

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat atau sering disebut *interest* merupakan gambaran sifat dan sikap ingin memiliki kecenderungan tertentu. Minat ini juga diartikan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu dan keinginan yang kuat untuk melaksanakan sesuatu. Minat bukan bawaan dari lahir, melainkan dapat dipengaruhi oleh bakat. Minat harus dibina agar tumbuh dan terasa sehingga menjadi kebiasaan.

Djamarah (2008: 166) mengemukakan minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan dengan rasa senang yang dapat menumbuhkan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh.

Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien. Slameto (2010:57) memberikan penjelasan bahwa yang dimaksud dengan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi, berbeda

dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang. Dan dari situlah diperoleh kepuasan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari, dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Sejalan dengan pengertian tersebut, maka Purwanto (2007:109) juga memberikan pernyataan bahwa yang dimaksud dengan minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu objek atau menyenangi sesuatu objek. Minat juga merupakan pendorong yang menyebabkan seseorang memberi perhatian terhadap orang, sesuatu, aktivitas-aktivitas tertentu individu itu sendiri yang mempunyai minat terhadap belajar, maka akan terdorong untuk memberikan perhatian belajar tersebut. Ada 3 faktor yang menimbulkan minat yaitu, faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial, dan faktor emosional.

Prasetyono (2008: 50) memaknai minat adalah kecenderungan yang agak menetap dan subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Jika dalam hati ada perasaan senang, biasanya akan menimbulkan minat. Suatu keadaan seseorang mempunyai perhatian terhadap suatu objek, disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari, dan akhirnya dibuktikan lebih lanjut dengan objek tertentu. Dapat dikatakan bahwa timbulnya minat itu dikarenakan

adanya perasaan senang atau adanya ketertarikan terhadap objek yang dipilihnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, terdapat empat batasan minat, yakni (1) kecenderungan yang menetap, (2) kecenderungan yang tetap, (3) kecenderungan yang agak menetap, (4) kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu objek atau menyenangi sesuatu objek.

Sedangkan yang dimaksud dengan proses belajar menurut Syah (2011:87) merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini dapat juga diartikan bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan, maka hal itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik, baik ketika peserta didik berada di sekolah maupun pada saat di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Slameto (2010:2) menyatakan bahwa secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar sendiri secara umum dapat diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir, bahwa antara belajar dan

perkembangan sangat erat kaitannya. Proses belajar terjadi melalui banyak cara, baik yang disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu serta menuju pada satu perubahan pada diri peserta didik. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya (Trianto, 2013; 16-17).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat belajar adalah kecenderungan peserta didik terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, sikap yang sungguh-sungguh, adanya tujuan untuk meraih suatu tujuan dalam mengikuti pelajaran, yaitu memperoleh prestasi yang luar biasa.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Ali (2009:71) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik itu diantaranya adalah sebagai berikut;

1. Faktor yang bersumber dari diri peserta didik;

- a. Tidak mempunyai tujuan yang jelas. Jika tujuan belajar sudah jelas, maka peserta didik cenderung menaruh minat terhadap belajar sebab belajar akan menjadi suatu kebutuhan dan cenderung menaruh minat terhadap belajar.

- b. Bermanfaat atau tidaknya sesuatu yang dipelajari bagi individu peserta didik. Jika pelajaran dirasakan kurang bermanfaat bagi perkembangan dirinya, peserta didik cenderung untuk menghindar.
 - c. Kesehatan yang sering mengganggu. Kesehatan merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam belajar, seperti sering sakit, kurang vitamin atau kelainan jasmani dapat mempengaruhi dan mempersulit peserta didik dalam belajar atau menjalankan tugas-tugasnya di kelas.
 - d. Adanya masalah atau kesukaran kejiwaan. Masalah atau kesukaran kejiwaan ini misalnya adanya gangguan emosional, rasa tidak senang, gangguan-gangguan dalam proses berpikir semuanya akan mempengaruhi minat belajar peserta didik.
2. Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah;
- a. Cara menyampaikan pelajaran. Dalam proses belajar mengajar penyampaian pelajaran oleh guru sangat menentukan minat belajar peserta didik. Apabila guru menguasai materi tetapi kurang pandai dalam menerapkan berbagai metode belajar yang kurang tepat, hal ini dapat mengurangi minat belajar peserta didik.
 - b. Adanya konflik pribadi antara guru dengan peserta didik. Adanya konflik ini dapat mengurangi minat pada mata pelajaran.
 - c. Suasana lingkungan sekolah. Suasana lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Suasana lingkungan termasuk iklim di sekolah, iklim belajar, suasana tempat, dan fasilitas yang semuanya menimbulkan rasa betah dan tertuju pada perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar.

3. Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga dan masyarakat;
 - a. Masalah broken home. Masalah-masalah yang terjadi dari pihak orang dan lingkungan keluarga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.
 - b. Perhatian utama peserta didik dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar sekolah.

Pada saat di luar sekolah banyak hal-hal yang dapat menarik minat peserta didik yang dapat mengurangi minat peserta didik terhadap belajar seperti kegiatan olahraga atau bekerja.

Taufani (2008:38) menggolongkan tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu;

1. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
2. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
3. Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya.

Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

Minat seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari diri peserta didik maupun situasi lingkungannya. Minat merupakan fenomena psikis yang tidak dapat dipaksakan, namun hal ini dapat ditumbuhkan.

Ada beberapa hal yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yaitu;

Pertama, keterampilan teknik belajar. Seorang guru sebagai pengajar tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran dan menjadi guru yang menyenangkan dan menarik, namun guru harus membantu peserta didik untuk aktif belajar dengan memberi keterampilan mengenai teknik-teknik belajar, cara membaca cepat, teknik merangkum, tips mengingat rumus, dan yang lainnya.

Kedua, menumbuhkan semangat belajar, peserta didik perlu diberi kesadaran akan pentingnya belajar. Alasan-alasan logis hingga peserta didik merasa belajar adalah suatu kebutuhan diri untuk mencapai cita-citanya, harapannya, dan bahwa belajar adalah langkah pertama untuk memulai suatu kesuksesan.

Ketiga, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Rasa ingin tahu ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban. Rasa ingin tahu perlu dipupuk dengan menyediakan buku-buku penunjang

diperpustakaan sekolah atau akses internet, dengan rasa ingin tahu peserta didik menjadi penasaran dan memiliki motivasi untuk mengetahui.

Keempat, menerapkan token ekonomi. Rendahnya minat baca di Indonesia memang mengkhawatirkan. Dengan pemberian token ekonomi pada peserta didik yang mau berkunjung ke perpustakaan untuk membaca atau meminjam buku perlu diterapkan di sekolah-sekolah. Sayangnya reward dan pembiasaan dengan token ekonomi ini hampir tidak ada sama sekali.

Kelima, memberikan ruang berkreasi. Minat peserta didik untuk belajar di sekolah, bisa ditumbuhkan dengan pemberian ruang berkreasi, ruang praktek, langsung saja contoh pada pelajaran ilmu pendidikan alam, mengapa sekolah tidak memberi ruang peserta didik untuk menanam berbagai tanaman, merawatnya, memetik hasilnya, memandang indahnyanya, bahkan ruang hijau tersebut bisa dijadikan tempat belajar, sehingga belajar tidak monoton di dalam kelas. Setiap peserta didik harus bisa memiliki satu, dua, tiga, bahkan lima tanaman dan peserta didik itulah yang merawatnya. Satu anak saja memiliki 3 pot tanaman dikali 25 anak dikelas sudah menjadi 75 macam tanaman. Untuk pembelajaran peserta didik harus mencari apa nama tanaman itu, apa manfaatnya, bagaimana cara mengolahnya, dan saling bertukar tanaman dengan teman lainnya. Peserta didik boleh berkreasi di majalah dinding, pentas seni, praktik olahraga, praktik kimia, fisika, bukankah memang sudah menjadi tugas sekolah untuk memberi fasilitas dan mendukung peserta didik untuk menumbuhkan hal-hal positif dirinya.

