

**ANALISIS KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL *DISCOVERY*  
*LEARNING* BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Skripsi**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Melly Mukarramah**

**1611010036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Melly Mukarramah  
Nim : 1611010036  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Analisis Kelebihan dan Kekurangan *Model Discovery*  
Berbasis Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa  
Indonesia

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia  
Ujian Skripsi Program Sarjana.

Banda Aceh, 11 Agustus 2020

Pemimbing I,



Rismawati, M.Pd.  
NIDN. 1323068501

Pembimbing II,



Rika Kustina, M.Pd.  
NIDN. 0105048503

Mengetahui,  
Ketua Prodi Bahasa Indonesia,



Rika Kustina, M.Pd.  
NIDN. 0105048503

## **PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI**

### **ANALISIS KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Melly Mukarramah

1611010036

Skripsi ini telah di uji pada tanggal 04 September 2020 dan telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan komisi penguji.

Ketua/Pemimbing I/Penguji IV,

Sekretaris/Pembimbing II/Penguji III,




Rismawati, M.Pd.  
NIDN. 1323068501



Rika Kustina, M.Pd.  
NIDN. 0105048503

Penguji I,

Penguji II



Wahidah Nasution, M.Pd.  
NIDN. 0108078703



Teuku Mahmud, M.Pd.  
NIDN. 1322028701

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Melly Mukarramah

Nim : 1611010036

Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya menerima sanksi akademis dari prodi atau ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, September 2020

Yang membuat pernyataan



Melly Mukarramah  
NIM: 1611010036

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabil'alamin, penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Kemudian Shalawat dan salam untuk baginda Nabi Muhammad saw. Sebagai utusan Allah untuk menyebarkan kebaikan di muka bumi dan mewajibkan menuntut ilmu dari ayunan sampai ke liang lahat.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr.Lili Kasmini, S.Si.,M.Si. selaku ketua STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Rika Kustina, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia di STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh atas petunjuk dan nasehatnya kepada penulis.
3. Rismawati, M.Pd. sebagai pembimbing I yang bersedia menyediakan waktu luang dan mengarahkan penulis untuk menyusun skripsi ini sampai selesai.

4. Rika Kustina, M.Pd. Sebagai pembimbing II senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan saran, tanggapan dan koreksi untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Ayahanda Darmi dan Bunda Asmarani atas doa, dorongan, dan motivasi serta doa restu yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Teman-teman seperjuangan Ayu Julita yang selalu ada baik tatkala susah maupun senang. Kebersamaan yang terbungkus dalam ikatan sahabat sejati membuat hal yang sesulit apapun menjadi lebih mudah. Terimakasih atas kebersamaannya selama kuliah dan menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak orang-orang yang telah berjasa dan berkontribusi selama menyusun skripsi ini, dimana penulis tidak menyebutkan nama-namanya satu persatu, semoga Allah yang mebalas kebaikan kalian semua. Amin ya Rabbal ‘Alamin.

Banda Aceh, 1 November 2020

Wassalam

Melly Mukarramah

## ABSTRAK

Mukarramah Melly. 2020. *Analisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*, Skripsi, Progam Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I, Rismawati, M,Pd. Pembimbing II, Rika Kustina, M,Pd.

Keberhasilan proses pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari kemampuan guru memilih metode pembelajaran. *Discovery Learning*, menuntut peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan srategi yang dipilih untuk memecahkan persoalan-persoalan yang diberikan. Penggunaan model *Discovery Learning* selalu berkaitan erat dengan audiovisual dimaksudkan untuk mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* berbasis audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode dalam melakukan penelitian adalah *deskriptif kualitatif* dengan pendekatan *Library Research*. Data dikumpulkan dari beberapa sumber seperti buku, jurnal artikel dan karya ilmiah serta kompetensi dasar bahasa Indonesia Kelas VII semester I. Teknik analisis data melalui prosedur data pengurangan, data layar dan data pembuktian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelebihan dari model *discovery learning* berbasis audiovisual adalah dapat memotivasi siswa, menstimulus ransangan pembelajaran, dan pembelajaran lebih berpusat pada siswa, penerapannya lebih tepat pada KD kata kunci *menemukan* dan menyimpulkan dengan aspek keahlian membaca dan mendengar seperti KD 3.1 dan KD 3.5. sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan banyak waktu dan tidak semua siswa dalam satu kelas mempunyai kemampuan yang sama dalam menangkap informasi dari media audiovisual. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan durasi, kejernihan gambar dan kejelasan suara agar peserta didik dapat memahami dengan mudah materi dari media tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual mempunyai banyak kelebihan dibandingkan kekurangannya, karena siswa dituntut untuk berpikir kritis dan memahami materi pembelajaran dengan baik.

Kata kunci: *Discovery Learning*, *Audiovisual*, bahasa Indonesia.

### **ABSTRACT**

The purpose of conducting this study is to analyze the advantages and disadvantages of Discovery Learning Model basis Audiovisual in Bahasa Indonesia lesson. The method used in this study is descriptive qualitative research with Library research approach. The data are collected from textbook, journal article and these, also Basic Competence of Bahasa Indonesia 7<sup>th</sup> grade 1<sup>st</sup> semester. The technique of data analysis involves *reduction data*, *display* and *data verification*. The result of this study showed that the implementation of discovery learning model can improve students' motivation, stimulate students in learning and the students' centered learning. It is more appropriate implemented in basic of competence with keyword inquiry and summary with skill of reading and learning. Its disadvantages are time consuming and the students in the class have not the same ability in receiving the information from audiovisual.



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.1.1 Model Pembelajaran.....	8
2.1.2 Model Discovery Learning .....	11
2.1.3 Pengertian Model <i>Discovery Learning</i> .....	12
2.1.4 Tujuan Dan Fungsi Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	15
2.1.5 Langkah-Langkah Operasional Model <i>Discovery Learning</i> .....	16
2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i> .....	18
2.1.7 Pengertian <i>Audiovisual</i> .....	25
2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2.1.9 Fungsi Media Pembelajaran .....	27
2.8 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	28
2.9 Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Desain Penelitian .....	34
3.2 Latar Penelitian.....	35
3.3 Data Dan Sumber Data Penelitian .....	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.5 Keabsahan Data .....	39

3.6 Teknik Analisa Data .....	39
<b>BAB IV DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Data Penelitian.....	41
4.2 Hasil Penelitian.....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>59</b>
5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menitikberatkan pada empat keterampilan berbahasa; yaitu *menyimak, berbicara, membaca, dan menulis*. Keempat keterampilan ini saling berhubungan dan menunjang satu sama lain. Hal itu disebabkan keempat aspek tersebut sangat penting dan saling berkaitan. Sebagai contoh adanya hubungan yang erat antara membaca dan menulis, sebab menulis membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk mendapatkan ide dan gagasan berdasarkan pengalaman dari membaca. Demikian juga keterampilan berbicara dan mendengar yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain.

Keberhasilan proses pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari kemampuan guru memilih metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak terpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik untuk aktif didalam pembelajaran. Pengembangan metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam menerapkan model pembelajaran di dalam kelas, guru harus memiliki pemahaman tentang kondisi siswa di kelas, juga terhadap sarana dan

fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan faktor-faktor yang lain. Sebagaimana dinyatakan oleh Trianto (2011:161) guru harus berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Tak kalah penting juga, guru harus memiliki pemahaman tentang konsep dan cara cara menerapkan model pembelajaran tersebut di dalam kelas.

Model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan karakteristik siswa, karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus bervariasi. Dengan model pembelajaran yang bervariasi, bermaksud untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat banyak model pembelajaran seperti *Cooperative Learning*, Pembelajaran Konvensional, *Discovery Learning*. Namun dalam pelaksanaannya, masih banyak ditemukan di sekolah umum maupun madrasah yang masih menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa dituntut lebih berperan aktif untuk mencari informasi. Menurut Borthick dan Jones (2000) dalam Widyastuti (2016:23) menyatakan bahwa dalam pembelajaran penemuan, peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih.

Dalam kolaborasi pembelajaran *Discovery Learning*, siswa akan bekerja sama dan memecahkan masalah dengan kelompoknya. Pada dasarnya, setiap guru menginginkan materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan. Guru harus paham bahwa karakteristik siswa berbeda-beda, baik dari segi minat, potensi, kecerdasan, dan usaha siswa tersebut. Model pembelajaran yang bervariasi menjadi salah satu upaya guru dalam menyampaikan ilmunya kepada siswa. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, akan memudahkan siswa menerima informasi, juga menumbuhkan minat dan motivasi serta rasa senang.

