelajaran pendidik memberikan link pembelajaran *microsoft sway* di samping memberikan gambar pada saat fase aprehensi.

### 3. Fase penyimpanan (*storage phase*)

Pada fase ini siswa menyimpan hasil belajar yang ia peroleh dalam ingatan jangka pendek (*short term memory*) atau ingatan jangka panjang (*long term memory*).

Setelah peserta didik mendapatkan stimulus dan mendapatkan penjelasan materi dari link yang di berikan, langkah selanjutnya membuat catatan-catatan kecil untuk membantu peserta didik menulis dalam teks report.

#### 4. Fase pemanggilan (retrieval phase)

Pada fase ini peserta didik berusaha memanggil kembali hasil-hasil kegiatan belajar yang telah di peroleh dan disimpan dalam ingatan, baik yang menyangkut fakta, ketrampilan, konsep maupun prinsip. Segala informasi yang di dapat oleh peserta didik di tuangkan dalam sebuah tulisan pendek dan sederhana teks report.

Pada fase ini peserta didik berusaha memanggil kembali hasil-hasil kegiatan belajar yang telah di peroleh dan disimpan dalam ingatan, baik yang menyangkut fakta, ketrampilan, konsep maupun prinsip.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2012: 127) semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar.

Nana Sudjana (2012:3) mengatakan hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Hamalik (2013:90) pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktivitas dimana siswa belajar sambil bekerja.

Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut,

sistem pembelajaran sangat menekankan pada pendayagunaan asas keefektifan (aktivitas) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Asas aktivitas dapat dilaksanakan dalam setiap kegiatan tatap muka dalam kelas yang terstruktur, baik dalam bentuk komunikasi langsung, kegiatan kelompok besar, kegiatan kelompok kecil dan belajar independen.

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. Peserta didik mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri dengan mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik.
- c. Peserta didik belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- d. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berperilaku kritis dan menghindarkan terjadinya verbalisme.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran merupakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran demi terciptanya situasi yang aktif serta mengarah pada peningkatan prestasi belajar.

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif peserta didik, kemampuan kognitif peserta didik dapat berupa pengetahuan awal peserta didik (pengetahuan prasyarat) yang dibutuhkan untuk menguasai suatu materi tertentu.

Disamping itu kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap ketuntasan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

### **3. Aktifitas Belajar**

Aktivitas belajar peserta didik adalah sejumlah keterlibatan peserta didik selama kegiatan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sedangkan aktivitas pendidik adalah sejumlah kegiatan pendidik selama proses pembelajaran sebagai fasilitator untuk menulis teks report dengan menggunakan *microsoft sway*. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran merupakan keaktifan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan baru dengan dilandasi pengetahuan awal yang telah dimilikinya.

Dengan demikian, agar peserta didik dapat belajar secara optimal, maka peserta didik perlu mengkonstruksi secara aktif terhadap pengetahuan baru yang ada, dengan didukung oleh pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan situasi tempat berlangsungnya proses pembelajaran.

Untuk peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan secara aktif, dapat dilakukan dengan mempelajari materi teks report dari link *microsoft sway* yang di berikan. Pada kegiatan stimulasi pemberian rangsangan peserta didik dapat melakukan keaktifan seperti mengumpulkan informasi-informasi yang diperlukan, mengkomunikasikan pendapat, menimbang/menerima gagasan orang lain, atau mengambil kesimpulan. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan peserta didik terhadap suatu materi, akan mempertinggi penguasaan peserta didik terhadap materi itu.