Keenam, membentuk kelompok belajar yang kompetitif. Dalam usia anak sekolah, pengaruh teman memang luar biasa, bahkan anak lebih sering

menghabiskan waktu dengan teman sebayanya daripada dengan keluarga. Untuk itu membentuk suatu kelompok-kelompok belajar dengan temannya sangat menyenangkan bagi peserta didik, saling bertukar ilmu dan bertanya, peserta didik tidak malu atau canggung dengan teman akrabnya. Maka dari itu hal ini perlu dimanfaatkan sebaiknya. Antara kelompok-kelompok ini perlu ditanamkan jiwa-jiwa kompetitif. Saat ini kelompok peserta didik tanpa pemantauan dari sekolah membentuk geng-geng kekerasan dan pengrusakan. Alangkah baiknya jika para peserta didik ini diarahkan untuk berkompetisi meraih juara di kelas misalnya atau sering diadakan cerdas cermat di sekolah. Memberi hadiah kepada kelompok yang solid dan mampu menolong teman sekelompok yang kesulitan belajar harus dilakukan oleh pihak sekolah.

Sebagaimana dijelaskan oleh Yofitawulansari (2012:190), terdapat banyak sekali unsur-unsur psikologis dari ranah efektif yang memiliki keterkaitan erat dengan minat belajar seseorang. Seorang peserta didik dikatakan memiliki minat terhadap pelajaran jika dirinya memiliki perasaan senang, perasaan tertarik dan penuh perhatian terhadap sesuatu hal tersebut. Hal ini akan muncul apabila didukung dengan sikap positif atau sikap menerima terhadap hal tersebut. Selanjutnya minat hampir tidak dapat dilepaskan dari perasaan terpenuhinya kebutuhan yang menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh tiga aspek, antara lain perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung, rasa senang peserta didik, dan rasa ingin tahu peserta didik. Faktor ini merupakan salah satu faktor internal yang termasuk dalam aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar peserta didik.

Dengan demikian, jelaslah bahwa kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pencapaian taksonomi pendidikan yang dialami peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam suatu lembaga pendidikan keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat juga dari prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Salah satu tolok ukur yang digunakan adalah prestasi belajar yang mengacu pada pencapaian taksonomi pendidikan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu upaya yang menjadikan seseorang berprestasi adalah melakukan kegiatan yang berkelanjutan. Artinya, setelah seseorang menyadari potensi dirinya di suatu bidang maka ia akan terus menerus berusaha untuk mengembangkannya menjadi kemampuan utama. Kemampuan menulis tersebut merupakan prestasi belajar peserta didik yang dapat diukur dari nilai peserta didik setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan. Keberhasilan pembelajaran di sekolah akan terwujud dari keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu, yang salah satunya adalah minat belajar (Siagian, 2012; 123).

Diharapkan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar dengan model *Discovery Learning* minat peserta didik untuk belajar meningkat.

c. Strategi Menumbuhkan Minat Belajar

Seorang peserta didik dikatakan memiliki minat terhadap pelajaran jika dirinya memiliki perasaan senang, perasaan tertarik dan penuh perhatian terhadap sesuatu hal tersebut. Hal ini akan muncul apabila didukung dengan sikap positif atau sikap menerima terhadap hal tersebut. Selanjutnya minat hampir tidak dapat dilepaskan dari perasaan terpenuhinya kebutuhan yang menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh tiga aspek, antara lain perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung, rasa senang peserta didik, dan rasa ingin tahu peserta didik. Faktor ini merupakan salah satu faktor internal yang termasuk dalam aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar peserta didik.

Slameto (2010:181) mengemukakan setidaknya ada tiga cara yang dapat dilakukan guna membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap semua materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Adapun ketiga cara yang dimaksudkan tersebut adalah sebagai berikut;

Pertama, menggunakan minat yang memang sudah ada di dalam diri peserta didik yang bersangkutan. Terkait dengan hal ini, maka beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek baru adalah dengan menggunakan minat-minat baru pada diri peserta didik.