Penelitian dengan model *Discovery Learning* sudah dilakukan terlebih dahulu oleh Ellyana (2017), hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap keterampilan siswa dalam berdebat, jadi peserta didik sesudah menggunakan model *Discovery Learning* lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model *Discovery Learning*.

Dalam penelitian ini, peneliti berminat untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti menganalisis model ini karena model ini sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Abidin (2014:175) mendefinisikan *Discovery Learning* sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut peserta didik menyiapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut.

Alasan pemilihan *Discovery Learning*, yaitu model ini cocok digunakan untuk materi kurikulum 2013 karena sejalan dengan prinsip kurikulum 2013. Selain itu, melalui penerapan model *Discovery Learning*, peserta didik dapat dengan mudah menemukan ide dan mengembangkan ide tersebut, membuat peserta didik terbiasa untuk mengungkapkan argumen disertai dengan fakta-fakta yang menguatkannya.

Penerapan model *Discovery Learning* terdiri dari berbagai macam pendekatan, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat (Sanjaya, 2009:172). Pendekatan dengan media audiovisual memiliki beberapa manfaat, yaitu membantu memberikan konsep pertama dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, melengkapi sumber belajar peserta didik, serta dapat memberikan pengalaman baru pada diri peserta didik.

Penggunaan model *Discovery Learning* selalu berkaitan erat dengan audiovisual dimaksudkan untuk merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, mengubah pembelajaran yang difokuskan kepada sang guru dimana konsentrasi murid fokus kepada guru, mengubah suasana dimana peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke model peserta didik menemukan informasi sendiri berdasarkan apa yang mereka lihat dan temukan di media audiovisual. Dalam *Discovery Learning* dengan media audiovisual bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan,

menganalisis, mengintegrasikan, meorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Penerapan media audiovisual dalam model *Discovery Learning*, tidak serta merta dapat mencakup semua kompetensi dasar. Sebagai contoh pada silabus bahasa Indonesia SMP kelas VII, KD 3.9 “*Menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca*” Kata kunci dari KD ini adalah *menemukan*, sesuai dengan arti dari kata *Discovery* (menemukan) maka dapat disimpulkan bahwa KD ini sangat tepat diterapkan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual, sebab model *Discovery Learning* berprinsip pada model menemukan dan memecahkan permasalahan.

Sedangkan contoh dari KD 4.6 *Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis*. KD ini masih belum tepat diterapkan model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* sebab siswa dituntut untuk memainkan secara langsung alat musik daerah.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui dan menganalisis kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning* dalam mengajar bahasa Indonesia.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas tentang penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pelajaran bahasa

Indonesia. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan pengajaran tentang berbicara yang telah dikemukakan adalah:

- 1) Perbedaan karakteristik dan latar belakang peserta didik, butuh analisis yang mendalam dan detail tentang penerapan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Terdapat banyak teori dan espektasi dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual, sehingga harus dikaji kelebihan dan kekurangan dari model tersebut.
- 3) Model pembelajaran *Discovery Learning* pernah diterapkan dalam mengajar bahasa Indonesia.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini, masalah berfokus pada dua rumusan masalah sebagai berikut ini:

- 1) Bagaimana kelebihan model *Discovery Learning* berbasis media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
- 2) Bagaimana kekurangan model *Discovery Learning* berbasis media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dapat diartikan sebagai pencapaian apa yang didapatkan setelah penelitian ini selesai. Semenetera itu, berdasarkan rumusan masalah yang diutarakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk



mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk manfaat teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan teori dalam meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Untuk manfaat praktisi, penelitian ini memberikan salah satu pilihan metode kepada para guru dalam mengajarkan bahasa Indonesia di sekolah.

Kemudian manfaat lainnya adalah sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual dalam pelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi pendidik

Dapat menambah pengetahuan ketika tenaga pendidik ingin menerapkan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual. Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan ketika mengajar bahasa Indonesia dengan model *Discovery Learning*.

c. Bagi siswa

Siswa sebagai penerima manfaat pembelajaran, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui model *Discovery Learning*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Model Pembelajaran**

Seiring perkembangan zaman dan perubahan pada sistem pendidikan, turut pula mengimbangi berbagai inovasi dari model pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Secara sinteks model pembelajaran merupakan salah satu hasil dari inovasi pendidikan berupa kerangka skenario pembelajaran yang dibuat untuk mencapai tujuan atau hasil belajar tertentu yang mengalami perkembangan dari masa ke masa, dengan tujuan agar sistem pendidikan tertata dengan baik dan memberikan ransangan baik kepada guru sebagai tenaga pendidik maupun murid sebagai penerima manfaat dari pendidikan.

Berkaitan dengan model pembelajaran, beberapa ahli mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran (Soekanto, 2008:78). Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Sedangkan menurut Trianto (2011) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan

menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya. Menurut Suprijono (2011:45). Model dapat diartikan “bentuk”, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem.

Menurut Prasetyo (2010:76) model pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luar, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini, pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian penyimpangan pembelajaran. Jadi model pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia.

Mengutip dari pendapat Octavia (2020:12) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia. Sedangkan menurut Putranta, Sulastriningsih dan Mudjid (2018:3) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Model tersebut

merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut dengan pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam satu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan oleh guru, tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan peserta didik, serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara lunak dan keras (Sadiman, dan kawan-kawan, 2016:5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu, lebih lanjut ia mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran di kelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan dengan bahan ajar yang diajarkan (Trianto, 2011). Komarudin (2010:142) menjelaskan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan atau

pedoman dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Sagala (2005: 175) sebagaimana dikutip oleh Setiawan (2009:27), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010:59) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Selain pendapat tersebut, Prihatin (2008:50) menerangkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun dilihat oleh pancaindra sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Menurut pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang peserta didik agar lebih tepat dan cepat dalam memahami materi yang diajarkan.

### **2.1.2 Model *Discovery Learning***

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat

digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Fungsi model pembelajaran menurut Kamulyan, & Risminawati (2012:13), fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.

Proses belajar mengajar membutuhkan pendekatan yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan, agar indikator pembelajaran dapat dicapai baik untuk peserta didik maupun guru sebagai pendidik. Dengan demikian, banyak model pembelajaran terus dikembangkan seiring dengan kebutuhan didalam lokal, tatanan dalam setiap proses belajar mengajar tidak hanya menggunakan model yang monoton. Salah satu model pembelajaran adalah *Discovery Learning*.

### **2.1.3 Pengertian Model *Discovery Learning***

Pada kurikulum 2013, model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan *Discovery Learning* mendekati pendekatan saintifik. Menurut Slavin, (2010) dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Pengertian *Discovery Learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Lie (2008) belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan, merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi. Terkait dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, Susana (2020:6) mengatakan bahwa metode Pembelajaran Penemuan adalah metode yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto, 2004) yang menyatakan bahwa, apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata – mata ditemukan oleh siswa sendiri. Menurut Hosnan (2014) dalam Susana (2012:6) *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sedangkan Kurniasih, dan kawan-kawan (2014:64) mengemukakan bahwa model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri. *Discovery Learning* adalah menemukan melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, peserta didik juga bisa belajar berpikir analisis dan



mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun sosial.

#### **2.1.4 Tujuan dan Fungsi Pembelajaran *Discovery Learning***

Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014: 284) tujuan model pembelajaran ini, adalah:

- 1) Dalam penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, dan juga banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan.
- 3) Peserta didik belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

