



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TEKS PUISI RAKYAT DI SMP

Riswanda Himawan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

Riswanda.smki2016@gmail.com

ABSTRAK

Analisis ini bertujuan untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 difokuskan pada pembelajaran bahasa di mana peserta didik terlibat aktif dalam mencari dan menerima materi pembelajaran. Guru harus mampu memanfaatkan model pembelajaran yang mendukung siswa untuk bergerak aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu contoh model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran yang aktif adalah model pembelajaran *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif karena siswa menyelidiki, mencari, menggali informasi secara pribadi. Dengan model pembelajaran ini, secara tidak langsung siswa akan terlibat aktif dalam suatu pembelajaran. Guru dapat menerapkan model ini dan mengkolaborasikannya dengan beberapa media pembelajaran seperti *powtoon*, permainan, atau kuis sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan tentu menyenangkan. Dalam artikel ini akan dibahas penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan dikolaborasikan dengan media pembelajaran digital *powtoon* dalam pembelajaran teks puisi rakyat di SMP dari kegiatan pendahuluan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan orientasi, apresepsi, motivasi, pemberian acuan, kemudian menuju ke dalam kegiatan inti pembelajaran yang dimulai dari *stimulation*, *data collection*, *verification* hingga kegiatan penutup dalam satu kali tatap muka pembelajaran. Dengan adanya analisis ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi terkait penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam mengaktifkan peserta didik dan dikolaborasikan dengan media pembelajaran digital yang tentunya mengikuti perkembangan zaman.

Kata kunci: *pembelajaran, bahasa, di era, digital*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat berperan penting dalam dunia pendidikan, karena pembelajaran bahasa Indonesia sangat menuntut adanya pengembangan pemahaman pada setiap individu, selain itu dengan adanya penerapan kurikulum 2013 menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang memiliki andil besar dalam memahami mata pelajaran lain (Iis Suwartini, 2016) Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk aktif dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran,

peserta didik mencari, menggali, dan memahami sendiri materi yang diajarkan, guru diperankan sebagai fasilitator pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung kemampuan berpikir kritis peserta didik akan terasah dalam menerapkan hal ini. Namun di sisi lain masih banyak guru khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan pembelajaran secara *sistim ceramah* yakni guru sangat mendominasi pembelajaran, metode ceramah dalam menjelaskan materi masih digunakan, tentu saja bila hal ini terus dilakukan akan mengakibatkan

pembelajaran tidak menarik dan peserta didik pun menjadi bosan sehingga hal ini akan memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus mampu memanfaatkan dan mengolah model pembelajaran yang ada agar pembelajaran yang dicita-citakan dalam kurikulum 2013 dapat tercapai. Selain itu guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan, karena jika mengacu pada pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum 2013 peserta didik akan lebih efektif diajak untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran *discovery learning*. Yunus abidin, (2015:30) berpendapat bahwa model pembelajaran sebagai suatu konsep yang membantu proses pembelajaran, baik itu dalam bentuk pola pikir maupun berbentuk pola tindak suatu pembelajaran. Salah satu bentuk model pembelajaran yang sedang ramai dan sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni model pembelajaran *discovery learning*. *Discovery learning* sendiri merupakan suatu model pembelajaran untuk memecahkan sebuah masalah dalam pembelajaran, tentunya model pembelajaran ini sangat bermanfaat jika diterapkan kepada peserta didik untuk bekal di kemudian hari. (Gina Rosalina, et al., 2016). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini memiliki tujuan agar peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik lebih mendominasi pembelajaran (Illahi, 2012).

Selain itu melalui model pembelajaran *discovery learning* akan

menimbulkan peserta didik untuk memiliki rasa lebih dekat dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri siswa akan meningkat karena dia merasa apa yang telah dipahaminya ditemukan oleh dirinya sendiri, proses kolaborasi dengan kelompok belajarnya pun akan meningkat. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang sangat tepat digunakan untuk mendukung keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* guru juga dapat mengkolaborasikan model pembelajaran ini dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran merupakan sesuatu digunakan untuk menyalurkan pesan antara pengirim dan penerima dalam hal ini pengirim adalah guru, dan penerima adalah peserta didik. Sehingga ikut serta mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Sadiman, 2003:6). Menurut Miarso (2009:458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan guru dengan model pembelajaran ini adalah media pembelajaran digital *powtoon*. *Powtoon* sendiri merupakan *web apps online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. Di dalam *powtoon* terdapat beberapa aplikasi yang menarik, gambar yang menarik, serta pemilihan warna untuk media agar tidak membosankan (Bashtiar Ismail, 2016). Pembelajaran berbasis teks sangat diunggulkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013, salah satu contoh pembelajaran berbasis teks (genre)

dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran teks puisi rakyat. Pembelajaran teks puisi rakyat mencoba mengajak peserta didik untuk mengenal puisi rakyat berupa syair, pantun dan gurindam. Pembelajaran puisi rakyat dikelompokkan ke dalam pembelajaran teks sastra. Materi kesastraan dalam kurikulum 2013 ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam apresiasi sastra, yang meliputi kemampuan untuk menikmati, menghayati dan memahami karya sastra (Iis Suwartini, 2016) Pembelajaran teks puisi rakyat bertujuan agar peserta didik dapat (a) mengidentifikasi informasi dari teks puisi rakyat yang dibaca dan didengar, (b) menyimpulkan isi puisi rakyat, (c) menelaah struktur dan kebahasaan teks puisi rakyat, (d) menyajikan teks puisi rakyat

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam analisis isi adalah metode berdasarkan pengalaman pribadi penulis, dalam menerapkan pembelajaran dengan model discovery learning dikolaborasikan dengan media pembelajaran digital *powtoon* di dalam kelas, sehingga dalam artikel ini diambil hasil berupa uraian pengalaman penulis, dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran teks puisi di SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *discovery learning* dan dikolaborasikan dengan media pembelajaran digital dalam pembelajaran teks puisi rakyat dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan Pada Pembelajaran

a. Orientasi

Guru memberikan salam kepada peserta didik, guru menanyakan siswa yang tidak hadir, guru menyiapkan kelas untuk mengawali kegiatan pembelajaran di kelas.

Kemudian peserta didik memberikan tanggapan, respon, atau umpan balik seperti menjawab salam, menjawab siapa saja peserta didik yang tidak hadir, kemudian peserta didik bersiap-siap untuk mengawali kegiatan di kelas.

Dalam kegiatan pendahuluan ini guru dan peserta didik sama-sama menerapkan beberapa nilai karakter seperti religius, disiplin dan sebagainya. Sehingga karakter peserta didik pun akan terbentuk, melalui kegiatan pendahuluan pada suatu proses pembelajaran.

b. Apresepsi

Guru memberikan rangsangan dan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai ulasan materi pembelajaran sebelumnya, misalnya Guru menanyakan "Minggu yang lalu kita sudah mempelajari mengenai apa, Hal apa saja yang kita pelajari, apakah kalian sudah paham, guru memberikan permainan pertanyaan-pertanyaan berhadiah di mana pertanyaan itu sangat berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya untuk memancing keaktifan peserta didik. Kegiatan-kegiatan ini tentu telah mengapresepsi peserta didik sebagai bentuk pemanasan dalam hal berpikir kritis, karena peserta didik harus mengingat-ingat materi apa sajakah yang mereka pelajari pada pertemuan yang lalu.

c. Motivasi

Guru menyiapkan tayangan video dalam hal ini guru bisa memanfaatkan *powtoon* sebagai media pembelajaran, materi-materi tersebut berisi mengenai

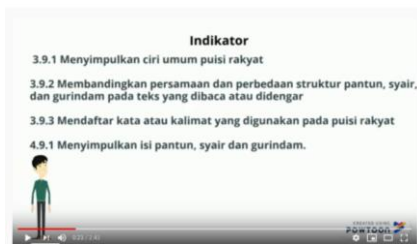
materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai contoh dapat dilihat penjelasan di bawah ini:



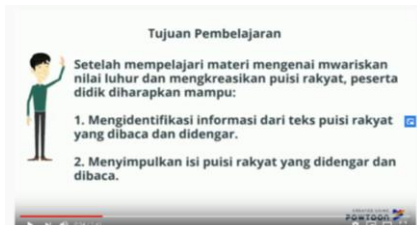
Gambar 1. Tampilan Materi

Gambar 1 berisi mengenai judul materi yang akan dipelajari saat ini mereka akan mempelajari mengenai puisi rakyat guru menjelaskan bahwa mereka akan belajar mengenai bagian-bagian dari puisi rakyat mulai dari pengertian, ciri-ciri dan unsur kebahasaan, dalam kegiatan pemberian motivasi, ketika gambar ini dimunculkan dalam salindia. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik, mengenai manfaat mempelajari materi teks puisi rakyat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bahwa manfaat mempelajari materi ini yaitu untuk mewariskan budaya leluhur. Tanya jawab pun akan terlaksana dalam tahapan ini.