Kedua, berusaha untuk membentuk dan menumbuhkan minat-minat baru pada diri peserta didik. Tentu saja hal ini dapat dicapai dengan cara memberikan informasi pada peserta didik mengenai hubungan antara suatu

bahan pelajaran yang akan diberikan dengan bahan pelajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi peserta didik pada masa yang akan datang.

Ketiga, dengan cara memberikan insentif. Hal ini merupakan suatu alat atau cara yang dapat dipakai guna membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau dilakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik.

2. Menulis Teks Deskripsi

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa yang dimiliki dan digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi tidak langsung antara mereka. Hal ini terjadi karena dalam kenyataan hidup bermasyarakat, kontak komunikasi itu tidak selalu dilakukan dengan tatap muka. Kegiatan menulis baru dapat tertulis, setelah manusia “belajar” dahulu mengenai bahasa tertulis karena keterampilan ini berbeda dengan keterampilan menyimak ataupun berbicara yang dimiliki manusia normal sejak lahir. Dengan perkataan lain, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang tidak sederhana (Syamsuddin A.R., 2011:1-2).

Adapun menurut Soebacman (2014:10) mengemukakan bahwa menulis adalah kemampuan yang juga Anda pelajari saat pertama kali mengenal huruf dan belajar kata-kata baru.

Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Dalam menulis memiliki aspek utama. Yang pertama, adanya tujuan dan maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua,

adanya gagasan sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa (Semi, 2007: 14).

Sementara itu menurut Tarigan (2008:22), mengungkapkan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu. Gambar atau lukisan mungkin dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan-kesatuan bahasa. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa.

Berkaitan dengan pernyataan-pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan berkomunikasi verbal dengan melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau medium tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Menulis merupakan kegiatan yang kompleks dan rumit karena memerlukan pengungkapan ide-ide yang jelas, bahasa yang tepat, dan pemahaman tentang orang yang akan membaca tulisan tersebut.

b. Teks Deskripsi

Menulis teks deskripsi bagi peserta didik tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus terus dibina dan dikembangkan untuk mendapatkan hasil tulisan yang baik, komunikatif dan menarik. Hal ini dapat dilaksanakan oleh guru secara aktif dan terus menerus dengan cara mengadakan latihan-latihan dan praktik menulis yang teratur dan berkelanjutan. Namun kenyataan

di lapangan masih banyak peserta didik yang memiliki minat menulis masih sangat rendah. Ini disebabkan pandangan peserta didik bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sulit dan melelahkan. Selain itu kualitas kemampuan menulis bahasa Indonesia para peserta didik sampai saat ini belum memuaskan. Keterampilan berbahasa peserta didik belum mantap baik keterampilan membaca ataupun keterampilan menulis mereka masih banyak kekurangan (Tarigan, 2008;138).

Teks atau paragraf menurut Akadiah (2001:63) dapat diartikan sebagai susunan teks atau tulisan yang merupakan inti penuangan buah pemikiran yang ada di dalam sebuah karangan. Dengan demikian, paragraf merupakan himpunan kalimat yang saling berkaitan dalam suatu rangkaian yang berfungsi untuk membangun suatu gagasan. Dalam sebuah paragraf yang baik, maka harus terkandung satu unit buah pemikiran yang didukung oleh semua kalimat yang ada di dalam paragraf tersebut, yang dimulai dari kalimat pengenal, kalimat utama atau kalimat topik, kalimat penjelas sampai pada kalimat penutup.

Sementara itu menurut Anwar (2006:25) yang dimaksud dengan paragraf adalah kesatuan yang lebih tinggi dari kalimat. Paragraf hanya terdiri dari satu tema. Paragraf bukan satu kalimat, tetapi beberapa kalimat yang memiliki satu pokok pikiran. Pokok pikiran dalam paragraf didukung oleh adanya kesatuan arti yang bersumber dari beberapa kalimat. Jadi, paragraf bukan kumpulan dari beberapa kalimat yang tidak memiliki kesatuan arti.