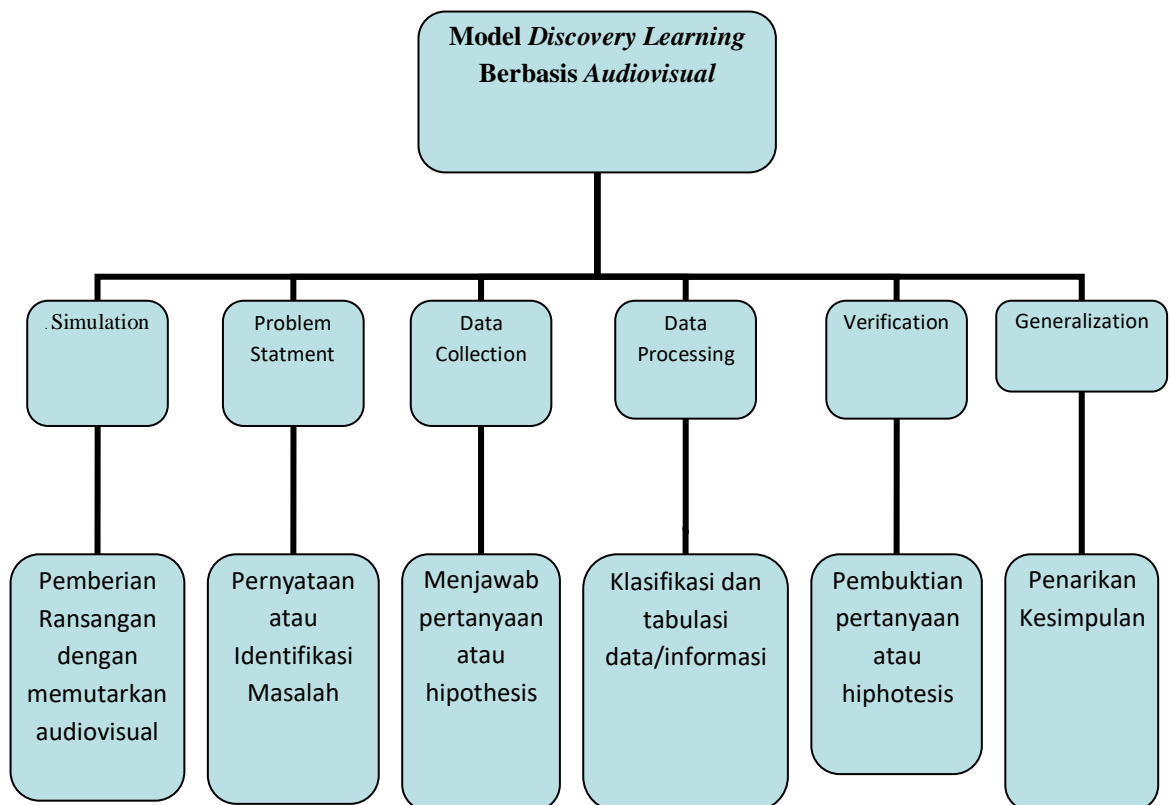
### 2.1.5 Langkah-langkah Operasional Model *Discovery Learning*

*Discovery learning* merupakan suatu pembelajarn yang berfokus pada penemuan masalah yang berasal dari pengalaman-pengalaman siswa yang nyata. Ahmadi dan Prasetya (2013) mengemukakan secara garis besar prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan (*Discovery Learning*). Langkah-langkah atau sintaks pada model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- a. *Simulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan) Pada tahap ini guru mengajukan persoalan atau meminta siswa untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.
- b. *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah). Dalam hal ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan. Pada tahap ini guru harus membimbing mereka untuk memilih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan, kemudian permasalahan tersebut dirumuskan menjadi bentuk pertanyaan atau hipotesis.
- c. *Data Collection* (Pengumpulan Data). Pada tahap ini, untuk menjawab pertanyaan ataupun hipotesis yang telah diberikan, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literatur, mengamati objek, melakukan uji coba sendiri, wawancara dan sebagainya.
- d. *Data Processing* (Pengolahan Data). Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasikan dan ditabulasi, bahkan bila perlu

dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

- e. *Verification* (pembuktian) Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan atau hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah jawaban terbukti dengan baik sehingga jawaban akan memuaskan.
- f. *Generalization* (Penarikan Kesimpulan) Pada tahap ini siswa belajar untuk menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.



**Gambar 1. Kerangka Pembelajaran *Discovery Learning***

### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning***

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan *Discovery Learning* yakni:

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- f. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- h. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- j. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Suherman, dan kawan-kawan (2001:179) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan model *Discovery Learning*, yaitu:

- a. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- b. Siswa memahami benar bahan pelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat.
- c. Menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
- d. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- e. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri

Model *Discovery Learning* juga terdapat banyak kelemahan, selain kelebihan yang telah disebutkan di atas. Adapun kelemahan dari model *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a. Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

- b. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- d. Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Sedangkan menurut Kurniasih, dkk (2014:64-65), metode *Discovery Learning* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- a. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep- konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karna membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara- cara belajar yang lama.

- d. Pembelajaran penemuan lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- e. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
- f. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa dalam model *Discovery Learning*, siswa dikondisikan pada lingkungan belajar yang direfleksikan dalam pembentukan kode-kode generik (general) serta pembentukan sistem-sistem pengkodean secara mewakili. Dengan penerapan pendekatan *discovery learning* dalam belajar memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Memotivasi siswa untuk belajar

Penggunaan media audivosiual dapat menyita pusat perhatian siswa, apalagi media yang digunakan lebih menarik, dan disukai oleh peserta didik. Hal ini sebagai langkah stimulus awal untuk merangsang peserta didik mengikut serangkaian pembelajaran. Media audiovisual juga terbukti memotivasi siswa dalam belajar, apalagi dibarengi dengan model *discovery learning* sebab media suara dan gambar melibatkan siswa secara aktif untuk menemukan apa yang seharusnya mereka dapatkan selama menonton media tersebut. Hal inilah yang meotivasi siswa untuk mengingat dan mencatat pengetahuan dari media tersebut. Model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* mengantarkan pelajar kepada suatu hal yang menyenangkan.

b. Meningkatkan keterampilan belajar siswa

Model *Discovery Learning* berbasis audiovisual menjadi salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa baik secara individual maupun kelompok. Secara individu, siswa diharuskan untuk paham apa yang mereka dengar dan lihat dalam media tersebut, bisa saja siswa mencatat dibuku mereka atau hanya saja mengingat kata kunci dan transisi dari pemutaran media. Secara teori, audiovisual turut membantu pula untuk menumbuhkan kembangkan psikomotorik siswa secara individu. Sementara itu, siswa juga bisa bisa bekerja sama dalam kelompok, maksudnya bersama-sama peserta didik memecahkan masalah berdasarkan temuan yang mereka lihat dalam media audiovisual. Dimana sesama anggota tim bertanggung jawab terhadap anggota mereka untuk sama-sama paham materi pembelajaran melalui *audiovisual*.

c. Efektif untuk menentukan topik dan memecahkan masalah

Guru dan siswa dapat lebih leluasa untuk menentukan topik, mengangkat permasalahan, dan cara untuk memecahkan masalah melalui pembelajaran model *Discovery Learning*. Berkaitan dengan abilitas pemecahan masalah berbasis audiovisual menandakan bahwa makin sering digunakan metode-metode *Discovery learning* semakin membawa peserta didik menguasai keterampilan dalam pemecahan masalah (*problem solving*).

d. Pembelajaran berpusat pada siswa, guru hanya fasilitator

Peran guru dalam model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* ini adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, yaitu dengan membantu siswa agar dapat menggunakan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari



sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan baru melalui identifikasi permasalahan yang dikonsepskan. Model ini mengharuskan siswa menggunakan informasi yang diperoleh untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih berbekas dalam ingatan siswa.

Para ahli telah mengemukakan beberapa kelebihan dari model *Discovery Learning*. Hasil dari analisis penulis dari sumber yang diperoleh, dapat disimpulkan kekurangan dari model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

a. Membutuhkan banyak waktu

Penerapan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual membutuhkan banyak waktu, sehingga konsep dari pembelajaran sendiri tidak tercapai dengan maksimal. Misalnya, guru harus menyiapkan media seperti *loudspeaker*, *LCD* atau proyektor, mempersiapkan semua perlengkapan tersebut tentu membutuhkan waktu dalam pengoperasionalnya. Oleh karena itu, penerapan model *Discovery Learning* cenderung membutuhkan banyak waktu. Ditambah lagi, ketika sedang pemutaran terjadi pemadaman arus listrik.

Siswa memang memiliki cukup informasi untuk mampu memahami banyak konsep-konsep baru yang sangat jelas jika diperjelas kepada mereka pada usia ini, bila seorang siswa diminta menemukan suatu konsep memang bisa dilakukan namun butuh banyak waktu belajar. Sehingga akibatnya banyak waktu yang terbuang hanya untuk menguasai dan menemukan satu materi pelajaran saja.

b. Tidak semua peserta didik mempunyai pemahaman yang sama

Siswa harus mempunyai kesiapan dan kematangan mental untuk menyerap informasi dari media audiovisual. Misalnya, siswa yang lamban mungkin bingung ketika berusaha untuk mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, menemukan ketergantungan antara pengertian dalam suatu subyek atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan berdasarkan apa yang mereka tonton. Hal ini karena bukan hanya membutuhkan waktu lama, melainkan ada sebagian siswa yang kurang memiliki kemampuan dalam memahami materi yang justru membutuhkan penguasaan informasi yang lebih cepat, dan tidak diberikan dalam bentuk final.

