

Peningkatan Kemampuan Siswa Sma Negeri 4 Kota Palu Dalam Menulis Resensi Film *Laskar Pelangi* Melalui Model *Discovery Learning*

Rahma Rositha H. Mohammad*, Tadjuddin Maknun, Inriati Lewa
^{1,2,3}Universitas Hasanuddin Makassar

Corresponding Author ✉ tithamuhammad@gmail.com*

ABSTRACT

This study aims (1) to explain the results of the discovery learning model to improve the students' ability of class XI IPA 1 at SMA Negeri 4 Palu City in writing reviews of the Laskar Pelangi film and (2) to explain and analyze the effectiveness of the discovery learning model to improve the abilities of SMA Negeri 4 students. The city of Palu in writing reviews for the film Laskar Pelangi. This type of research is classroom action research (PTK), in this study there is no comparison class. Experiment class as well as control class. The data obtained before the treatment, both test results and other data, are classified as data from the control class, while the data collected after the treatment is classified as experimental class data. This research was implemented in several cycles. The results showed that first, there was an increase in student learning outcomes during the learning process by learning to write a movie review of Laskar Pelangi through discovery learning models. The learning outcomes in the first cycle obtained an average value of 74.75% and the second cycle reached an average value of 84.06. The increase in classical completeness learning outcomes is 31.25% with an average value of 9.31 and the classical final test score of 90.03. Second, learning to write Laskar Pelangi movie reviews through discovery learning models to students proves that learning completeness to improve students' competence in writing Laskar Pelangi movie reviews has reached the set KKM that is 75% and is effective and the results are very good compared to learning methods. conventional.

Keywords: students' ability improvement, writing film reviews, discovery learning.

Journal Homepage <https://journal.stai-alfurqan.ac.id/alqiyam/index.php/alqiyam/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar

PENDAHULUAN

Perkembangan atau perubahan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi seiring dengan perubahan budaya pendidikan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan pada masa mendatang ialah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi anak didik sehingga mampu untuk menghadapi dan memecahkan problematik kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi keterampilan siswa. Dengan proses pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang telah memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena mereka harus mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari di sekolah untuk menghadapi problematik yang dihadapi dalam kehidupan sekarang dan yang akan datang.

Konteks pembaruan pendidikan memiliki tiga isu yang perlu disoroti, yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran. Strategi ataupun model pembelajaran mempunyai jasa yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, perlu adanya pembaruan inovasi pembelajaran terhadap strategi ataupun model pembelajaran yang selama ini masih diterapkan.

Pembelajaran suatu kelas yang cenderung berorientasi pada guru akan menjadikan siswa pasif. Hal ini akan menyebabkan sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan digunakan atau dimanfaatkan. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya penerapan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah model *discovery learning*.

Strategi *discovery learning* atau belajar penemuan ini dikembangkan oleh Jerome Bruner. Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Manusia berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang benar-benar bermakna. Menurut Budiningsih pengertian model *discovery learning* atau penemuan diartikan sebagai cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi apabila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan.

Penggunaan model strategi *discovery learning* diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dasar pemikiran penggunaan model ini karena memiliki kelebihan yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dengan model ini siswa dapat menemukan masalah-masalah dalam pembelajaran tanpa direkayasa oleh guru. Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan *discovery learning* memiliki kelebihan-kelebihan dalam membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif.

Model *discovery learning* sangat sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini. Sejak 2013, Indonesia menerapkan Kurikulum 2013 atau yang lebih dikenal dengan K-13. Kurikulum ini menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan guru sebagai fasilitator. Dengan demikian, model ini penting untuk diterapkan dalam proses belajar-mengajar.

Kegiatan belajar dalam kurikulum-13 tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi juga membutuhkan keterlibatan moral dan tindakan pelajar itu sendiri. Selain itu, kegiatan belajar akan efektif apabila siswa melakukan sebagian besar kegiatan belajar yang harus dilakukan di kelas. Seorang guru dalam mengajarkan suatu bidang studi harus dapat mengusahakan supaya pada diri siswa tidak hanya terjadi perubahan kecerdasan atau inteligensi, tetapi juga meliputi seluruh aspek individu, yaitu perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, dan sebagainya.