Adapun yang dimaksud dengan menulis deskripsi menurut Semi (2009:56-57) merupakan suatu tulisan yang tujuannya memberikan informasi

tentang suatu objek secara detail atau rinci sehingga memberikan gambaran jelas yang berdampak mempengaruhi emosi dan imajinasi pembaca bagaikan ikut melihat atau mengalami langsung hal tersebut. Untuk menghasilkan tulisan deskripsi yang baik, haruslah penulisannya menulis detail yang berkenaan dengan objek tulisan sehingga dapat disajikan dengan hasilnya bagaikan kenyataan yang sebenarnya.

Sejalan dengan pengertian tersebut, Suparno dan Yunus (2008:46) menjelaskan bahwa kata deskripsi berasal dari bahasa latin, yaitu “describere” yang memiliki arti melakukan penggambaran, melukiskan tentang sesuatu hal. Oleh karena itu, yang dimaksud dengan tulisan atau karangan deskripsi merupakan suatu bentuk tulisan atau karangan yang melukiskan tentang sesuatu hal yang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa saja yang telah dituliskan sesuai dengan citra penulisnya.

Dengan demikian jelas sekali bahwa deskripsi dapat diartikan sebagai suatu teknik menulis yang dilakukan dengan menggunakan detail kalimat dengan tujuan membuat pembacanya seakan-akan berada di tempat kejadian, ikut merasakan, mengalami, melihat dan mendengar mengenai suatu peristiwa atau adegan.

Deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata suatu benda, tempat suasana, atau keadaan. Seorang penulis deskripsi mengharapkan pembacanya, melalui tulisannya, dapat melihat apa yang dilihatnya, dapat mendengar apa yang didengarnya, mencium bau yang

diciumnya, mencicipi apa yang dimakannya, merasa apa yang dirasakannya, serta sampai kesimpulan yang sama dengannya.

Teks deskripsi berhubungan dengan pengalaman panca indera yang meliputi pendengaran, perasaan, penciuman, dan perabaan. Lukisan disajikan sehidup-hidupnya, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat apa yang kita lihat, mendengar apa yang kita dengar dan dapat merasakan apa yang kita rasakan. Dengan kata lain, pembaca kita ajak mengalami apa yang kita alami. Deskripsi merupakan suatu uraian lengkap tentang invensi yang dimintakan paten. Penulisan deskripsi atau uraian invensi tersebut harus secara lengkap dan jelas mengungkapkan suatu invensi sehingga dapat dimengerti oleh seorang yang ahli di bidangnya. Uraian invensi harus ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Semua kata dan kalimat dalam deskripsi harus menggunakan bahasa dan istilah yang lazim digunakan dalam bidang teknologi (Kosasih, 2003:45).

Adapun menurut Semi (2007: 66), teks deskripsi memiliki ciri-ciri, yaitu senantiasa memperlihatkan detail atau rincian tentang objek, lebih bersifat mempengaruhi emosi dan membentuk imajinasi pembaca, pada umumnya menyangkut objek yang dapat diindra oleh pancaindera sehingga objeknya pada umumnya, benda, alam, warna dan manusia, disampaikan dengan gaya memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah, dan organisasi penyajiannya lebih umum menggunakan susunan ruang.

Sementara itu menurut Rani (2006: 38), ciri-ciri paragraf deskripsi dibedakan menjadi dua macam, yaitu;

Pertama, penggunaan kata-kata atau ungkapan yang bersifat deskriptif, seperti rambutnya ikal, hidungnya mancung, dan matanya biru.

Kedua, tidak menggunakan kata-kata yang bersifat evaluatif yang terlalu abstrak seperti tinggi sekali, berat badan tidak seimbang, dan matanya indah.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk yang memiliki sejumlah kelebihan bila dibandingkan dengan makhluk yang lain. Salah satu kelebihan yang dimilikinya adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan jalan mempelajarinya. Pertambahan pengetahuan seseorang di samping dapat bermakna kualitatif, juga dapat bermakna kuantitatif. Dengan kata lain kualitas pengetahuan seseorang ditandai dengan semakin meningkatnya cara penyesuaian diri seseorang kepada hal-hal baru yang dihadapi dan dialaminya; sedangkan pengertian kuantitatif dapat diukur dengan parameter tertentu yang dapat dihitung secara matematik, misalnya seberapa banyak jumlah soal yang dapat diselesaikannya dengan benar dan tepat dalam hitungan waktu tertentu (Yasin, 2012;1).

