



A Discovery Learning Model Based on Viewing Activities in Teaching News Texts

Rustiana Angela¹, Ahmad Fikri Aziz Masduki², Masduki Duryat³

^{1,2}STKIP Al-Amin Indramayu, ³UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

ABSTRACT

This study aims to produce discovery model based on viewing activity (MPBKM) for learning news texts in SMP / MTs. The ability to understand news texts for students is needed to avoid misunderstandings. Learning news text at the SMP / MTs level must be presented attractively so that students like learning and accelerate in understanding the contents of the news text. The method used in this research is research and development which is carried out by analyzing the teacher's needs, the characteristics of the discovery model and the steps of viewing activities; develop models, validate, and revise; testing the feasibility of the model on SMP and MTs teachers. The research techniques used at the research stage were observation, interviews, and questionnaire analysis. The research respondents used were teachers of Indonesian language subjects in SMP and MTs in Indramayu Regency. Based on the results of the study, information was obtained that the use of discovery learning models that can increase student activity is needed. Therefore, a discovery model based on viewing activities was developed in teaching news texts for SMP / MTs students. The learning model developed has very good validity and based on SMP / MTs teachers who are experienced in teaching news texts, MPBKM has the feasibility of being used in teaching news texts to students. In addition, MPBKM can increase student activity and creativity in learning.

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia Indonesia menuju abad ke-21 sebagaimana dirancang dalam Kurikulum 2013 bertujuan menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut, peserta didik perlu dibina dalam kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi, belajar secara kontekstual, serta mampu memanfaatkan berbagai media komunikasi dalam menyampaikan gagasannya. Dalam hal ini, pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bagian dari Kurikulum 2013 juga mengalami penyesuaian paradigma pembelajaran. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai penghela ilmu pengetahuan, sehingga pembelajaran dilakukan berbasis teks dan memperhatikan konteks situasi penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah model *Discovery Learning*. Hamalik dalam Illahi (2012:29-30) menyatakan bahwa "*Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para peserta didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan." Model ini menekankan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan kejadian secara tepat.



Bila dikaitkan dengan kegiatan memirsa, maka kegiatan pembelajaran dapat diarahkan pada pemecahan masalah dengan memanfaatkan media seperti video, bahan bacaan, dan sumber lainnya. Prastowo (2015:300) menyebut video sebagai bahan ajar non-cetak yang kaya informasi dan lugas karena bisa langsung disajikan kepada peserta didik. Dari studi pendahuluan ditemukan bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam menyusun desain pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Banyak guru Bahasa Indonesia belum memiliki perangkat pembelajaran yang lengkap dan terkini, bahkan masih menggunakan pola lama yang tidak sesuai regulasi. Format materi dan tugas peserta didik seringkali hanya berpatokan pada buku teks, tanpa sinergi antara buku peserta didik dan pegangan guru. Belum semua guru memahami penerapan pendekatan saintifik, dan pembelajaran cenderung masih *teacher centered*. Selain itu, asesmen autentik pun belum dikuasai sepenuhnya, yang menyebabkan penggunaan penilaian model lama oleh sebagian besar guru Bahasa Indonesia. Idealnya, guru memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas peserta didik. Namun kenyataannya, tidak semua guru Bahasa Indonesia mampu menguasai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa pembelajaran teks berita selama ini hanya berbasis pada teks cetak atau elektronik tanpa variasi dalam model pembelajaran.

Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran baru yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung sebagai basis proses belajar mengajar. Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan tiga fokus utama: bagaimana hasil analisis terhadap karakteristik model pembelajaran penemuan, bagaimana bentuk model pembelajaran penemuan berbasis kegiatan memirsa, dan bagaimana kelayakan model pembelajaran penemuan berbasis kegiatan memirsa (MPBKM). Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai model pembelajaran penemuan berbasis kegiatan memirsa pada materi teks berita di SMP/MTs, serta menjadi sumbangsih dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan efektif. Dalam perspektif teori belajar, Anna dan Yulia (dalam Miswar, 2017:33) menekankan bahwa belajar merupakan bagian integral dari pendidikan. Sanusi (2016:173) juga menyatakan bahwa “inti pendidikan adalah belajar, sedangkan inti belajar adalah berpikir.” Anni (2004) menyebutkan bahwa belajar merupakan sistem yang terdiri atas unsur-unsur saling terkait yang menghasilkan perubahan perilaku. Ainurrahman (dalam Pane et al., 2017) menambahkan bahwa belajar adalah interaksi individu dengan lingkungan yang menciptakan pengalaman baru. UNESCO menyebut empat pilar pembelajaran yang harus dipenuhi, yaitu: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

Menurut Miarso dalam Yamin (2013:15), pembelajaran adalah “suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap.” Kusmana (2010:15) juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan guru agar siswa belajar. Model pembelajaran saintifik dianggap tepat untuk memenuhi empat pilar UNESCO karena menggunakan strategi *guided discovery*. Model *Discovery Learning* pertama kali dikembangkan oleh Bruner, yang menekankan kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan melalui proses inkuiri. Illahi (2012:30) menyebut bahwa metode ini mendorong pembelajaran mandiri dan terstruktur.

Langkah-langkah model *Discovery Learning* dalam pembelajaran teks berita merujuk pada Priyatni (2015) dan Sinambela (dalam Yuliana, 2018), yang meliputi: pemberian rangsangan dengan menayangkan video fenomena terkini; identifikasi masalah dan perumusan hipotesis berdasarkan teks berita; pengumpulan data dari berbagai sumber belajar; pengolahan data untuk menarik kesimpulan; pembuktian melalui presentasi dan validasi materi; serta penarikan kesimpulan bersama guru. Model ini membimbing siswa secara aktif menemukan konsep melalui pengalaman langsung.

Selain kemampuan membaca dan menulis, Kurikulum 2013 menekankan keterampilan memirsa (*viewing*) sebagai bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Memirsa berbeda dengan menyimak karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Tarigan (2015:30) mengutip Russel & Russel bahwa menyimak adalah “mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi.” Roe & Ross (1996) menyebut bahwa memirsa membantu siswa menafsirkan gambar dan teks visual. Harmer (dalam Suramto, 2019) menyebut lima teknik memirsa: memutar cepat, memirsa tanpa suara (untuk bahasa atau musik), menghentikan bingkai, dan memirsa per bagian. Kegiatan ini memperkuat pemahaman komunikasi nonverbal dan meningkatkan keterampilan menyimak serta berpikir kritis siswa. Sikap peserta didik terhadap model pembelajaran ini pun menjadi penting, sebagaimana dikemukakan Winkel (2004:117) bahwa “sikap merupakan suatu respon evaluatif terhadap satu objek.” Respon terhadap model pembelajaran dapat dilihat dari tiga aspek: kognitif, afektif, dan konatif (Amir dalam Arini et al., 2019:97), yang menunjukkan kesiapan, keyakinan, dan motivasi dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran penemuan berbasis kegiatan memirsa pada materi teks berita di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di tiga SMP negeri dan MTs swasta yang berbeda yaitu, SMPN 2 Losarang, SMPN 1 Kandanghaur, SMPN 2 Kandanghaur, MTs Hasanudin Kandanghaur, MTs Ma’arif Langut, dan MTs Darul Falah Bongas. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2017:124) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil satu kelas pada satu sekolah yaitu kelas VIII SMPN 2 Losarang untuk melaksanakan uji coba pemakaian produk sekaligus meminta respon peserta didik kelas tersebut terhadap model pembelajaran yang dilakukan.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik agar diperoleh hasil penelitian yang baik. Adapun teknik yang dimaksud adalah :

1. Observasi. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan bantuan dari guru ahli dan guru Bahasa Indonesia pada saat pembelajaran, baik ditahap ujicoba hasil pengembangan model pembelajaran maupun penggunaan model hasil pengembangan.
2. Kuesioner. Kuesioner akan diberikan kepada peserta didik untuk menggali informasi tentang sikap peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran penemuan yang telah dikembangkan dengan berbasis kegiatan memirsa.