Guru bahasa Indonesia dalam hal ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Sesuai dengan tujuan pengajaran bahasa Indonesia tersebut, diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya sehingga dapat memahami suatu keterampilan dan menerapkannya secara tepat dalam berkomunikasi. Setiap manusia memiliki ciri khusus perkembangan sehingga dapat memberikan stimulasi dan mengarahkan pembentukan perilaku siswa yang perlu diketahui ciri khusus dari setiap tahapan perkembangan tersebut. Guru dalam batas tertentu memiliki kemampuan untuk mengetahui perilaku siswa, serta memerlukan pendekatan yang teliti dalam waktu yang panjang agar mengetahui karakter siswa.

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Kegiatan menulis merupakan bagian yang terpisahkan dalam proses belajar yang dialami siswa selama mencari ilmu.

Menulis merupakan salah satu kegiatan harus ditempuh oleh siswa selama proses belajar. Keterampilan menulis membutuhkan keahlian seseorang untuk mampu menggunakan bahasa secara tertulis dengan baik dan benar. Pengembangan keterampilan menulis tidak terbentuk secara otomatis,

tetapi memerlukan latihan yang teratur. Menulis memiliki tingkat kesukaran yang lebih tinggi dibandingkan keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Demikian salah satu pendapat dari guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Kota Palu. Oleh karena itu, salah satu keterampilan berbahasa yang harus ditingkatkan dan dikembangkan adalah keterampilan menulis.

Mengingat pentingnya keterampilan menulis, khususnya menulis resensi pada siswa kelas XI maka perlu dilakukan pembinaan dan pembiasaan diri siswa meningkatkan dan mengembangkan keterampilan menulis resensi. Hal tersebut termuat dalam kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, yaitu mengaplikasikan prinsip-prinsip penulisan resensi.

Menulis resensi dapat dijadikan sebagai sarana mencurahkan ide dan gagasan dari siswa. Namun, kurangnya latihan dan bimbingan dari guru membuat banyak siswa yang bingung ketika akan membuat suatu resensi. Penguasaan kemampuan menulis resensi sangat diperlukan karena resensi yang baik dan benar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai karya seseorang yang dirensi bagi pembaca, serta dapat mendorong pembaca resensi untuk turut serta membaca buku yang dirensi. Adanya kompetensi dasar menulis resensi untuk kelas XI dalam K-13 merupakan salah satu bentuk perhatian pemerintah akan pentingnya penguasaan siswa terhadap kemampuan menulis resensi. Resensi adalah suatu tulisan atau ulasan mengenai nilai sebuah karya, baik itu buku, novel, majalah, komik, maupun film.

Tujuan resensi dalam proses pembelajaran, yaitu memberikan informasi atau pemahaman yang komprehensif tentang apa yang tampak dan terungkap dalam sebuah buku, mengajak pembaca untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan lebih jauh fenomena atau problematik yang muncul dalam sebuah karya yang dirensi, dan memberikan pertimbangan kepada pembaca apakah karya tersebut pantas mendapat sambutan dari masyarakat atau tidak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru di SMA Negeri Kota Palu, pembelajaran yang diteliti adalah permasalahan dalam menulis resensi film. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai rata-rata yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 atau masih kategori cukup karena ketuntasan belajarnya tidak memenuhi indikator penilaian KKM secara klasikal 75%.

Data hasil belajar pada kegiatan pra penelitian pada ulangan harian dan tugas-tugas yang diberikan guru tentang menulis resensi dengan siswa berjumlah 32 orang, yang memperoleh nilai antara 50-65 sebanyak 20 atau 62,5% siswa tidak tuntas, dan yang mendapat nilai 75-80 sebanyak 12 atau 37,5% siswa yang tuntas, persentase KKM yang dicapai baru sebesar 37,5%.

Fakta di lapangan diperlihatkan bahwa sebagian siswa khususnya kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Palu masih kesulitan dalam menulis resensi terutama dalam menentukan struktur dari resensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu penyebab rendahnya daya serap siswa dalam menulis resensi adalah teknik pengajaran yang diberikan guru selama ini masih bersifat konvensional seperti ceramah. Maksudnya guru mengajar menggunakan metode ceramah yang intinya berpusat pada guru bukan berpusat pada siswa (guru lebih aktif dibandingkan siswa) dan menggunakan metode mengajar hanya sesuai yang ada pada buku cetak saja, tidak bervariasi. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kompetensi dasar menulis resensi meliputi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari siswa sedangkan faktor eksternal berasal dari luar siswa.