Oleh karena itu, agar proses belajar semakin efektif, maka diperlukan adanya model atau cara belajar yang sesuai dengan kepribadian peserta didik masing-masing. Hal ini karena proses belajar merupakan suatu situasi yang tercipta dari interaksi yang berlangsung dengan adanya berbagai macam faktor atau komponen yang meliputi, guru, peserta didik, kurikulum, metode,

sarana dan prasarana, maupun komponen-komponen lain yang memiliki keterkaitan erat dengan proses belajar dan mengajar itu sendiri. Salah satu hal yang membawa pengaruh besar terhadap minat dan kemampuan menulis peserta didik adalah model belajar (Meidiawati, 2011:61).

Ada dua kategori metode belajar yang ditempuh untuk melaksanakan kegiatan belajar tersebut yakni; belajar mandiri (otodidak atau personal learning) dan belajar kelompok. Belajar mandiri memerlukan suatu kondisi yang baik dari mulai dari dalam diri subjek belajar sampai kepada lingkungan belajar yang bersangkutan. Maslow misalnya berpendapat bahwa memberikan suatu pendekatan dalam rangka memperkuat kondisi yang dimiliki seseorang yang menjalani kegiatan belajar melalui pendekatan kebutuhan manusia antara lain, (1) Kebutuhan fisiologis, yakni menghindari rasa lapar, haus dan sebagainya, (2) Kebutuhan keamanan, yakni jangan sampai ada gangguan dalam proses yang sedang dijalani, (3) Kebutuhan berkerabat, yakni terjalinnya suatu suasana yang bersahabat dengan orang-orang sekitar, (4) Kebutuhan penghargaan, bahwa apa yang dilakukannya itu cukup mendapatkan pengertian dari manusia lainnya, dan (5) kebutuhan berusaha, bahwa apa yang sedang dijalani merupakan suatu proses pengembangan diri secara konstruktif (Yasin, 2012;4)

Dengan demikian, sangat jelas bahwa yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi yang bersifat edukatif, maka metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru untuk mengadakan hubungan dengan

peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran merupakan alat yang difungsikan sebagai pencipta proses belajar dan mengajar (Hamdani, 2011: 80).

Menurut Nurulwati dalam (Trianto, 2013:22) maksud dan tujuan dari model pembelajaran adalah untuk membuat kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar an mengajar.

Suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi beberapa kriteria, yaitu,

(1)Valid.

Maksudnya adalah aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu apakah model yang dikembangkan sudah didasarkan pada rasional teoretis yang kuat dan apakah terdapat konsistensi internal,

(2)Praktis.

Maksudnya aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan,

(3)Efektif.

Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, maka ada parameter yang harus diperhatikan, yaitu ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut memang benar-benar efektif dan secara operasional

model tersebut memberikan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan (Trianto, 2013;24-25).

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam Standar Proses tersebut dinyatakan bahwa pembelajaran menerapkan Pendekatan saintifik yang didukung oleh berbagai model pembelajaran seperti:

1) Pembelajaran dengan Model Saintifik,

Model saintifik merupakan model yang biasa digunakan oleh para ilmuwan dalam menemukan pengetahuan/teori/konsep. Dalam konteks pembelajaran, model saintifik sangat penting digunakan untuk mengembangkan cara-cara berpikir dan bekerja secara ilmiah.

Berdasarkan definisi model saintifik, dapat dirumuskan pengertian Pembelajaran dengan Model Saintifik sebagai model pembelajaran yang didasarkan pada proses keilmuan yang terdiri dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik simpulan (L.R. Gay, Geoffrey E. Mills; dan Peter Airasian (2012: 6).

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dapat juga dipahami sebagai pembelajaran yang terdiri atas kegiatan mengamati (untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin/perlu diketahui), menanya/merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi dengan satu

atau lebih teknik, menalar/mengasosiasi (menggunakan data/informasi untuk menjawab pertanyaan/menarik kesimpulan), dan mengomunikasikan jawaban/kesimpulan. Langkah-langkah tersebut dapat dilanjutkan dengan kegiatan mencipta.