Bagi siswa yang lambat dalam memahami materi, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

c. Tidak efektif untuk jumlah siswa yang banyak

Penggunaan media audiovisual tidak terlalu efektif untuk jumlah siswa yang banyak, hal ini akan memberikan kegaduhan ketika menonton, sebab tidak memungkinkan semua siswa akan fokus untuk memerhatikan media. Disamping itu, membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

d. Membutuhkan biaya yang mahal

Media audiovisual adalah seperangkat alat elektronik yang hanya dapat digunakan pada waktu tertentu saja. Biaya pengadaan media audiovisual relatif

mahal. Selain itu, perawatan media juga perlu dikaji, sebab pengoperasional elektronik juga akan mengalami kerusakan.

### **2.1.7 Pengertian Audiovisual**

Audiovisual merupakan salah satu pendekatan dalam model pembelajaran audiovisual. Model ini merupakan pencampuran antara mendengar dan melihat. Media audiovisual adalah media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media ini memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media *auditif* (mendengar) dan juga *visual* (melihat).

Media audiovisual adalah suatu alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipakai dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, dan ide (Keraf, 2016). Penegertian lain tentang audiovisual sebagaimana dikatakan oleh Milan (2018:227) adalah media elektronik yang memiliki komponen suara dan visual, seperti presentasi slide-tape, film, program televisi, konferensi perusahaan, dan produksi teater langsung. Peralatan audiovisual berbasis komputer sering digunakan dalam pendidikan, oleh sekolah dan universitas dengan memasang peralatan proyeksi dan menggunakan teknologi papan tulis interaktif.

Audiovisual termasuk salah satu media dalam pembelajaran disekolah, Bahri (2012:21) menyatakan bahwa audiovisual adalah penggunaan media yang menggabungkan konten audio dan visual dengan tujuan mentransmisikan informasi tertentu kepada audiens. Semua jenis video (*film, video YouTube, dll*) yang menggabungkan suara dengan gambar memberi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa audiovisual merupakan sebuah media yang menggabungkan konten suara dan gambar, artinya media tersebut tidak hanya didengar tapi juga bisa dilihat. Terakut dengan audiovisual seperti video pendek, video animasi dsb, Bahri (2012) membaginya dalam beberapa jenis seperti berikut ini:

- a. Audio-Visual Murni merupakan media yang bisa menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak dari sebuah sumber.
- b. Film Bersuara merupakan contoh dari audio visual yang sering diputar di bioskop, biasanya film ini bertujuan untuk komersil.
- c. Video, merupakan suatu media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disampaikan dapat bersifat fakta maupun fiktif, dapat bersifat informative, edukatif atau bisa juga instruksional.
- d. Televisi, Selain film dan video, televisi merupakan media yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran secara audiovisual dengan disertai unsur gerak didalamnya.

#### **2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran**

Pengertian media pembelajaran disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Sumantri (2000:125) dalam Adam S dkk menuliskan: menurut Suyono (2002) ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Rahardi (2003:9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan. Sedangkan Nasution (2004:7) menuliskan media pembelajaran menurut (1) Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) Briggs, media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan (3) Wilbur Schramm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. (Rohman, 2013:156).

Dengan memperhatikan berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **2.1.9 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

- 1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya. (Rohman, 2013: 163).

- 2) Fungsi Semantik. Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.
- 3) Fungsi Manipulatif. Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.
- 4) Fungsi Psikologis, yang terdiri dari: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Imajinatif, Fungsi Motivasi, Fungsi Sosio-Kultural

Media pembelajaran banyak sekali jenis-jenisnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkannya adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *overhead proyektor (OHP)*, audio, video, VCD, slide (film bingkai) dan obyek-obyek nyata.

## **2.10 Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

- 1) Alisa Pitri (2020) dalam penelitian berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelebihan dari model

pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual mempunyai kelebihan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan juga menarik minat serta motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan kekurangannya adalah beberapa siswa yang cenderung memiliki gaya belajar secara kinestetik tidak terlalu aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

- 2) Septina Dwi Prasetyana (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Kelas X SMA Negeri Karangpandan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran discovery learning mampu meningkatkan hasil belajar. Ada perbedaan signifikan hasil belajar pengetahuan,. Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang mengalami peningkatan keefektifan hasil belajar. Kekurangan dari model ini adalah hasil belajar siswa yang masih kurang serta guru masih merasa kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai.
- 3) Muahammad Al Qodri (2016). *Menganalisis Model Discovery Learning dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Xi Sma Nasional Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Hasil penelitian sebagai berikut: a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis teks cerpen dengan menggunakan model discovery learning pada siswa kelas XI Nasional Bandung. Hal ini terbukti dengan hasil penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sebesar 3,32 yang termasuk kategori baik. b. Siswa kelas XI Nasional Bandung mampu

menganalisis teks cerpen, dan kaidah penulisan teks cerpen. Hal ini terbukti dari hasil nilai rata-rata pretes sebesar 53,39 dan nilai rata-rata postes sebesar 76,07 Peningkatannya sebesar 22,68 atau 42%. c. Model discovery learning efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis teks cerpen. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan statistik  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni  $16,49 > 2,05$  dalam tingkat kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan 27.

- 4) Salmi. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 Sma Negeri 13 Palembang*. Terdapat perubahan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran discovery learning pada peserta didik kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang sehingga penelitian ini dianggap berhasil dengan baik.
- 5) Vicky Sofi Kharisma. (2016). *Efektivitas Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Discovery Learning* mampu membawa pembelajaran yang menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat disajikan dalam bentuk kerangka berpikir dalam

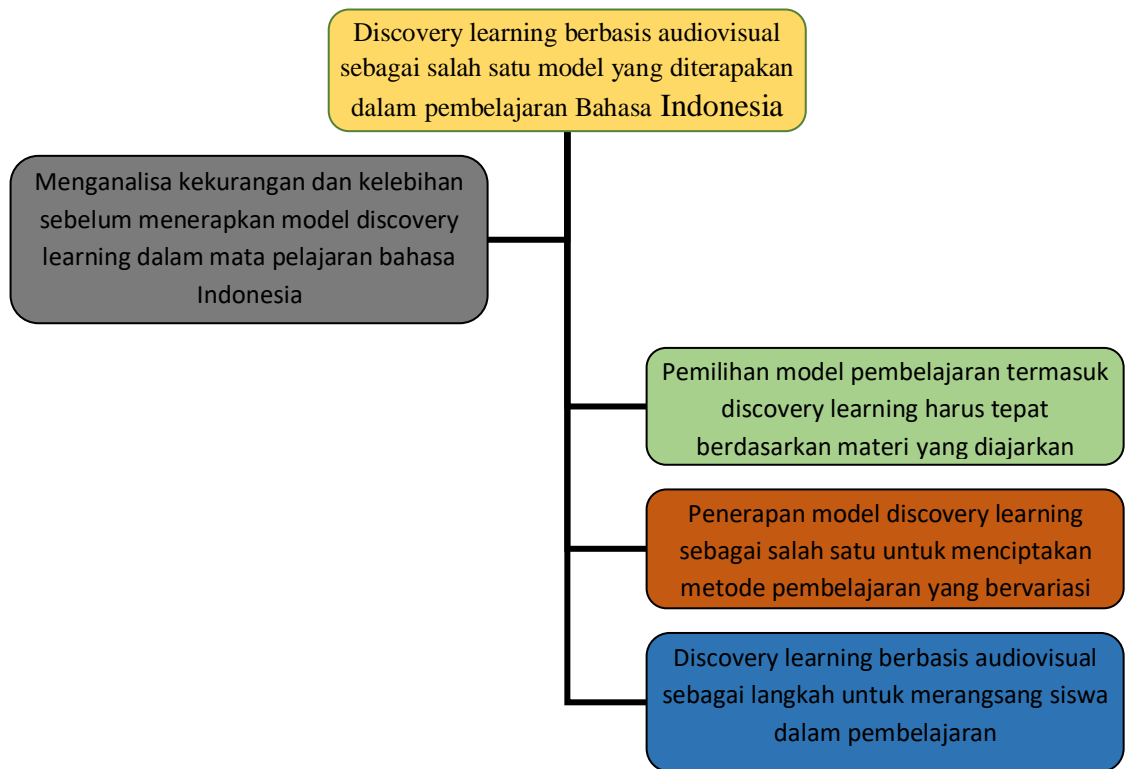


penelitian ini. Banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar diantaranya pembelajaran berpusat pada guru dan suasana pembelajaran yang monoton, kurangnya bahan ajar dan fasilitas yang memadai sebagai penunjang pembelajaran, kurang menarik dalam penyampaian materi sehingga pemahaman peserta didik kurang.