Kondisi siswa pada kelas demikian membutuhkan peran guru yang lebih dominan. Memperhatikan permasalahan-permasalahan yang terjadi khususnya pada kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Kota Palu, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa meresensi film. Oleh karena itu, dipilih model *discovery learning* karena siswa, dapat berpikir, memahami, dan menemukan langkah-langkah yang harus ditempuh secara benar dalam menulis resensi. Model *discovery learning* tidak hanya untuk memecahkan suatu permasalahan, tetapi juga dapat memudahkan siswa untuk menuangkan gagasannya dalam sebuah tulisan dan

meningkatkan antusiasme siswa mengikuti proses pembelajaran. Tingkat pemahaman siswa dapat diketahui ketika siswa dapat mengerjakan tugas meresensi.

Dalam hal ini film *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata dipilih sebagai objek materi pembelajaran siswa. Karena film tersebut menceritakan tentang bagaimana anak-anak di salah satu pulau terindah di Indonesia, dimana mereka harus berjuang untuk bersekolah. Cerita ke 10 anak laskar pelangi yang terus berjuang untuk menggapai mimpi mereka, serta keindahan persahabatan yang menyelamatkan hidup manusia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana hasil peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *Discovery Learning*?”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan efektivitas pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Kota Palu.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menyajikan hasil penelitian secara statistik berupa angka-angka. Model yang digunakan adalah model *Discover Learning* dengan melalui 6 tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu Stimulasi, Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pengolahan Data dan Pembuktian. Metode penelitian kuantitatif dipilih jika peneliti akan mendukung, melakukan pengembangan atau menolak sebuah teori. Metode penelitian kuantitatif bercirikan dengan hipotesa.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dikenal dengan PTK. Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan atau usaha di dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti.

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Palu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 dengan jumlah 32 siswa. Penelitian ini mengikuti rancangan penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart (dalam Arikunto, 2010). Langkah-langkah penelitian tindakan kelas terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat komponen pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Ke empat langkah tersebut merupakan satu siklus. Setelah langkah ke empat dilakukan, pendidik kembali lagi ke langkah pertama, begitu seterusnya.

Pengolahan data dilakukan dengan pendekatan PTK. Desain penelitian *eksperimen one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Metode ini digunakan untuk mengetahui efektivitas dan seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model *discovery learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penemuan atau *discovery learning* menurut Bruner merupakan model pembelajaran untuk pengembangan kognitif peserta didik. Jika Piaget mengatakan pengembangan kognitif menyebabkan perkembangan bahasa peserta didik, sebaliknya menurut Bruner perkembangan bahasa peserta didik besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif. Ini sangat beralasan karena bahasa adalah alat untuk membuka cakrawala pengetahuan dunia. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat kondisi lingkungan.

Menurut Seel, dalam bukunya *Encyclopedia of the sciences of learning* pembelajaran *Discovery learning* adalah belajar penemuan yaitu belajar studi kontemporer dalam psikologi kognitif untuk mendorong pengembangan metode yang lebih spesifik, yang didefinisikan karakteristiknya adalah bahwa peserta didik harus menghasilkan unit dan struktur pengetahuan abstrak seperti konsep

dan alur oleh penalaran induktif mereka sendiri tentang hal yang bukan abstrak dalam materi pembelajaran.

Menurut Sudjana metode penemuan *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu, tidak melalui pemberitahuan tetapi sebagian atau ditemukan sendiri. Dengan demikian, dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa dapat memperoleh pengetahuan dari pengalamannya menyelesaikan masalah bukan melalui transmisi dari guru.

Discovery learning merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intesif dibawah pengawasan guru. Pada *discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Menurut Hanafiah, *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik. Mereka mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Wilcolk dalam Suprihatiningrum mengatakan bahwa dalam pembelajaran penemuan (*discovery learning*) siswa didorong untuk belajar aktif. Melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip dan guru mendorong belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dengan kondisi psikologi anak didik.