d. Pemberian Acuan



Gambar II. Tampilan Indikator



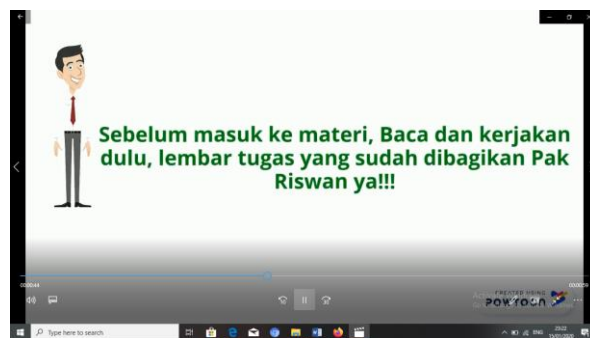
Gambar III. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai indikator dari materi yang akan dipelajari,

indikator pembelajaran teks puisi rakyat yang dipelajari serta tujuan darimereka mempelajari teks puisi rakyat. Pada tahap ini Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik mengenai mekanisme penilaian, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan,

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

a. Stimulaton (pemberian rangsangan) dan Problem Statement



Gambar IV. Tampilan untuk menerapkan *stimulation* dan *problem statemen*

Berdasarkan tampilan gambar IV Pada awal kegiatan inti, Guru memberikan rangsangan berupa beberapa pertanyaan kepada peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sehingga kegiatan berpikir kritis dan model pembelajaran *discovery learning* pun benar-benar dilaksanakan dan tertanam pada diri peserta didik.

Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok menggunakan metode pembagian kelompok belajar dengan cara membagikan beberapa permen dengan *merk* yang berbeda-beda, kemudian peserta didik mengambil permen tersebut, setelah masing-masing peserta didik menerima permen, guru mempersilakan peserta didik agar peserta didik berkumpul dan bergabung berdasarkan *merk* permen yang didapat.

Setelah berkumpul bersama anggota kelompoknya, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran puisi rakyat, mulai dari pengertian, struktur, macam-macam, hingga sampai ke unsur kebahasaan. Kemudian peserta didik diberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya. Kemudian diakhir peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya, barulah guru menanggapi dan memberikan komentar terkait hasil diskusi yang telah disampaikan.

b. Data Collection dan Data Processing

Setelah guru meluruskan hasil presentasi peserta didik dan menambahkan materi sebagai bekal peserta didik. Guru kembali memberikan Lembar Kerja yang pada tahapan ini harus dikerjakan oleh peserta didik secara individu. Dengan tujuan menguji keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menerima materi pada pertemuan tersebut.

c. Verification (pembuktian)

Dalam tahapan ini peserta didik mengkoreksi secara bersama hasil dari pengerjaan yang telah dikerjakan tadi, Guru memberikan bimbingan dalam proses ini, kegiatan Tanya jawab banyak terjadi dalam tahapan ini, pembelajaran di kelas dirasa sangat aktif.

Setelah peserta didik selesai berdiskusi dan mengkoreksi jawaban secara bersama, hasil pekerjaan dikumpulkan dan guru memberikan penilaian sebagai bentuk apresiasi atas kerja peserta didik dan dimasukkan ke dalam nilai harian.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap ini peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan terhadap pembelajaran hari itu, peserta didik bersama-sama melakukan refleksi

pembelajaran, mengenai apa materi yang dibahas tadi, seperti apa itu pengertian teks puisi rakyat, bagaimana strukturnya. Guru mengapresiasi peserta didik yang sudah berusaha menjawab pertanyaan. Maksud dari apresiasi ini membenarkan jika salah, dan memberikan suatu penghargaan jika jawaban benar. Di akhir pembelajaran guru mempersilakan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Sesi Tanya jawab masih bisa dilakukan dalam kegiatan ini. Kemudian peserta didik dengan bimbingan guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran teks puisi rakyat dapat dilakukan dengan cara mengkolaborasi pembelajaran dengan media pembelajaran digital, sehingga kegiatan awal hingga akhir pembelajaran dirasa sangat efektif dan tidak membosankan. Cara-cara tersebut sudah penulis buktikan di saat penulis melakukan proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik sangat mengapresiasi pembelajaran dengan model tersebut. Pembelajaran di kelas terasa menyenangkan karena terdapat media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

REFERENSI

- Bashtiar, Ismail Adkhar. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran IPA di SD LABSCHOOL UNNES*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.

- Rosarina, Gina Ali Sudin, Atep
Sujana. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Perubahan Wujud Benda*. Jurnal Pena Ilmiah Vol. 1 No. 1.2016.
- Penerapan *Active Learning* Sebagai Upaya Meminimalisir Kesulitan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks (Genre). (2016). <http://pbsi.uad.ac.id>
- Yunus, Abidin. .2015. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.