Aktivitas peserta didik dalam penelitian ini, meliputi:

Menurut Syah (2017) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. Mendengarkan/memperhatikan

Pertama-tama pada tahap ini pendidik memberikan arahan kepada peserta didik yang dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan, suatu pertanyaan kemudian dilanjutkan untuk pemberian link *microsoft sway*, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu pendidik dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan. Dengan demikian seorang pendidik harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2. Bekerja dalam menyelesaikan tugas meliputi:

- a) Bekerja menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya
- b) Memilih video sebagai acuan menulis teks report
- c) Menuliskan teks report berdasarkan memilih salah satu video

3. Menuliskan teks report di dalam buku latihan

4. Menyimpulkan hasil pembelajaran

**4. Microsoft Sway**

Sway adalah aplikasi baru dari Microsoft Office yang memudahkan membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. *Microsoft Sway* menjadi salah satu pilihan terbaik, pendidik memiliki kreativitas dalam merancang materi pembelajaran, penyajian gambar,

penambahan video maupun pemberian soal latihan yang sudah terkoneksi dalam satu *link* yang diberikan ke grup *WA* kelas. Peserta didik dan orang tua tidak perlu harus *men-download* suatu aplikasi dalam membuka *link* yang diberikan pendidik. Hal ini memudahkan orang tua dan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi dan mengerti dalam menjawab soal latihan. Penggunaan *microsoft sway* sangat efektif dalam menghilangkan kejenuhan peserta didik selama pembelajaran daring, karena layanan ini tidak hanya menuntut peserta didik harus mengerjakan latihan, akan tetapi tanpa sadar para peserta didik diharuskan membaca dan menonton video materi pembelajaran yang disampaikan.

Discovery Learning

### **BAB III MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

#### **A. Tahapan Model Pembelajaran Discovery Learning**

Adapun langkah-langkah dalam proses penerapan pembelajaran model *discovery learning* menurut Kemendikbud (2014: 45) pada kurikulum 2013 adalah:

##### 1. Langkah persiapan

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) sebagai berikut:

##### 1. Menentukan pembelajaran.

Pada tahap ini pendidik menentukan tujuan dari pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report sehingga proses pembelajaran dapat memenuhi kegiatan pembelajaran yang diharapkan.

Dengan menentukan pembelajaran berdasarkan acuan silabus dan RPP kelas IX jenjang Sekolah Menengah Pertama.

##### 2. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).

Pada tahap ini pendidik mengidentifikasi setiap karakter peserta didik yang ada di kelas IX tersebut. Karakteristik yang bervariasi dari setiap peserta didik perlu diidentifikasi agar dapat disesuaikan dengan model pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama.



Di karenakan tidak semua peserta didik Sekolah Menengah Pertama memiliki karekter, kemauan, tingkat kognitif dan tingkat kecerdasan yang sama.

3. Memilih materi pelajaran.

Pada tahap ini pendidik membuat materi yang akan diberikan dengan menyesuaikan dengan model pembelajaran *discovery learning* serta karekteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Di samping itu, materi pembelajaran mengacu pada sintak *discovery learning*.

4. Menemukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).

Pada tahap ini pendidik mencari tema dan topik pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report dan sesuai karekteristik peserta didik Sekolah Menegah Pertama.

5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.

Setelah menyusun topik yang sesuai untuk di pelajari, membuat media bantu untuk dipelajari oleh peserta didik.

6. Mengatur topik-topik pelajaran yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.

Pada tahap ini pendidik memberikan topik yang sederhana, seperti tahap menjelaskan menuju tahapan kompleks yakni berupa pemahaman peserta didik.

7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap ini pendidik membuat suatu rancangan penilaian proses peserta didik yang berkaitan dengan topik yang diberikan model pembelajaran *discovery*

*learning*. Rancangan ini mempunyai peranan terhadap kognitif peserta didik. Penilaian proses berupa menuliskan teks report pendek dan sederhana.

## 2. Pelaksanaan

Menurut Syah (2017) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

### 1). *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pendidik memberikan arahan kepada peserta didik yang dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan, suatu pertanyaan kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

Di samping itu pendidik dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktifitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

Dalam hal ini Bruner memberikan *stimulation* dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

Dengan demikian seorang pendidik harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

Langkah dalam proses pemberian stimulus, penulis memberikan gambar, kemudian peserta didik melakukan observasi terhadap gambar tersebut. Gambar

yang di berikan oleh pendidik berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik mampu menggali informasi yang di dapat dari gambar tersebut.