2) Pembelajaran dengan Model Inquiry/Discovery Learning,

Kendati sama-sama mengatur proses pembelajaran, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 103 Tahun 2014 berbeda dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 dalam hal penyebutan metode pembelajaran inquiry dan discovery. Pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 keduanya disebutkan secara eksplisit terpisah, Discovery Learning dan Inquiry Learning. Namun dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, keduanya disebut secara bersamaan sebagai berikut:

”Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (scientific), tematik terpadu (tematik antar-matapelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (discovery/inquiry learning).”

Jika dibandingkan penyebutannya, dalam buku-buku teks (misalnya Sutman et.al., 2010) dan tulisan-tulisan di jurnal terbitan luar negeri menuliskannya persis terbalik, yakni inquiry/discovery atau penelitian/penyingkapan. Mengapa? Dalam Webster’s Collegiate Dictionary inquiry didefinisikan sebagai “bertanya tentang” atau “mencari

informasi dengan cara bertanya”, sedangkan dalam kamus American Heritage, discovery disebut sebagai “tindakan menemukan”, atau “sesuatu Sekolah Menengah Pertama yang ditemukan lewat suatu tindakan”. Jadi, pembelajaran ini memiliki dua proses utama. Pertama, melibatkan siswa dalam mengajukan atau merumuskan pertanyaan-pertanyaan (to inquire), dan kedua, siswa menyingkap, menemukan (to discover) jawaban atas pertanyaan mereka melalui serangkaian kegiatan penyelidikan dan kegiatan-kegiatan sejenis (Sutman, et.al., 2008:x). Dalam kegiatan ini siswa memperoleh pengalaman berharga dalam praksis keilmuan seperti proses mengamati, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan menarik simpulan.

Dengan ringkas dapat dikatakan bahwa penggunaan terma inquiry/discovery - bukan discovery/inquiry- dipandang sebagai catatan pengingat bagi guru untuk selalu meningkatkan keterlibatan siswa pada kedua proses tersebut secara saling melengkapi. Kegiatan ini dimulai dari merumuskan pertanyaan (inquiry) dan dilanjutkan dengan kegiatan menemukan atau menyingkap jawaban (discovery).

3) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning),

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada awalnya dipergunakan pada Program Studi Kedokteran di Mc Master University Canada (sekitar tahun 1960). PBM dipraktikkan pada mahasiswa kedokteran yang sedang praktik, yang dituntut untuk bisa membantu dan menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah kesehatan yang dihadapi masyarakat secara langsung. Pola belajar ini menjadikan mahasiswa tergerak untuk belajar,

melakukan kajian, diskusi dan curah pendapat untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Selanjutnya pola belajar ini diikuti oleh berbagai program studi di Amerika, Eropa, Asia dan Australia dengan kajian terhadap masalah sesuai dengan studinya masing-masing.

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) bersandar pada teori belajar kognitif-konstruktivistik. Vygotsky menekankan perhatiannya pada hakikat sosial dari pembelajaran. Dalam belajar, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka berbicara dengan teman lain mengenai problemnya. Tidak satu pun dapat memecahkan masalah sendiri. Kerja kelompok membantu siswa pada suatu pemecahan, pengalaman mendengarkan ide orang lain, mencoba dan selanjutnya menerima balikan untuk pemecahan.

Berdasarkan pada beberapa pendapat tentang Pembelajaran Berbasis Masalah disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada identifikasi serta pemecahan masalah nyata, praktis, kontekstual, berbentuk masalah yang strukturnya tidak jelas atau belum jelas solusinya (ill-structured) atau open ended yang ada dalam kehidupan siswa sebagai titik sentral kajian untuk dipecahkan melalui prosedur ilmiah dalam pembelajaran, yang kegiatannya biasanya dilaksanakan secara berkelompok.