Dalam pembelajaran penemuan ini, peserta didik dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mentalnya sendiri. Pengajar hanya membimbing dan memberikan instruksi (petunjuk). Dalam *discovery* ini pengajar harus berusaha meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengajaran *discovery learning* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses-proses *discovery*. Dengan demikian, pada pengajaran *discovery* kegiatan belajar-mengajarnya harus direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip melalui mentalnya dengan mengamati, mengukur, menduga, menggolongkan, mengambil kesimpulan dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *discovery* merupakan metode yang mengajarkan keterampilan menemukan dan memecahkan permasalahan yang ada dan memberi kebebasan terhadap peserta didik dalam menemukan berbagai konsep, teori, aturan, dan prinsip-prinsip yang melalui contoh-contoh yang ada dalam kehidupannya.

Metode pembelajaran tidak ada yang sepenuhnya baik dan tidak mempunyai kelemahan dan kelebihan, berikut merupakan kelebihan dari penggunaan metode pembelajaran dengan *discovery learning*:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
6. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.

Kemudian beberapa kekurangan yang dimiliki metode pembelajaran *discovery learning*:

1. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai akan mengalami kesulitan berfikir mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang sama.
4. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
5. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan di temukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Ada 6 tahapan dalam pelaksanaan *discovery learning*, sebagai berikut:

1. Stimulasi

Diberikan persoalan yang merangsang keinginan untuk menyelidiki

2. Identifikasi Masalah

Diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah sebanyak-banyaknya. Kemudian dipilih salah satu untuk dirumuskan dalam hipotesis.

3. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

4. Pengolahan Data

Mengolah semua data dan informasi yang diperoleh oleh siswa

5. Pembuktian

Melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif.

6. Menarik Kesimpulan

Proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi atau pembuktian.

Metode *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri. Kemendikbud (2013). Konsep belajar metode *discovery learning* merupakan pembentukan kategori atau konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam metode *discovery learning*, bahwa *discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut sistem-sistem coding.

Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara objek-objek dan kejadian-kejadian (*events*). Bruner memandang bahwa konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama, 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negative, 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak, 4) rentangan karakteristik, dan 5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengategorikan yang berbeda yang menuntut

proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh objek atau peristiwa-peristiwa ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir merepresentasikan apa yang dipahami sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enective, iconic, dan symbolic*. Tahap *enective*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Pengaplikasian metode pembelajaran *discovery learning* atau penemuan, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan Sardiman. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar-mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *discovery learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist, historian* atau ahli matematika. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang daripada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi tanggung jawab yang lebih besar untuk belajar sendiri.

Jadi, kesimpulan dari para ahli ciri dan karakteristik metode pembelajaran *discovery learning* atau penemuan memiliki tiga ciri utama belajar yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, (2) berpusat pada peserta didik, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Jenis penelitian mencakup metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan pengembangan (*Research & Development*), dan penelitian tindakan. Metode penelitian kuantitatif dipilih jika peneliti akan mendukung, melakukan pengembangan atau menolak sebuah teori. Metode penelitian kuantitatif bercirikan dengan hipotesa.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dikenal dengan PTK. Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan atau usaha di dalam proses pembelajaran guna

meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti.

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Palu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 dengan jumlah 32 siswa. Penelitian ini mengikuti rancangan penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart (dalam Arikunto, 2010). Langkah-langkah penelitian tindakan kelas terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat komponen pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus. Setelah langkah ke empat dilakukan, pendidik kembali lagi ke langkah pertama, begitu seterusnya.

Pengolahan data dilakukan dengan pendekatan PTK. Desain penelitian *eksperimen one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Metode ini digunakan untuk mengetahui efektivitas dan seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model *discovery learning*.

Peningkatan kemampuan siswa ditunjukkan dengan peningkatan nilai yang diperoleh pada setiap siklus dan tes akhir. Parameter untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menulis resensi film melalui model *discovery learning* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Nilai

INTERVAL	NILAI	PRED	NILAI	PRED	SIKAP
	PENGETAHUAN		KETRAMPILAN		
96 s/d 100	4.00	A	4.00	A	Sangat baik (A)
91 s/d 95	3.66	A-	3.66	A-	
86 s/d 90	3.33	B+	3.33	B+	Baik (B)
81 s/d 85	3.00	B	3.00	B	
76 s/d 80	2.66	B-	2.66	B-	Cukup (C)
71 s/d 75	2.33	C+	2.33	C+	
66 s/d 70	2.00	C	2.00	C	
61 s/d 65	1.66	C-	1.66	C-	Kurang (D)
56 s/d 60	1.33	D+	1.33	D+	
.... s/d 55	1.00	D	1.00	D	

Tabel konversi nilai di atas sebagai pedoman penilaian aktivitas selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, dengan kriteria jika dapat nilai 4 kategori sangat baik. Nilai 3 kategori baik, nilai 2 kategori cukup, dan nilai 1 kategori kurang.