Pemilihan gambar mempunyai karakteristik yang menarik serta menimbulkan rasa penasaran bagi peserta didik. Gambar tersebut mempunyai makna dikarenakan dikaitkan pada pembelajaran yang akan di pelajari. Sehingga peserta didik di perlukan mengeksplorasi segala informasi yang dapat di jelaskan dari gambar tersebut.

## 2). *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

Dengan pemberian stimulus berupa gambar sebelum di mulainya pembelajaran, langkah berikutnya peserta didik melakukan memberikan jawaban sementara dari gambar tersebut. Peserta didik di berikan kebebasan memberikan jawaban yang dipahami berdasarkan gambar tersebut. Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut.

### 3). *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung pendidik juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Tahap selanjutnya peserta didik mengumpulkan jawaban-jawaban sementara dalam catatan kecil. Untuk menguatkan jawaban sementara yang telah di catat oleh peserta didik, pendidik memberikan link pembelajaran yaitu *microsoft sway*. Langkah awal penggunaan *microsoft sway* adalah pendidik memberikan link tersebut melalui *whatsapp* grup kelas. Peserta didik kemudian klik link <https://sway.office.com/7rV8C6GB9IJGpkoE?ref=Link> dan di dalam link ini terdapat penguat materi yang dipelajari terdiri dari pengertian materi yang sedang di pelajari, struktur teks, dan video.

Peserta didik dapat menemukan informasi dan mengolah informasi tentang materi apa yang sedang di pelajari. Peserta didik memaknai gambar di awal pembelajaran

dan menghubungkan materi yang telah peserta didik dapat dari link tersebut untuk mengumpulkan jawaban-jawaban yang telah peserta didik catat.

4). *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi.

Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5). *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.

6). *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta

pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu. *Discovery learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk belajar mencari dan menemukan sendiri.

## **B. Model Pembelajaran Discovery Learning untuk menulis Teks Report melalui Microsoft Sway**

Adapun karakteristik model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan *microsoft sway* untuk menulis teks report antara lain:

### A. Langkah persiapan

#### a) Menentukan pembelajaran

Pada tahap ini pendidik menentukan tujuan dari pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report sehingga proses pembelajaran dapat memenuhi kegiatan pembelajaran yang diharapkan.

Dengan menentukan pembelajaran berdasarkan acuan silabus dan RPP kelas IX jenjang Sekolah Menengah Pertama. Dan membuat media untuk pembelajaran *discovery learning* serta evaluasi terakir adalah membuat tulisan paragraf pendek dan sederhana dari teks report.

#### b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).

Pada tahap ini pendidik mengidentifikasi setiap karakter peserta didik yang ada di kelas IX tersebut. Karakteristik yang bervariasi dari setiap peserta didik perlu diidentifikasi agar dapat di sesuaikan dengan model pembelajaran *discovery learning* yang di terapkan pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama.

Di karenakan tidak semua peserta didik Sekolah Menengah Pertama memiliki karakter, kemauan, tingkat kognitif dan tingkat kecerdasan yang sama.

c) Memilih materi pelajaran.

Pada tahap ini pendidik membuat materi yang akan diberikan dengan menyesuaikan dengan model pembelajaran *discovery learning* serta karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Di samping itu, materi pembelajaran mengacu pada sintak *discovery learning*.

d) Menemukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).

Pada tahap ini pendidik mencari tema dan topik pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report dan sesuai karakteristik peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.

Setelah menyusun topik yang sesuai untuk di pelajari, membuat media bantu untuk dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan media bantu di sini penulis memberikan link pembelajaran Microsoft sway yang terdapat penjelasan materi serta video.

f) Mengatur topik-topik pelajaran yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.

Pada tahap ini pendidik memberikan topik yang sederhana, seperti tahap menjelaskan menuju tahapan kompleks yakni berupa pemahaman peserta didik.

Tahapan sederhana adalah memberikan gambar yang menarik untuk peserta didik berikan jawaban sementara berdasarkan dari gambar yang di cermati.

g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap ini pendidik membuat suatu rancangan penilaian proses peserta didik yang berkaitan dengan topik yang diberikan model pembelajaran *discovery learning*. Rancangan ini mempunyai peranan terhadap kognitif peserta didik. Penilaian proses berupa menuliskan teks report pendek dan sederhana.