Syah (2014: 243) menyatakan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang bahan pelajarannya hanya disajikan sebagian tidak dalam bentuk yang final, selebihnya diserahkan kepada siswa untuk mencari dan menemukannya sendiri. Begitu pula Roestiyah (2012: 20) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* yakni cara mengajar dengan melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui bertukar pendapat, diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Hamdani (2011: 184-185) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* ialah pembelajaran yang dirancang secara sistematis, agar siswa mampu memperoleh pengetahuan/konsep-konsep dengan menemukan sendiri, melalui kegiatan eksperimen atau percobaan. Dalam penerapan *Discovery Learning*, siswa diberikan masalah yang berkaitan dengan konsep materi, kemudian guru memberi kesempatan siswa menemukan konsep pelajaran oleh siswa sendiri, dan guru berperan sebagai pembimbing. *Discovery Learning* diperkenalkan oleh Jerome Bruner dan termasuk model intruksional kognitif yang sangat berpengaruh karena belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif sehingga dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Proses belajar mengajar membutuhkan peranan dari berbagai pihak agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan. Aktivitas dan efektifitas guru dalam penyampaian pelajaran sangat berperan penting. Sebagai seorang guru seharusnya selalu menambah ilmu dan pengetahuan dari berbagai sumber informasi dan mengikuti perubahan dan perkembangan zaman. Dengan banyaknya bekal yang dimiliki maka akan memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran dan mampu mengembangkan pelajaran dengan baik sehingga peserta didik mampu menerima dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas yaitu mencakup tiga aspek yang diantaranya adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah kegiatan pengajaran. Di mana variasi penggunaan strategi, model, metode, dan media akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi, memberikan pengalaman belajar secara nyata, dan membantu guru dalam menjabarkan materi pembelajaran.



**Gambar 2. Kerangka Berpikir Penelitian**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka desain dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2005:16) penelitian kualitatif adalah sebuah metode riset yang sifatnya deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori. Dengan kata lain, desain penelitian kualitatif adalah jenis penelitian ilmu sosial yang mengumpulkan dan bekerja dengan data non-numerik dan yang berupaya menafsirkan makna dari data ini sehingga dapat membantu kita memahami fenomena yang berlaku, sesuai dengan apa yang ingin diteliti.

Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif, masalah yang diteliti lebih umum memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks dalam penelitian fokus pada menganalisis kekurangan dan kelebihan terhadap sebuah model pembelajaran. Penelitian kualitatif dalam situasi alamiah sebagai studi yang berorientasi pada penemuan berdasarkan data yang diperoleh.

Dalam mengadakan penelitian ini, peneliti melakukan dengan pendekatan *Library Research* (Penelitian Pustaka). Menurut Abdurrahman (2019), *Library Research* adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Ia merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan sumber

perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Kemudian Wirartha (2015:76) berpendapat lain, menurutnya penelitian kepustakaan dapat dilakukan di perpustakaan atau di tempat lain selama ada sumber bacaan yang relevan. Penelitian tidak hanya metode mengumpulkan data saja, tetapi perlu aspek-aspek lain seperti rumusan masalah, landasan teori atau kajian pustaka, analisis data, dan pengambil kesimpulan guna menemukan keutuhan dalam hasil penelitian. Selain itu penelitian kepustakaan merupakan kajian literatur yaitu menelusuri penelitian yang terdahulu untuk dilanjutkan atau dikritisi sehingga penelitian tidak dimulai dari nol.

Metode yang peneliti gunakan yaitu kajian dengan menelaah dan menelusuri literatur yang berkenaan dengan masalah yang diteliti baik berupa buku-buku, artikel-artikel, website dan tulisan lain yang mengandung informasi dan data-data yang berkaitan dengan judul penelitian baik secara langsung dengan mengunjungi perpustakaan maupun tidak langsung dengan mengunduh di internet.

### **3.2 Latar Penelitian**

*Discovery Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang sering diterapkan dalam belajar mengajar Bahasa Indonesia di sekolah, terutama yang berbasis media Audiovisual. Penerapan model ini tentu saja perlu dianalisis kelebihan dan kekurangannya, untuk menjadi pertimbangan ketika guru ingin menerapkan metode tersebut. Model pembelajaran penemuan atau *Discovery Learning* merupakan suatu metode pengajaran yang menitik beratkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini,.

Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, dan cara pemecahan masalah sendiri. Pembelajaran *Discovery Learning* dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Pembelajaran yang menggunakan *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena siswa dilatih untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan melalui sintaksnya seperti pada tahap *stimulation* siswa diajak untuk mengamati dan menanya, tahap *problem statement* siswa diajak untuk menanya dan mengumpulkan informasi, tahap olah data siswa diajak untuk mencoba dan mengamati, tahap data pengolahan siswa diajak untuk menalar dan menanya dan tahap terakhir *verification* siswa diajak untuk menalar, dan mengkomunikasikan.

### **3.3 Data dan Sumber Data Penelitian**

Data merupakan sumber informasi yang relevan sebagai bukti untuk bisa menjawab persoalan penelitian. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif menagacu pada kajian teori yang menjelaskan tentang kekurangan dan kelebihan dari model *Discovery Learning* berbasis audiovisual berdasarkan pendapat ahli. Adapun teori yang dimaksud disini adalah dengan mengkaji kajian pustaka dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel dan karya ilmiah untuk mendapatkan sumber yang dibutuhkan.

Data dalam penelitian ini adalah studi pustaka yang biasanya digunakan untuk memperoleh informasi berbagai catatan berupa buku yaitu buku yang membahas tentang model *Discovery Learning* dan mencakup kelebihan dan kekurangannya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, misalnya seperti buku karangan Slavin. Data dalam penelitian juga berupa salinan dokumen sillabus mata pelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan bahan yang dikaji, sehingga diperoleh data-data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Penulis juga mencari data internet yang tetap memperhatikan kebenaran informasinya. Adapun data dari sillabus fokus pada sillabus kelas VII semester I, penulis menganalisis Kompetensi Dasar serta mengakaji ketepatan KD tersebut jika diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual.

Adapun yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data utama, yaitu data primer dan skunder.

- a. Sumber data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian adalah buku yang memuat tentang kelebihan dan kekurang dari *Discovery Learning* berbasis *audiovisual*, serta silabus Kurikulum 13 bahasa Indonesia SMP kelas VII.
- b. Sumber data skunder, yaitu data untuk mendukung data utama. Sumber data skunder diperoleh dari jurnal artikel.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan topik permasalahan tersebut peneliti menggunakan penelitian kepustakaan, yaitu metode untuk memperoleh data dari buku-buku yang relevan dengan masalah-masalah tersebut. Yakni buku-buku dan artikel yang berkenaan dengan teori dan juga membahas tentang kekurangan dan kelebihan model pembelajaran *discovery learning* berbasis audiovisual dalam pelajaran bahasa Indonesia. Adapun langkah-langkah dalam mengoleksi data adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengumpulkan referensi berupa buku yang menjelaskan tentang kekurangan dan kelebihan model *discovery learning* berbasis audiovisual.
- 2) Kemudian penulis juga mengunduh dari jurnal terkait dengan data, yaitu dengan membuka *Google Scholar*, mengetik kelebihan dan kekurangan *Discovery Learning*.
- 3) Peneliti mencatat nama pengarang, judul, dan halaman referensi yang membahas tentang kekurangan dan kelebihan model *Discovery Learning*. Kemudian sumber dari jurnal juga dicatat nomor ISBN dan volume serta tahun penerbit.
- 4) Peneliti menyajikan data berdasarkan pendapat ahli serta menulisnya dalam sebuah table kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning*.
- 5) Peneliti akan menganalisis KD Bahasa Indonesia SMP kelas VII untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penerapan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual pada KD tersebut.
- 6) Mendeskripsikan hasil koleksi data secara kualitatif.



### 3.5 Keabsahan Data

Moloeng (2017:42) berpendapat bahwa dalam penelitian diperlukan suatu teknik pemeriksaan keabsahan data. Sedangkan untuk memperoleh keabsahan temuan perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik Triangulasi. Triangulasi yaitu “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data. Artinya, peneliti akan mengoleksi beberapa sumber, baik buku maupun karya ilmiah dan membandingkan keterkaitan sumber tersebut tentang kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* berdasarkan KD.

### 3.6 Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Proses analisis data dalam penelitian ini mengandung tiga komponen utama, yaitu:

#### a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Untuk tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan.

Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru

inilah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan kekeluasaan serta kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan kepada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

#### b. Penyajian Data

Dalam hal ini Miles dan Huberman mengatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Sedangkan yang sudah direduksi dan diklasifikasikan berdasarkan kelompok adalah yang diteliti, sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan.

#### c. Verifikasi (Menarik Kesimpulan)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Sehingga dari hasil tersebut harus diuji kebenarannya. Dan pada tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema yang telah dirumuskan.

## **BAB IV**

### **DATA DAN TEMUAN PENELITIAN**

#### **4.1 Data Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kajian pustaka (*Library Research*) digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan berdasarkan silabus Kurikulum 2013 (K13) tentang pelajaran bahasa Indonesia. Silabus didefinisikan sebagai rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber atau bahan dan alat belajar. Silabus pada hakikatnya merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Silabus dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. KD pembelajaran bahasa Indonesia disajikan sebagai pemaparan data dalam penelitian ini, secara terpadu dengan kompetensi dasar yang lainnya dengan menggunakan tema yang sama. Data dalam penelitian ini fokus pada analisa Kompetensi Dasar (KD) bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan SMP, dengan kata lain KD apa saja

yang tepat diterapkan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual jika ditinjau dari prinsip pembelajarannya.

#### 4.1.1 Identifikasi Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia

KD mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 ditingkat SMP terdiri dari beberapa kemampuan dasar yang harus diajarkan oleh guru kepada siswa. Namun dalam pembahasan ini, penulis fokus pada 10 KD sebagai sampel. Adapun identifikasi KD sebagaimana dicantumkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1: Identifikasi Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia

Kelas VII Semester I	Isi KD	Fokus Kegiatan
3.1	Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca	Keahlian membaca dan mendengarkan teks deskripsi
3.5	Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.	Keahlian membaca dan mendengarkan teks prosedur
3.7	Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	Keahlian membaca dan mendengarkan teks laporan observasi
3.9	Menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca	Keahlian menemukan unsur buku fiksi dan non fiksi

4.3	Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual	Keahlian retelling (menceritakan kembali) teks narasi
4.4	Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan	Memahami struktur dan penggunaan bahasa lisan
4.5	Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar	Keahlian dalam menyimpulkan isi teks dalam aspek membaca dan mendengar teks prosedur
4.10	Menyajikan tanggapan secara lisan, tulis, dan visual terhadap isi buku fiksi/nonfiksi yang dibaca	Keahlian membaca
4.12	Menulis surat (pribadi dan dinas) untuk kepentingan resmi dengan memperhatikan struktur teks, kebahasaan, dan isi	Keahlian menulis surat
4.16	Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	Keahlian seni peran

Berdasarkan table diatas, dapat dijabarkan penerapan model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* sebagai berikut:

KD 3.1 *Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.* Dalam KD pembelajaran berkaitan tentang pemahaman terkait dengan informasi dalam teks deskripsi, yang diperkhususkan lagi tentang sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah atau pentas seni. Dapat

disimpulkan teks deksripsi tersebut berkaitan dengan lingkungan siswa. Dalam KD ini lebih menekankan pada keahlian yaitu membaca dan mendengar. Artinya siswa harus menguasai keahlian untuk membaca dan mendengar teks deskripsi dengan pemahaman yang baik. KD ini bisa diterapkan model *Discovery Learning* karena struktur kalimatnya ada tentang objek wisata bisa ditampilkan di media audiovisual, siswa dapat mendengar dan melihat audio tersebut.

KD 3.5 *Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.* Tujuan dari pembelajaran berdasarkan KD ini adalah untuk memberikan keahlian kepada siswa bagaimana cara mengidentifikasikan teks prosedur yang berkaitan dengan memainkan alat musik dan cara membuat kuliner khas daerah. Pencapaian pembelajaran yang diharapkan adalah bagaimana siswa dapat menjelaskan secara konkrit mengenai prosedur atau tata cara mulai dari awal hingga akhir, baik materi maupun langkah-langkah dalam memainkan alat musik dan cara memasak. Sedangkan keahlian yang harus dicapai adalah keterampilan dalam membaca dan mendengar. KD ini kurang tepat diterapkan model *Discovery Learning* karena siswa dituntut bermain sendiri dari langkah-langkah yang telah diberikan oleh guru, kemudian aspek pembelajarannya lebih menekankan pada membaca dan mendengar.

KD 3.7 *“Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan”.* KD ini secara tegas mengharuskan serangkaian kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi apa saja yang disajikan dari hasil observasi yang dimuat dalam buku berdasarkan apa yang mereka baca atau apa yang diperdengarkan kepada mereka. Observasi merupakan hasil pengamatan, dalam KD ini tidak dituntut siswa untuk melakukan sebuah pengamatan, akan tetapi mereka cukup memahami saja hasil dari observasi. KD ini tidak tepat diterapkan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual sebab aspek lebih menekankan pada yang dibaca dan didengar.

KD 3.9 “*Menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca*”. Tujuan pembelajaran berdasarkan KD ini adalah untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan non-fiksi. Yang dimaksud dengan buku fiksi adalah buku yang mengandung materi berupa cerita, legenda, atau dongeng, sedangkan buku non-fiksi adalah buku yang memuat informasi yang didukung oleh data yang akurat, seperti teks deskriptif, laporan observasi dan teks prosedur. KD ini tidak bisa diterapkan karena peserta didik hanya mencari, tidak ada langkah-langkahnya dan tidak mengandung media audiovisual.

KD 4.3 “*Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual*”. Berdasarkan KD ini, tujuan pembelajaran adalah agar siswa mempunyai kemampuan dalam *re-telling* atau menceritakan kembali. Adapun menceritakan kembali tentang narasi yaitu teks tentang cerita imajinasi, salah satu contohnya adalah cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih”. Dalam KD ini siswa diharuskan untuk membaca atau mendengar cerita imajinasi, kemudian menceritakan kembali dengan bahasa mereka sendiri

baik secara tulisan, lisan maupun visual. Bisa diterapkan *Discovery Learning* karena dalam KD ini siswa diharuskan membaca dan mendengar, bisa dicantumkan media audiovisual. Salah satu contohnya bisa menampilkan video Cerita Bawang Merah dan Bawang Putih.

KD 4.4 “*Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan*”. Menurut KD ini, siswa harus mampu mengeluarkan ide dan gagasan mereka dalam cerita imajinasi. Yang dimaksud gagasan kreatif ini adalah siswa bisa bertanya jawab dari struktur teks (orientasi, konflik, dan kesimpulan). Penyajian gagasan tersebut dapat dilakukan baik secara lisan maupun secara tertulis. KD ini tidak cocok diterapkan model *Discovery Learning*, karena siswa hanya mengeluarkan idenya saja, dan tidak menggunakan media audiovisual.

KD 4.5 “*Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar*”. Proses pembelajaran berdasarkan KD ini adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam menyimpulkan isi dari teks prosedur. Setelah mereka membaca atau mendengarkan teks tersebut, dengan bahasa mereka sendiri akan menyimpulkan bagaimana cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah dan sebagainya. KD ini juga bisa diterapkan model *Discovery Learning* sebab siswa dituntut untuk memainkan alat musik sendiri.

KD 4.10 “*Menyajikan tanggapan secara lisan, tulis, dan visual terhadap isi buku fiksi/nonfiksi yang dibaca*”. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan KD ini adalah untuk mengasah keterampilan siswa dalam menyajikan



tanggapan terhadap buku fiksi maupun non-fiksi yang mereka baca. Tanggapan tersebut baik berupa komen, saran maupun kritikan secara lisan dan tulisan. Artinya siswa mampu berpikir kritis terhadap buku bacaan yang mereka baca. Tidak cocok diterapkan model *Discovery Learning* sebab aspeknya lebih menekankan pada keterampilan membaca.

KD 4.12 “*Menulis surat (pribadi dan dinas) untuk kepentingan resmi dengan memperhatikan struktur teks, kebahasaan, dan isi*”. Ini merupakan KD yang mengasah keterampilan siswa pada skill menulis, khususnya dalam menulis surat pribadi dan surat dinas. Dalam menulis surat, siswa harus memperhatikan struktur teks, seperti kepada siapa surat itu ditujukan, tanggal pengiriman, alat pengiriman dan sebagainya. Kemudian dalam menulis surat juga harus merujuk pada keabsahan bahasa yang digunakan, yaitu bahasa harus sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta isi surat tersebut harus jelas maksud dan tujuannya. KD ini tidak cocok diterapkan model *Discovery Learning* sebab siswa lebih fokus untuk menulis.