Berdasarkan rumusan masalah serta instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka hanya terdapat satu jenis teknik analisis data yaitu analisis data kualitatif.

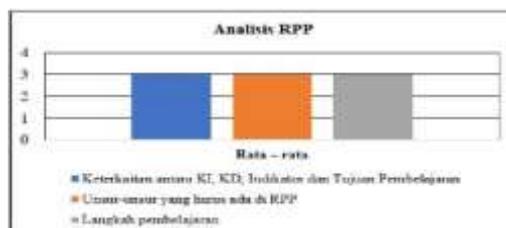
HASIL DAN PEMBAHASAN

Prototipe produk pengembangan model pembelajaran yang telah disusun peneliti kemudian dinilai oleh ahli sebagai masukan memperbaiki *prototipe* produk. Penilaian ahli terdiri atas: (1) ahli media pembelajaran (2) ahli materi. Setelah dilakukan penilaian ahli materi serta ahli media, langkah berikutnya adalah merevisi produk pengembangan. Revisi dilakukan berdasarkan saran masukan dari para ahli tersebut. Hasil validasi menunjukkan bahwa baik RPP maupun bahan ajar keduanya sudah dapat digunakan tanpa ada perbaikan lagi. Berdasarkan

keterangan ahli, RPP dan bahan ajar yang telah disusun sudah memenuhi kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Setelah *prototipe* divalidasi oleh ahli dan diputuskan bahwa *prototipe* sudah siap untuk digunakan, berikutnya adalah diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan RPP dan bahan ajar teks berita bagi peserta didik SMP kelas VIII. Uji coba ini dilakukan di SMP Negeri 2 Losarang kelas VIII sejumlah 26 peserta didik.

Setelah melakukan uji coba, penulis menyebarkan kuesioner untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan strategi belajar dengan model penemuan yang telah dikembangkan dan berbantuan bahan ajar. Hasil uji coba memperoleh respon yang baik dari peserta didik.



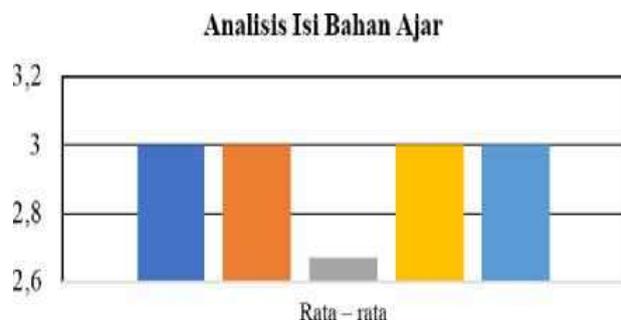
Grafik 4
Hasil Analisis RPP

Berdasarkan grafik di atas, observer memberikan hasil pengamatan terhadap RPP hasil pengembangan model penemuan berbasis kegiatan memirsakan dengan rata-rata skor 3 yang menunjukkan semua kriteria yang ditentukan terpenuhi. Jumlah rata-rata skornya adalah 9 dan persentasenya $T \geq 13,2$; mencapai 100%. Dengan nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa RPP yang dirancang telah memenuhi kriteria pengembangan dengan sangat baik. RPP tersebut dinyatakan telah tersusun dengan mempertimbangkan unsur rasional yang baik, terdapat keterkaitan antara kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan juga tujuan pembelajarannya. Poin-poin penting dalam penyusunannya juga lengkap, mulai dari identitas sampai dengan rancangan evaluasinya. Secara khusus, langkah pembelajaran yang dirancang juga menunjukkan adanya item pengembangan yaitu dengan menambahkan kegiatan memirsakan didalam sintak model penemuan.