Nilai Hasil Belajar Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode *discovery learning*, dianalisis menggunakan klasifikasi penelitian yaitu dengan menentukan skor pada setiap indikator sesuai dengan pedoman penskoran yang telah ditetapkan yaitu menghitung presentase rata-rata tiap indikator untuk mengetahui ketuntasan klasikal bersama-sama di dalam kelas dan daya klasikal dari setiap indikator dengan menggunakan rumus berikut:

$$KS = \frac{NT}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS= Ketuntasan Klasikal

NT= Jumlah Siswa yang Tuntas

N= Jumlah Siswa Keseluruhan

Peningkatan hasil pembelajaran menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi*

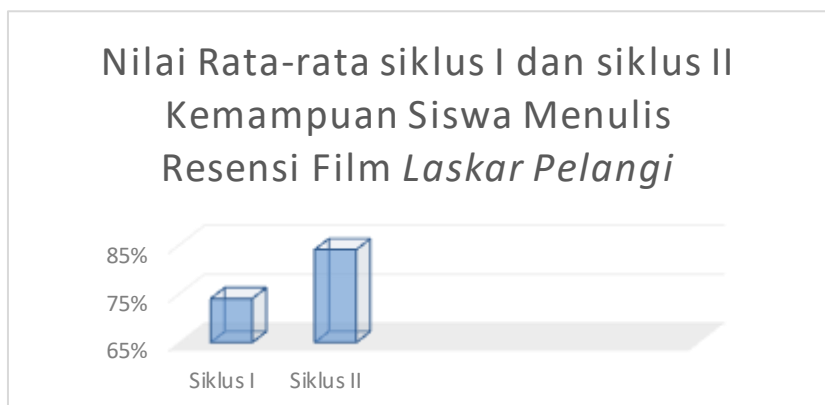
Data yang diperoleh pada siswa kelas XI IPA 1 yaitu data hasil kemampuan siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siklus I, siklus II, dan tes akhir (*post-test*) yang diperoleh setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan medel *discovery learning* telah memperlihatkan hasil yang baik. Hal ini dapat dibuktikan oleh pencapaian peningkatan nilai dari siklus I yaitu 74,75 atau 62,5% mengalami peningkatan siklus II yaitu 84,06 atau 93,75%. Pada hasil nilai tes akhir (*post-test*) sebesar 90,03 melebihi nilai KKM yang telah di tetapkan. Hasil peningkatan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu 31,25%. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil peningkatan belajar siswa

No	Siklus	Jumlah siswa Tuntas	Jumlah siswa Tidak Tuntas	Skor yang dicapai	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
1	Siklus I	20	12	2392	74,75	62, 5%
2	Siklus II	30	2	2690	84,06	93,75%
Jumlah Peningkatan					9,31	31,25%

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar secara klasikal telah tercapai pada siklus II. Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa melalui model *discovery learning* yaitu sebesar 31,25%. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 74,75 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 84,06.

Agar lebih sempurna dan hasilnya lebih jelas peneliti membuat gambar diagram batang hasil peningkatan belajar siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* dari siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II, setelah diterapkan pembelajaran model *discovery learning* pada media guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* dapat dilihat pada gambar 1.



Bagan di atas dapat disimpulkan hasil belajar kemampuan siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* pada indicator penilaian struktur film melalui pembelajaran model *discovery learning* pada siklus I yaitu nilai rata-rata siswa secara klasikal 74,75 atau 62,5% siswa yang tuntas atau mencapai keberhasilan belajar. Pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa secara klasikal 84,06 atau 93,75% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Efektivitas penerapan pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Efektivitas pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *discovery learning* dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yaitu terdiri atas hasil nilai *pre-test*, siklus I, siklus II, dan nilai hasil *post-test*. Nilai *pre-test* diperoleh dari hasil tes sebelum menggunakan model *discovery learning* sedangkan nilai siklus I, II, dan *post-test* diperoleh dari hasil tes sesudah menggunakan model *discovery learning*. Nilai hasil *pre-test*, siklus I, siklus II, dan *post-test* mengalami perbedaan.