## B. Pelaksanaan

### 1). *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Langkah dalam proses pemberian stimulus, penulis memberikan gambar, kemudian peserta didik melakukan observasi terhadap gambar tersebut. Gambar yang di berikan oleh pendidik berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik mampu menggali informasi yang di dapat dari gambar tersebut.

### 2). *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah pemberian stimulus berupa gambar sebelum di mulainya pembelajaran, langkah berikutnya peserta didik melakukan memberikan jawaban sementara dari gambar tersebut. Peserta didik di berikan kebebasan memberikan jawaban yang dipahami berdasarkan gambar tersebut. Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut.

### 3). *Data collection* (pengumpulan data)

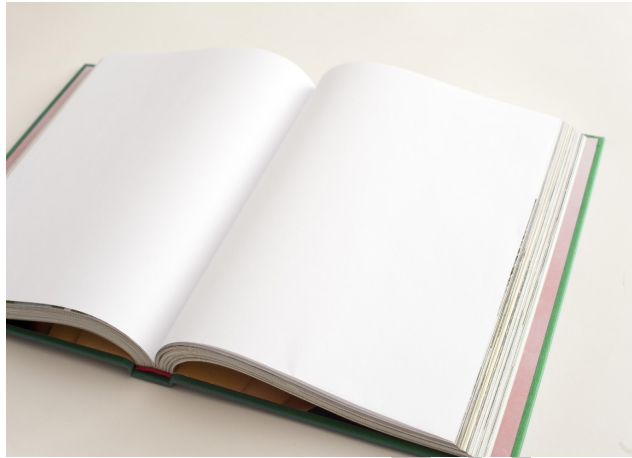
Tahap selanjutnya peserta didik mengumpulkan jawaban-jawaban sementara dalam catatan kecil. Untuk menguatkan jawaban sementara yang telah di catat oleh peserta didik, pendidik memberikan link pembelajaran yaitu *microsoft sway*.

a) Tahap pertama peserta didik klik link <https://sway.office.com/7rV8C6GB9IJGpkoE?ref=Link> yang di berikan oleh



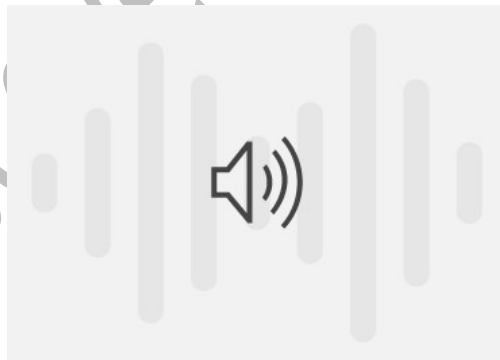
pendidik. Setelah klik link yang telah di berikan tampilan awal dari *microsoft sway* seperti gambar di bawah (terlampir).

### English Subject IX Grades



Gambar 3.1 Tampilan awal pada link *microsoft sway*

b) Kemudian terdapat audio dari pendidik yang berisikan sapaan kepada peserta didik. . (*How are you? Are you ready, today we will study new material*)



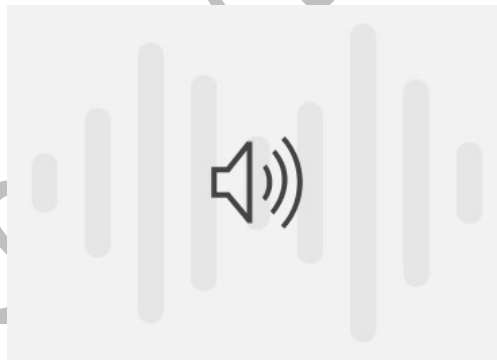
Gambar 3.2 Audio yang terdapat dalam *microsoft sway*



Gambar 3.3 Tampilan slide yang kedua dalam *microsoft sway*

c) Slide berikutnya, peserta didik klik audio yang telah di sajikan. Isi dari audio tersebut berisi penjelasan tentang materi teks report yang akan peserta didik pelajari. Seperti penjelasan di bawah ini.