Hasil dari pengamatan observer terhadap bahan ajar yang telah dirancang disajikan pada tabel dan grafik berikut :

Tabel 1
Hasil Observasi Isi Bahan Ajar

Deskriptor	Skor yang Diberikan						Rata - rata
	observer 1	observer 2	observer 3	observer 4	observer 5	observer 6	
Silabus sudah, sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	3	3	3	3	3	3
Materi yang disajikan sesuai Kompetensi Dasar	3	3	3	3	3	3	3
Kedalaman materi pembelajaran memenuhi Penyajian materi	3	3	2	3	3	2	2,67
Evaluasi sesuai dengan indikator	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah rata - rata skor yang diperoleh							14,67
Prosentase							97,8%
Tingkat pemenuhan							Sangat Baik



- Silabus sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar
 - Materi yang disajikan sesuai Kompetensi Dasar
 - Kedalaman materi pembelajaran memenuhi
 - Penyajian materi berurutan
 - Era hias sesuai dengan indikator
- Grafik 5**

Hasil Analisis Isi Bahan Ajar

Kriteria yang digunakan adalah :

Skor 3 : Terpenuhi seluruhnya

Skor 2 : Terpenuhi sebagian

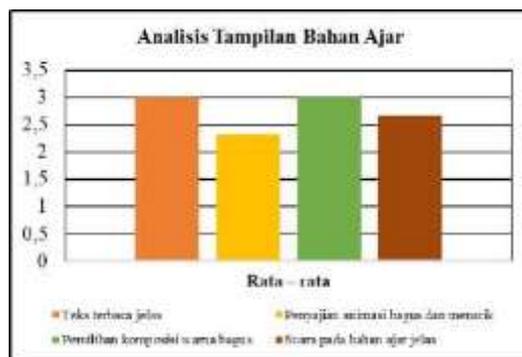
Skor 1 : Tidak terpenuhi

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, observer memberikan hasil pengamatan terhadap bahan ajar hasil pengembangan model penemuan berbasis kegiatan memirsa dengan rata-rata skor 14,67 dan prosentasenya 97,8%. Dengan nilai prosentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dirancang telah memenuhi kriteria pengembangan dengan sangat baik pada aspek isinya.

Hasil pengamatan terhadap kualitas bahan ajar yang dilakukan oleh observer disajikan pada tabel dan grafik berikut :

Tabel 4.13
Hasil Observasi Tampilan Bahan Ajar

Deskriptor	Skor yang						Rata-rata
	observ	observ	observ	observ	observ	observ	
Teks terbaca	3	3	3	3	3	3	3
Penyajian	3	2	2	3	2	2	2,33
Pemilihan	3	3	3	3	3	3	3
Suara pada	3	3	2	3	2	3	2,67
Jumlah rata-rata skor yang							11
Prosentase							91,67
Tingkat pemenuhan							Sangat



Grafik 4.10
Hasil Analisis Tampilan Bahan Ajar

Kriteria yang digunakan adalah :

Skor 3 : Terpenuhi seluruhnya

Skor 2 : Terpenuhi sebagian

Skor 1 : Tidak terpenuhi

Pada grafik dan tabel di atas, tampak bahwa kriteria pengamatan terhadap kualitas tampilan bahan ajar ditinjau dari segi keterbacaan teks, kualitas penyajian, animasi yang digunakan, komposisi warna, serta kejelasan suara memperoleh tanggapan yang beragam. Namun secara umum, dengan rata-rata skor yang diperoleh 11 menghasilkan prosentase 91,67% yang mengindikasikan bahwa kualitas tampilan bahan ajar sudah memenuhi kriteria dengan sangat baik.

Berdasarkan temuan ini maka dapat dikemukakan bahwa pengembangan model *Discovery learning* berbasis kegiatan memirsa yang dikembangkan meliputi RPP, media, instrumen penilaian dan LKPD telah memenuhi unsur kepraktisan mencakup kualitas, kepraktisan, kebermanfaatan, dan keterlaksanaan. Produk ini sejalan dengan ketentuan Permendikbud No. 103 tahun 2014 (dalam Narsim et al, 2016) bahwa perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan pendekatan saintifik.