KD 4.16 “*Memerankan isi fable atau legenda*

*legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar*”. KD ini menuntut peserta didik untuk bisa membuat sebuah karya seni peran yang berkaitan dengan legenda daerah dimana peserta didik itu berasal. Tetapi mereka terlebih dahulu membaca atau mendengarkan legenda, berdasarkan itu lah mereka membuat pertunjukkan seni peran. Karena berkaitan dengan legenda setempat bisa ditampilkan media audiovisual.

## 4.2 Hasil Penelitian

Setelah mengumpulkan data sebagaimana yang dipaparkan pada bagian sebelumnya, hasil dalam penelitian ini dapat dibahas tentang kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis berbagai sumber dari kajian pustaka, penulis menemuka tentang kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut.

Menurut Ayu (2019) dalam bukunya berjudul “*Discovery Learning Gerak Berirama*” Menjelaskan tentang **kelebihan** dari model *Discovery Learning* berbasis audiovisual adalah media audiovisual sangat membantu peserta didik untuk memotivasi mereka dalam belajar, dan juga dapat membantu mereka untuk lebih aktif, maksudnya ketika siswa menonton media audiovisual, sebagai langkah awal untuk menstimulus mereka terhadap materi yang ingin dipelajari. Berawal dari itu, dalam memori siswa akan terekan mencari informasi terkait.

Kemudian, kelebihannya lagi adalah bahan ajar pada pembelajaran dengan model *Discovery Learning* tidak disajikan secara final untuk memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sendiri tentang materi, artinya pembelajaran tidak akan terhenti didalam lokal, tetatpi terus berlanjut setelah pembelajaran berakhir, yang merangsang peserta didik untuk menacri taunya. Disamping itu, Ayu (2019) memaparkan bahwa **kekurangan** dari model *Discovery Learning* adalah media yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran namun terlalu panjang alokasi waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk pengamatan, pengembangan bahan pembelajaran yang sesuai dengan model *Discovery*

*Learning* perlu mendapat perhatian, dan penilaian proses dan hasil belajar yang sesuai dengan metode *Discovery Learning* belum banyak tersentuh.

Sedangkan menurut Afria Susana , M.Pd. (2015) dalam bukunya berjudul “*Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif*” adapun **kelebihan** dari model *Discovery Learning* adalah untuk membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses-proses kognitif melalui media audiovisual yang disajikan oleh guru. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini. Kemudian dengan menggunakan audiovisual, pengetahuan yang diperoleh peserta didik relatif mudah diingat karena didasarkan pada pengalaman belajar yang disukai. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa ingin tahu untuk meyelidiki dan memperoleh keberhasilan. Memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri. Mengarahkan kegiatan belajar peserta didik secara mandiri dengan melibatkan kemampuan berpikir dan motivasi belajarnya. Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru dapat bertindak sebagai peserta didik dan sebagai peneliti didalam situasi diskusi. Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. Mengembangkan bakat dan minat peserta didik dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Adapun **kekurangan** dari model *Discovery Learning* berbasis audiovisual menurut Afria Susana, M.Pd. (2015) adalah tidak semua materi pembelajaran bisa terlaksanakan, membutuhkan waktu yang panjang untuk satu pertemuan, guru

membutuhkan alat yang lengkap serta media yang tepat selama proses pembelajaran, dan tidak semua peserta didik menyukai media audiovisual.

Menganalisis model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebagaimana Hosnan (2014: 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *Discovery Learning* yakni sebagai membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, artinya siswa dituntut untuk lebih proaktif dalam memecahkan masalah sebagaimana yang guru kehendaki. Pengetahuan yang diperoleh melalui media audiovisual ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan ingatan dari peserta didik. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah baik secara pribadi maupun kelompok, yang artinya media audiovisual mencakup semua kategori tersebut. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa, selama proses pembelajaran serta berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

Sementara Hosnan (2014: 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *Discovery Learning* yaitu, menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing, kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas, dan tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal.

Penerapan model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah memiliki tingkat fasilitas atau sarana dan prasarana yang memadai, karena media yang digunakan mempunyai unsur suara dan gambar. Apalagi kondisi peserta didik yang berbeda dengan latar belakang lingkungan yang tidak sama turut menunjang keberhasilan dalam penerapan model *Discovery Learning*. Adapun kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagaimana yang diungkapkan oleh Abdul Majid (2015) adalah dalam penyampaian bahan, model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan kegiatan dan pengalaman-pengalaman langsung dan konkrit. Kegiatan dan pengalaman yang demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan memungkinkan pembentukan-pembentukan konsep yang mempunyai makna. Strategi belajar mengajar model pembelajaran *Discovery Learning* lebih realitas dan punya makna. Strategi belajar mengajar model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah. Transfer tidak dinantikan sampai kegiatan lain, tetapi langsung dilakukan, sebab model pembelajaran ini berisi sejumlah transfer. Model pembelajaran *Discovery Learning* banyak memberikan kesempatan bagi keterlibatan peserta didik dalam situasi belajar.

Sedangkan menurut Brunner (2006:79), kelebihan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: Adanya suatu kenaikan dalam potensi intelektual. Ganjaran intrinsik lebih ditekankan daripada ekstrinsik. Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai model pembelajaran *Discovery Learning* murid lebih senang mengingat-ingat materi. Di samping memiliki kelebihan, model pembelajaran *Discovery Learning* ini

memiliki kelemahan menurut Bruner diantaranya adalah Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memerlukan waktu yang lama, sehingga guru sering kesulitan menyesuaikannya dengan waktu yang ditentukan.

Masih terkait dengan data kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning* telaah kajian pustaka, penerapan pendekatan *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana disebutkan oleh Ramelan (2017), kelebihan penerapan *Discovery Learning* adalah

- a. Untuk membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- d. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- e. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- f. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru pun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi. Membantu siswa menghilangkan

skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Kelemahan penerapan *Discovery Learning* adalah menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

Mengutip dari Ferawati (2012) dalam artikelnya berjudul *Komparasi Hasil Belajar Melalui Metode Discovery Learning* menyebutkan kelebihan dari model *Discovery Learning* adalah Membantu siswa untuk mengembangkan, mempersiapkan, serta menguasai keterampilan dalam proses pembelajaran. Siswa memperoleh pengetahuan sangat pribadi/ individual sehingga dapat kokoh/

mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut. Membangkitkan gairah belajar siswa. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Memperkuat dan menambah kepercayaan diri siswa. Sedangkan kekurangan dari model *Discovery Learning* adalah siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental, memiliki keberanian dan keinginan yang kuat untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik. Bila kelas terlalu besar penggunaan metode ini akan kurang efektif. Membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan dengan metode belajar menerima penjelasan langsung dari guru.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Sibuea, Syaukani, dan Nasution (2017) adalah dalam penyampaian bahan, model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan kegiatan dan pengalaman-pengalaman langsung dan kongkrit. Kegiatan dan pengalaman yang demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan memungkinkan pembentukan-pembentukan konsep yang mempunyai makna. Strategi belajar mengajar model pembelajaran *Discovery Learning* lebih realitas dan punya makna. Strategi belajar mengajar model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah. Transfer tidak dinantikan sampai kegiatan lain, tetapi langsung dilakukan, sebab model pembelajaran ini berisi sejumlah transfer. Model pembelajaran *Discovery Learning* banyak memberikan kesempatan bagi keterlibatan peserta didik dalam situasi belajar. Adapun kekurangan dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memerlukan waktu yang



lama, sehingga guru sering kesulitan menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan.

Kurniasih & Sani (2014: 66-67) juga mengemukakan beberapa kelebihan dari model *Discovery Learning*, yaitu: menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Sedangkan kekurangan dari model *Discovery Learning* adalah setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal.

Menurut Yuliana (2017) Kelebihan pada model *Discovery Learning* dapat disimpulkan sebagai berikut: Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, karena unsur berdiskusi, Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian, dan membantu siswa menghilangkan *skeptisme* (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. Sementara itu kekurangannya adalah model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.

Bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan

cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah. Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan cara lama. Model pengajaran *Discovery Learning* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian.