#### Report Text



Gambar 3.4 Audio menjelaskan definisi teks report

***Definition of report is:***

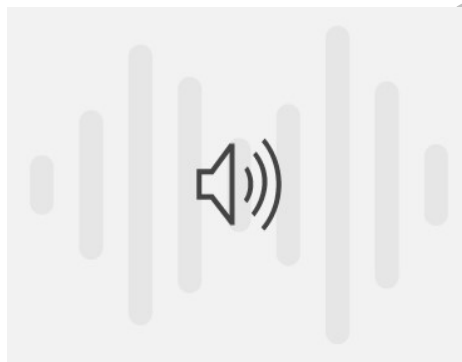
***Report text is to describe the way things are, with reference to arrange on natural, manmade, and social phenomena in our environment.***

d) Slide berikutnya, peserta didik kembali klik audio yang berisi tentang penjelasan bagian-bagian yang perlu di perhatikan dalam teks report atau yang sering di sebut struktur teks report. Seperti tampilan di bawah ini.

***Generic structure of report text:***



Gambar 3.5 Slide yang menerangkan tentang struktur dalam teks report



Gambar 3.6 Audio menjelaskan tentang struktur dalam teks report

*1. General Classification :*

*Stating classification of general aspect of thing; animal, public place, plants, etc which will be discussed in general.*

*2. Description*

*Tells what the phenomenon under discussion ; in terms of parts, qualities, habits or behaviors.*

e) Slide berikutnya, setelah peserta didik mendengarkan bagian-bagian dalam teks report melalui audio yang di dengarkan. Kemudian peserta didik melakukan klik audio kembali. Di dalam audio tersebut peserta didik mendengarkan Langkah-langkah yang perlu di perhatikan pada saat menyimak isi dalam video tersebut. Isi

video tersebut berkaitan dengan teks report yang berkaitan dengan fenomena alam, lingkungan serta habitat.

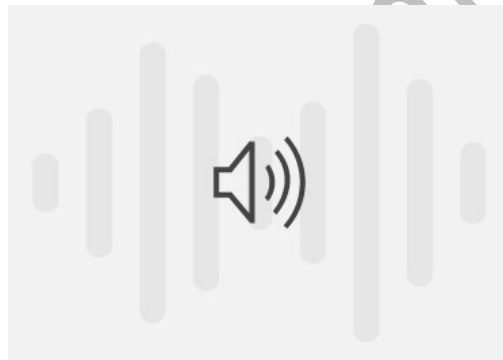
#### 4. Pengolahan Data (*data processing*)

a) Dari proses peserta didik melihat dan di dengarkan dari penjelasan materi teks report melalui *microsoft sway* mengolah segala informasi yang di dapat.

#### 5. Pembuktian (*verification*)

a) Slide berikutnya, sehingga membantu peserta didik memahami isi ketiga dari masing-masing dalam video tersebut.

#### Observe these videos:



Gambar 3.7 Audio menjelaskan langkah-langkah dalam mengamati video

*Directions for do exercises:*

- a. *First, click the link*
- b. *There are 3 videos, please analyses all the videos.*
- c. *After analyzing the videos, students choose one of video and write sentence relate with them.*
- d. *The students write the the sentences in form report text.*
- e. *Students choose one video to write report text.*

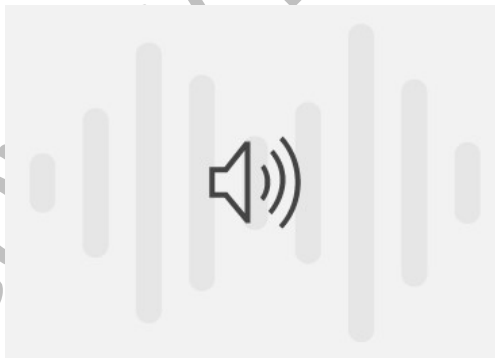
#### 6. Menarik Kesimpulan (*generalization*)

a) Tahap generalisasi/menarik kesimpulan peserta didik mengerjakan latihan

- b) Slide terakhir, pendidik menuliskan kesimpulan dari isi video tersebut.
- c) Di dalam slide *microsoft sway*, langkah-langkah sebelum mengerjakan latihan. Peserta didik klik tentang petunjuk dalam mengerjakan latihan yang di kerjakan.