Peserta didik mempunyai persepsi yang baik terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan pengembangan model penemuan berbasis kegiatan memirsa. Sedikit respon tidak positif peserta didik terhadap item nomor 26 lebih cenderung disebabkan oleh keterbatasan kemampuannya dalam mengoptimalkan penggunaan perangkat aplikasi, selebihnya direspon secara baik dan positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran penemuan berbasis kegiatan memirsa berupa RPP dan bahan ajar telah divalidasi oleh ahli dan menunjukkan hasil yang sangat baik, baik dari segi isi maupun tampilan. RPP hasil pengembangan memperoleh skor rata-rata 9 dengan persentase kelayakan 100%, menunjukkan penyusunan yang sistematis dan sesuai dengan unsur-unsur pembelajaran seperti keterkaitan kompetensi, indikator, tujuan, serta langkah-langkah yang menambahkan kegiatan memirsa dalam sintaks model penemuan. Bahan ajar juga mendapat skor tinggi dengan rata-rata 14,67 dan persentase 97,8% untuk aspek isi, serta 91,67% untuk aspek tampilan, menunjukkan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, sistematika yang baik, serta tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, peserta didik memiliki persepsi positif terhadap penerapan model pembelajaran ini, menandakan bahwa model penemuan berbasis kegiatan memirsa efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Narsim & K, Selamat. (2016). Pengembang Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran *Reading* di SMA Negeri 1 Jeruklegi Cilacap. *Educational Management*, 5(1), 31-41
- Ahmadi, Abu. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT UNNES. Press.
- Ardianti, S. D. dkk. (2019). Respon Siswa dan Guru Terhadap Modul *Ethno-Edutainment* di sekolah Islam Terpadu. *Edukasia, JPPI*, 14(1), 36-46
- Arinia, Wahyu. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 278-299
- Bullecer, W. C. (2017). *Viewing Skills: Understanding the Word and the World*. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 5(3), 87-94
- Burn, P. C., Roe, B. D., dan Ross, E. P. (1996). *Teaching Reading in Today's Elementary School*. Boston (US): Houghton Mifflin Company.
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Djuraid, Husnun, N. (2012). *Panduan Menulis Berita*. Malang: UPT UMM
- Evans, etc. (2013). *Viewing Map of Development*. Department of Education: First Step.
- Guieb, D. S. & Dela Cruz, R. A. O. (2017). *Viewing Teaching Techniques in Enhancing Viewing Comprehension Skills of Undergraduate Students in Literature*. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 5(2), 271-279
- Imelda & A., Dewi. dkk. (2019). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills*. *Indonesian Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 11-19
- Saputra, N. Hendra. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif. *Jurnal Thabiea*, 2(2), 95-104
- Kusmana, Suherli. (2010). *Model Pembelajaran Siswa Aktif*. Jakarta: Sketsa Aksara Lalitya.
- Marlina, Heddi. Dkk. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Melalui Penggunaan Media Video pada Siswa SMP. *Jurnal Imajeri*, 2(1), 95-108
- Miswar. (2017). Teori Pembelajaran CBASK Sebagai Sebuah Teori Alternatif. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 32-41
- Pane, Aprida. Dkk. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu*



Keislaman, 3(2), 95-108

Putra, Nusa. (2015). *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Prastowo, Andi, (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press

Priyatni, Endah Tri. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesias Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.

Rosarina, Gina. dkk. (2016). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 371-380*

Salmi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal Profit, 6(1), 1-16*

Sobaria, Teti. dkk. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning*. *Indonesian Language Education and Literature, 6(1), 36-46*

Suramto. (2019). Developing the Students' English Listening Skill by Applying Drama Movies Viewing Techniques. *English Franca: Academic Journal of English Language and Education, 3(1), 95-108*

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Cet Ke-26. Bandung : Alfabeta.

Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi

Yamin, Martinis. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press

Yani, Ahmad. (2014). *Mindset Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta

Yuliana, Nabila. (2018). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 21-28*