Berdasarkan data pembelajaran pada saat *pre-test* diperoleh nilai paling tinggi 90 dan nilai paling rendah 20 dengan nilai rata-rata secara klasikal yaitu 50,31. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan setelah pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *discovery learning* diperoleh nilai rata-rata secara klasikal pada siklus I yaitu 74,75, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata secara klasikal yaitu 84,06 dan nilai rata-rata *post-test* atau tes akhir yaitu 90,03. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Keefektivan hasil peningkatan belajar siswa

No	Hasil Pembelajaran	Nilai Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
1.	Pre-test	50,31	18,75%
2.	Siklus I	74,75	62,5%
3.	Siklus II	84,06	93,75%
4.	Post-tes (Nilai tes akhir)	90,03	100% atau mencapai nilai KKM \geq 75

Data di atas menunjukkan adanya perbedaan. Siswa memperoleh nilai rata-rata *pre-test* yaitu 50,31 dan hanya 6 orang siswa yang tuntas atau 18,75% dari 32 siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas 20 orang atau 62,5% dengan nilai rata-rata 74,75. Pada siklus II hasil kemampuan siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* mengalami peningkatan yaitu 30 orang atau 93,75% siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata yang diperoleh secara klasikal yaitu 84,06. Diakhir pertemuan penelitian siswa dapat mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata diperoleh yaitu 90,03 melebihi nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Dapat disimpulkan pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *discovery learning* di SMA Negeri 4 Kota Palu kelas XI IPA 1 sudah efektif dilaksanakan.

Efektivitas pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* melalui model *discovery learning* berbasis teks ini juga dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam mengembangkan ide, tercipta kelas yang menyenangkan serta siswa menjadi lebih kreatif dibanding pembelajaran metode konvensional yang cenderung membosankan. Efektivitas penerapan model *discovery learning* terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* dapat dilihat dengan adanya pendidikan pada siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran sehingga menjadi aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses, hasil, dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh pedagogik seorang guru karena guru adalah desainer generasi masa depan anak. Melalui sentuhan model *discovery learning* sebagai media pembelajaran guru menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* sangat penting dan bermanfaat karena melalui salah satu model pembelajaran *discovery learning* dapat mengubah cara belajar siswa menjadi lebih baik. Peningkatan pembelajaran menulis resensi film *Laskar Pelangi* dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 31,25%. Kemampuan siswa SMA Negeri 4 Kota Palu dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* setelah

menerapkan model *discovery learning* mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 1. Hasil belajar siswa pada kelas tersebut memperlihatkan perbedaan yang cukup signifikan. Siklus I mencapai nilai 74,75 yang berarti belum maksimal dan siklus II mencapai nilai rata-rata 84,06 yang berarti berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam menulis resensi film *Laskar Pelangi* sudah efektif.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan penulis kepada guru bahasa Indonesia, yaitu perlu diterapkan model-model pembelajaran yang lebih inovatif agar proses pembelajaran lebih menarik. Karena guru adalah desainer generasi masa depan bangsa. Melalui model *discovery learning* pembelajaran menulis resensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa baik pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu guru bidang studi bahasa Indonesia agar dapat mempelajari secara lebih mendalam terkait konsep *discovery learning* dan memiliki kemampuan pedagogik agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi masukan bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan guru bidang studi lainnya yang pada umumnya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dimasa akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. *Anak Berkualitas Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2012.

A. M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press. 2005.

Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipto. 2010.

Bruner, "Discovery Learning from Learning-Theories.com: Knowledge Base and Webliography". Website: <http://www.learning-theories.com/discovery-learning-bruner.html> Retrieved 20 May 2009. (19967).

Budiningsih, Asri. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005.

Hanafiah, Nanang, dan Cucu, Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung. 2009.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tentang. *Metode pembelajaran penemuan atau Discovery Learning*. Kemendikbud. 2013.

Maolani. *Ketuntasan Belajar dalam Kurikulum 2013* (online) Diunduh 21 Januari 2020. Jakarta: PT. Raja Grafindo. 2020.

Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2005.

Suprihartiningrum, Jamil *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2013.