Sumber. <https://youtu.be/hvm9wspl7kg>



Gambar 3.8 Audio menjelaskan tentang fenomena yang terjadi pada video tersebut

- d) Di atas merupakan video yang pertama. Berikut kutipan teks video tersebut: *More than one hundred rescuer sixteen in Albama. They were helping people, some people needed temporary flooded houses and roads. The infrastructure of the city was badly damage. And lot of materials damage was*

*in flood it. According to scientist in the future such flood may become more frequent do global warming and climate change.*

e) Kemudian peserta didik dapat klik ke video yang kedua. Kutipan teks dari video tersebut adalah sebai berikut:

*We can find elephants in many countries, such as India, Burma, Thailand, Indonesia, etc. Most of the day the spend while eating bark, grass and anything else they can get (possibly something sweet, like bananas or sugarcane).*



Sumber. <https://youtu.be/1hznz0akn40>

f.) Video ketiga, peserta didik di minta untuk klik kembali, dan isi dari teks tersebut:

*Rose is the most famous and common flower. There are different varieties of rose flower. Rose flower can be red, white, yellow colour etc. It has thorn. But some rose flower are scarce. Some people like to plant rose flower in their garden for beauty their garden.*



Sumber. <https://youtu.be/ukxdsz—hru>

g.) Tahap terakhir peserta didik menuliskan teks report di dalam buku latihan. Tulisan teks report berdasarkan dari video peserta didik amati. Dan peserta didik memilih salah satu video sebagai salah satu dari video tersebut untuk di kembangkan dalam pembuatan teks report. Berikut di sajikan tabel model discovery learning Jerome Bruner dan model discovery learning untuk menulis teks report di Sekolah Menengah Pertama hasil pengembangan.

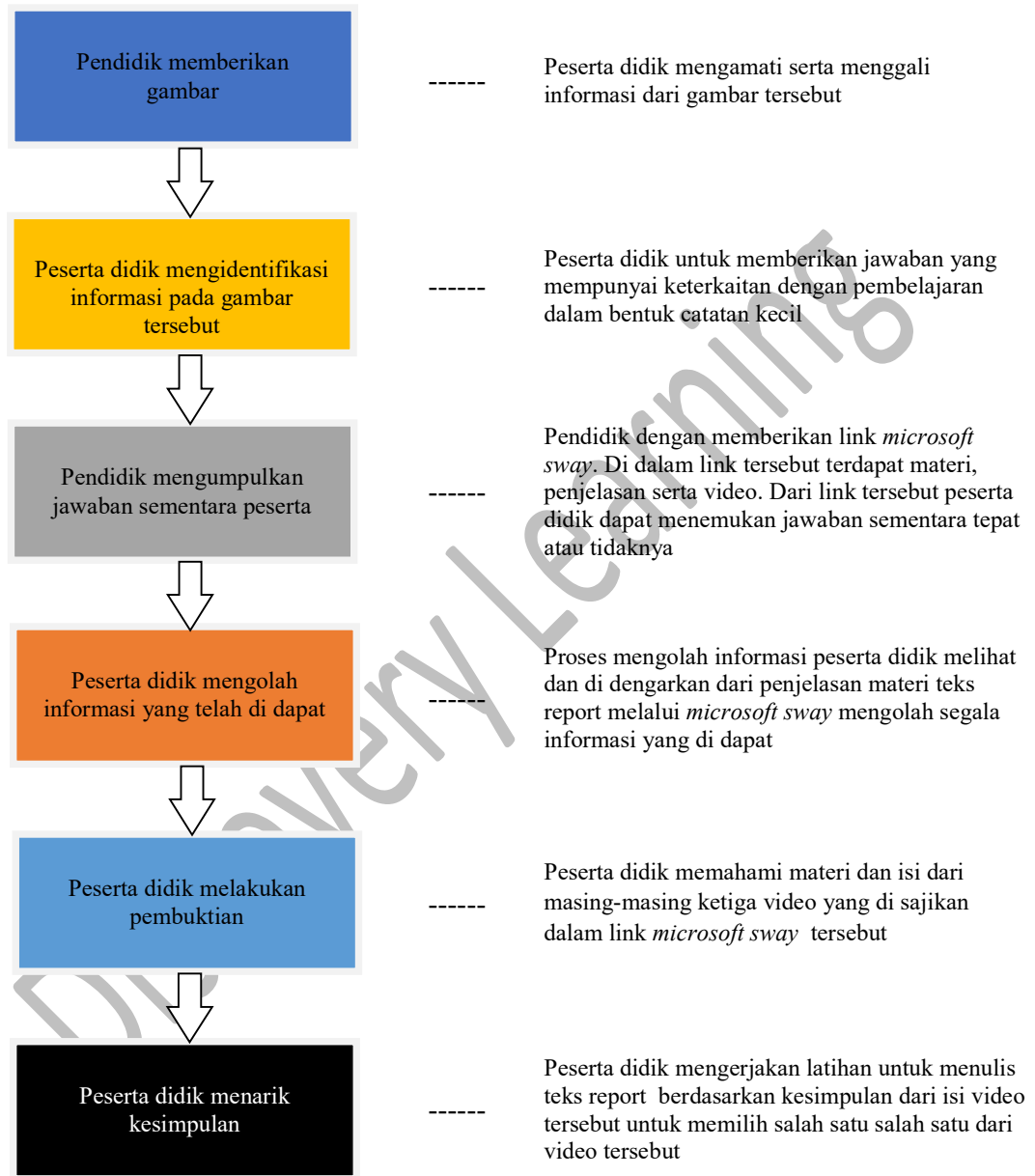
Tabel 3.1 Perbandingan model pembelajaran *discovery learning* dan pengembangan model pembelajaran *discovery learning*