Suherman, dan kawan-kawan (2001: 179) juga mengungkapkan keunggulan dan kekurangan. Adapun keunggulan model *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut: Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Kelemahan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir untuk mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang menyebutkan kelebihan dan kurang dari model *Discovery Learning* berbasis *audiovisual*, dapat dipahami

bahwa terdapat relevansi antara data yang ditemukan di lapangan dengan teori yang digunakan yaitu dari segi internal diantaranya rasa penasaran dan keingintahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran, peningkatan motivasi dalam diri sendiri untuk benar-benar menguasai materi pembelajaran, kepercayaan diri yang baik, serta aktif berorganisasi yang membantu keahlian berkomunikasi di depan umum. Sedangkan dari segi eksternal diantaranya guru bersikap ramah dan terbuka dalam membimbing peserta didik, terjalin komunikasi dengan baik antara guru dan peserta didik sehingga dapat menimbulkan rasa nyaman belajar peserta didik. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

#### **4.2.1 Kelebihan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual**

Kelebihan dari model *Discovery Learning* berbasis audiovisual dapat dijabarkan pada KD 4.5 “*Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/atau kuliner khas daerah yang dibaca dan didengar*”. Kata kunci dari KD ini adalah menyimpulkan, sebagaimana langkah-langkah prinsip pembelajaran dari *Discovery Learning* terdiri dari *Simulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan) *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah), *Data Collection* (Pengumpulan Data) *Data Processing* (Pengolahan Data) *Verification* (Pembuktian) dan *Generalization* (Penarikan Kesimpulan). Kelebihan penerapan model *Discovery Learning* pada KD ini adalah, dimana siswa setelah melihat

media audiovisual mereka dapat menyimpulkan sendiri tentang materi pembelejaraan yaitu cara memainkan alat musik daerah.

Kelebihan model *Discovery Learning* pada KD 4.6 “*Mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memerhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat*” adalah kata kunci dari KD ini adalah “mengkonstruksikan permasalahan”, jika dihubungkan dengan prinsip pembelajaran *discovery learning* adalah untuk mengangkat/menemukan permasalahan kemudian didiskusikan secara bersama. Kelebihan penerapan pendekatan dengan *audiovisual* pada KD ini adalah dengan melihat struktur teks yang jelas.

Kelebihan model *Discovery Learning* pada KD 4.15 “*Menceritakan kembali isi cerita fable atau legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar*”, dengan pendekatan audiovisual siswa bisa dengan mudah untuk menceritakan kembali setelah mereka menonton di media audiovisual.

#### **4.2.2 Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Audiovisual***

Pada KD 4.9 “*Membuat peta pikiran atau sinopsis tentang isi buku nonfiksi/buku fiksi yang dibaca*”. Kekurangan penerapan *Discovery Learning* berbasis *audiovisual* pada KD ini adalah dimana siswa dituntut membuat peta tentang isi buku yang mereka baca. Kemudian media audiovisual untuk metode ini sangat tidak relevan, apalagi keterampilan pembelajaran menekankan pada aspek membaca bukan mendengar.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Setelah menganalisis kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* berbasis audiovisual, penulis menyimpulkan bahwa kelebihannya adalah:

- 1) *Discovery learning* berbasis media audiovisual sebagai langkah yang sangat efektif untuk menstimulus siswa terhadap materi pembelajaran, siswa dapat lebih cepat untuk memahami dan menemukan secara mandiri berdasarkan media audiovisual yang disajikan. Seperti contoh pada materi menemukan unsur kebahasaan dari buku fiksi dan non fiksi dengan penyajian media audiovisual, siswa lebih mudah menemukan unsur kebahasaan dalam buku tersebut.
- 2) *Discovery learning* berbasis audiovisual sangat efektif sebagai model pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti serangkaian pembelajaran bahasa Indonesia seperti pada aspek keahlian membaca dan mendengar teks (deskripsi, narasi dan prosedur), sebab mereka disuguhkan media sehingga suasana pembelajaran tidak monoton.
- 3) Dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual, siswa dapat merumuskan permasalahan/ hipotesis, serta mereka sendiri dapat menjawab permasalahan atau hipotesis tersebut, seperti pada materi mendengar cerita rakyat, dengan *Discovery Learning* siswa dapat

merumuskan masalah dimana asal cerita, kronologi cerita dan tokoh dalam cerita.

- 4) Pembelajaran lebih bersifat berpusat pada siswa baik belajar secara individu maupun kelompok, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.
- 5) *Discovery Learning* berbasis audiovisual sangat tepat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, terutamanya pada KD dengan pencapaian kompetensi dengan kata menemukan dan menyimpulkan, hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran *Discovery Learning*.

Penerapan pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual, tidak hanya memiliki kelebihan, namun metode tersebut juga mempunyai kekurangan sebagai berikut:

- 1) Model *Discovery Learning* berbasis audiovisual membutuhkan banyak waktu, sebab media tersebut butuh diputar berulang-ulang tergantung peserta didik sudah memahaminya atau belum, disamping itu durasi media audiovisual tidak selalu dalam waktu yang singkat.
- 2) Penerapan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual tidak semuanya bisa dipahami dengan baik oleh peserta didik, dimana mereka mempunyai kemampuan yang berbeda dalam menangkap informasi dan memahami apa yang mereka tonton, siswa dalam kelas sendiri ada yang cepat, sedang dan lamban dalam memahami materi dari media audiovisual.

- 3) Tidak semua jenis KD dapat diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual, terutama pada KD yang menekankan pada keterampilan membaca dan menulis.

## 5.2 Saran

Dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis audiovisual, penulis menyarankan agar guru senantiasa memperhatikan karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Kemudian, guru juga harus memilih media audiovisual dengan memperhatikan durasi, kejernihan gambar dan kejelasan suara agar peserta didik dapat menangkap serta memahami dengan mudah ketika mereka dipertontonkan video tersebut.

Dalam satu kelas, peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu guru dituntut untuk dapat merangkul semua kondisi siswa supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh seluruh peserta didik. Disamping itu, dalam penerapan model *Discovery Learning* berbasis audiovisual guru juga harus memperhatikan biaya dan peralatan yang dibutuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, S. 2019. *Metode Penelitian: Suatu Pemikiran dan Penerapan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Abidin, S. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, A & Prasetya, J.T. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Al Qodri, M. 2016. *Menganalisis Model Discovery Learning dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Xi Sma Nasional Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung
- Ayu, M. 2019. *Discovery Learning Gerak Berirama*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri. S. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta.
- Burner, J. 2015. *Teaching Methodology*. Australia: MacMilan.
- Eliyana. 2017. *Peningkatan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Lampung Melalui Model Discovery Learning dengan Teks Waghahan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 4 Bandar Lampung Semester Genap Tahun 2016/2017*. Masters thesis, Universitas Lampung.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah, N. dan Suhana, C. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Harinaldi. 2005. *Prinsip-Prinsip Statistik Untuk Teknik Dan Sain*. Bandung: Rineka Cipta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kamulyan, M.S & Risminawati. 2012. *Model Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta: FKIP UMS.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015*. Jakarta: BPSDMP dan PMP.
- Keraf, G. 2016. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kharisma. S.K. (2016). *Efektivitas Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.



(Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Komarudin, M. 2010. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.

Lie, A. 2008. *Cooperative Learning (Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Milan, R. 2008. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Moleong, L.J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Nasution, M. 2004. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Raja Grafindo Persada.

Octavia, S.A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Jica.

Pitri, A. 2020. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar*. (Skripsi). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.

Prasetyo, H.A. 2010. *Pembelajaran Berbasis Audiovisual*. Bandung: Nusa Perdada.

Prasetyana, D.S. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Kelas X SMA Negeri Karangpandan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia. Universitas Sebelas Maret Surakarta*.

Prihatin, E. 2008. *Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan, serta dampaknya terhadap pertumbuhan universitas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Putranta, H. Sulastriningsih, N.M & Mudjid, R.M. 2018. *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku: Behavior System Group Learning*. Yogyakarta: Antiques & Collectibles.

Roetisyah, H.E. 2014. *Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. *Premiere Educandum*, 4(1), 41-48.

Sadiman, E. dkk. 2016. *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: Jica.

Sagala, S. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Salmi. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 Sma Negeri 13 Palembang*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Sanjaya, M. 2009. *Pendekatan Pembelajaran: Inovasi Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setiawan. 2009. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran*. Bandung: Tarsito
- Sibuea, S.K. Syaukani & Nasution, W.R. (2017). *Penerapan Model Discovery Learning*. Journal Artikel: UNIMED.
- Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soekanto, P. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sugiono, A. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumantri, J. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, H.J. 2011. *Pendekatan Praktik Dalam Pembelajaran Berbasis Audio*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susana, A. 2015. *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif*. Bandung: Rajawali Perss.
- Suyono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Trianto, P. 2011. *Penerapan Metode Pembelajaran yang Efektif Sesuai Dengan Tuntutan Belajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Widyastuti, S. (2008). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Wirartha, M. 2015. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yuliana, N. 2017. *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.