Step	Model <i>discovery learning</i> Jerome Bruner	Model <i>discovery learning</i> untuk menulis teks report di SMP hasil pengembangan
<i>Stimulation</i>	Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri	Pada tahap ini pendidik memberikan gambar, peserta didik mengamati serta menggali informasi dari gambar tersebut
<i>Problem statement</i>	Setelah dilakukan stimulation langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis	Pendidik mengarahkan jawaban peserta didik untuk memberikan jawaban yang mempunyai keterkaitan dengan pembelajaran dalam bentuk catatan kecil.
<i>Data collection</i>	Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi	Pendidik mengumpulkan jawaban-jawaban sementara dari peserta didik. Setelah mengumpulkan kemudian pendidik memberikan link <i>microsoft</i>

Step	Model <i>discovery learning</i> Jerome Bruner	Model <i>discovery learning</i> untuk menulis teks report di SMP hasil pengembangan
	kesempatan untuk mengumpulkan ( <i>collection</i> ) berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya	<i>sway</i> . Di dalam link tersebut terdapat materi, penjelasan serta video. Dari link tersebut peserta didik dapat menemukan jawaban sementara tepat atau tidaknya.
<i>Data processing</i>	Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan dan ditabulasi.	Proses peserta didik melihat dan di dengarkan dari penjelasan materi teks report melalui <i>microsoft sway</i> mengolah segala informasi yang di dapat.
<i>Verification</i>	Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya	Peserta didik memahami materi dan isi dari masing-masing ketiga video yang di sajikan dalam link <i>microsoft sway</i> tersebut.
<i>Generalization</i>	Peserta didik setelah menarik kesimpulan adalah proses generalisasi menekankan pentingnya penguasaan pelajar atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang	Tahap generalisasi/menarik kesimpulan peserta didik mengerjakan latihan untuk menulis teks report berdasarkan kesimpulan dari isi video tersebut untuk memilih salah satu salah satu dari video tersebut. Dalam slide <i>microsoft sway</i> , langkah-langkah sebelum mengerjakan latihan. Peserta didik klik tentang petunjuk dalam mengerjakan latihan yang di kerjakan.



Untuk memperjelas pembelajaran *discovery learning* untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama pembelajaran teks report sebagai berikut:



Gambar 3.9 Alur pengembangan *discovery learning*

### C. Penjelasan Masing-masing Tahapan Belajar

#### 1). *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Langkah dalam proses pemberian stimulus, penulis memberikan gambar, kemudian peserta didik melakukan observasi terhadap gambar tersebut. Gambar yang di berikan oleh pendidik berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik mampu menggali informasi yang di dapat dari gambar tersebut.

Pemilihan gambar mempunyai karakteristik yang menarik serta menimbulkan rasa penasaran bagi peserta didik. Gambar tersebut mempunyai makna dikarenakan dikaitkan pada pembelajaran yang akan di pelajari. Sehingga peserta didik di perlukan mengeksplorasi segala informasi yang dapat di jelaskan dari gambar tersebut.

#### 2). *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

Dengan pemberian stimulus berupa gambar sebelum di mulainya pembelajaran, langkah berikutnya peserta didik melakukan memberikan jawaban sementara dari gambar tersebut. Peserta didik di berikan kebebasan memberikan jawaban yang dipahami berdasarkan gambar tersebut. Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut.

#### 3). *Data collection* (pengumpulan data)

Pendidik mengumpulkan jawaban-jawaban sementara dari peserta didik. Setelah mengumpulkan kemudian pendidik memberikan link *microsoft sway*. Di dalam

link tersebut terdapat materi, penjelasan serta video. Dari link tersebut peserta didik dapat menemukan jawaban sementara tepat atau tidaknya.

#### 4). *Data processing* (pengolahan data)

Proses peserta didik melihat dan di dengarkan dari penjelasan materi teks report melalui *microsoft sway* mengolah segala informasi yang di dapat.

#### 5. Pembuktian (*verification*)

Peserta didik memahami materi dan isi dari masing-masing ketiga video yang di sajikan dalam link *microsoft sway* tersebut. Di dalam link tersebut terdapat penjelasan materi yang di pelajari.

#### 6. Menarik Kesimpulan (*generalization*)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan peserta didik mengerjakan latihan untuk menulis teks report berdasarkan kesimpulan dari isi video tersebut untuk memilih salah satu salah satu dari video tersebut.

Dalam slide *microsoft sway*, langkah-langkah petunjuk sebelum mengerjakan latihan telah dijelaskan dalam link tersebut sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan latihan yang di kerjakan.

### **D. Dampak Utama Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Berdasarkan dari pemaparan di atas bahwa model pembelajaran *discovery learning* di sesuaikan dengan kondisi dan kemampuan peserta didik. Penulis menarik kesimpulan dari model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report adalah:

1. Pendidik mendorong peserta didik untuk mampu mengidentifikasi masalah terhadap materi pembelajaran yang dipelajari

2. Pendidik mengarahkan peserta didik merumuskan latihan membuat hipotesis awal pada pembelajaran.
3. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil dari pembelajaran dengan menuliskan dalam tulisan teks report.

#### **E. Dampak Pengiring Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Dampak pengiring dalam model pembelajaran *discovery learning* di hasilkan oleh suatu proses pembelajaran yang ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di dalam RPP terdapat model pembelajaran yang baik, pendidik akan menganalisis dan menetapkan yang di sesuaikan dengan peserta didik. Hal tersebut mempunyai peranan untuk menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada peserta didik.

Sehingga membantu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang di inginkan selama proses pembelajaran

## BAB IV PENUTUP

Rancangan model pembelajaran *discovery learning* untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan ini diharapkan dapat dijadikan alternatif dalam pengembangan pembelajaran pendidikan bagi peserta didik di sekolah dan dalam rangka mendapatkan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report melalui *microsoft sway* yang efektif, efisien dan menarik. Rancangan model ini masih memerlukan validasi dan uji coba secara berkelanjutan. Saran dan kritik konstruktif sangat diharapkan oleh penulis, sehingga model yang dihasilkan dapat: (1) meningkatkan efektifitas pembelajaran (2) meningkatkan efisiensi pembelajaran (3) memberikan kemenarikan bagi pendidik maupun peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi Dan Widodo Supriyono. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lie, Anita. 2012. *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang – Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.