Masalah yang dimaksudkan di sini adalah masalah-masalah yang ada dan dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-harinya, sesuai dengan substansi kompetensi dasar mata pelajaran masing-masing, misalnya masalah kenakalan remaja, pelanggaran disiplin, kepatuhan terhadap tata

tertib, penyalahgunaan narkoba, pelanggaran norma, kemiskinan, perilaku sehat, komunikasi dengan sesama, mengekspresikan seni dan hobi, dan sebagainya.

Pembelajaran Berbasis Masalah menuntut siswa menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk diimplementasikan, dipergunakan dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-harinya, mencari pengetahuan untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan sikap dan keterampilan intelektual untuk bekerjasama, berbagi, peduli, rasa ingin tahu, dan saling menghargai sesamanya.

4) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning),

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk (Thomas, Mergendoller, and Michaelson, 1999).

Proyek terurai menjadi beberapa jenis. Stoller (2006) mengemukakan tiga jenis proyek berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, yaitu: (1) proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, Panduan Pembelajaran bahan, metodologi, dan presentasi; (2) proyek tidak terstruktur didefinisikan terutama oleh siswa sendiri; (3) proyek semi-terstruktur yang didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh siswa.

Memperluas pengertian di atas Stoller (2006), mendefinisikan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Bentuk aktivitas proyek terdiri dari (1) Proyek produksi yang melibatkan penciptaan seperti buletin, video, program radio, poster, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, brosur, menu banquet, jadwal perjalanan, dan sebagainya; (2) Proyek kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan teater, pameran makanan atau fashion show; (3) Proyek organisasi seperti pembentukan klub, kelompok diskusi, atau program-mitra percakapan. Lebih lanjut, menurut Fried-Booth (2002) ada dua jenis proyek yaitu (1) Proyek skala kecil atau sederhana yang hanya menghabiskan dua atau tiga pertemuan. Proyek ini hanya dilakukan di dalam kelas; (2) Proyek skala penuh yang

membutuhkan kegiatan yang rumit di luar kelas untuk menyelesaikannya dengan rentang waktu lebih panjang.

5) Pembelajaran Kooperatif,

Kooperatif mempunyai arti “bersifat kerja sama” atau “bersedia membantu” (Depdiknas, 2008). Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil (umumnya terdiri dari 4-5 orang siswa) dengan keanggotaan yang heterogen (tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras berbeda) (Arends, 2012). Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Oleh karena itu, Pembelajaran Kooperatif perlu dikembangkan karena pada saat penerapan Pembelajaran Kooperatif siswa berlatih berbagai keterampilan kooperatif (keterampilan sosial) sesuai dengan tuntutan kompetensi pada Kurikulum 2013 yaitu kompetensi sikap sosial, selain kompetensi sikap spiritual, pengetahuan, dan keterampilan.

Agar pembelajaran terlaksana dengan baik, siswa harus diberi lembar kegiatan (LK), yang dapat berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok berlangsung, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu teman sekelompok mencapai ketuntasan materi.

Pembelajaran Kooperatif memiliki lima variasi model yang dapat diterapkan, yaitu, yaitu Student Teams Achievement Divisions(STAD), Jigsaw, Group Investigation, Think Pair Share, Numbered Heads Together

(Arends, 2012). Penjelasan lebih lanjut variasi-variasi model tersebut diuraikan pada bagian selanjutnya dalam panduan ini.

6) Pembelajaran Berbasis Teks (Text- Based Instruction/Genre-Based).

Pembelajaran Berbasis Teks merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks. Metode pembelajaran ini mendasarkan diri pada pemodelan teks dan analisis terhadap fitur-fiturnya secara eksplisit serta fokus pada hubungan antara teks dan konteks penggunaannya. Perancangan unit-unit pembelajarannya Sekolah Menengah Pertama mengarahkan siswa agar mampu memahami dan memproduksi teks

baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks. Untuk itu siswa perlu memahami fungsi sosial, struktur, dan fitur kebahasaan teks.

Dalam Pembelajaran Berbasis Teks guru mengenalkan teks dan tujuannya, serta fitur-fiturnya, dan membimbing siswa memproduksi teks melalui proses pemberian bantuan (scaffolding). Pembelajaran Berbasis Teks melibatkan proses di mana guru membantu siswa dalam memproduksi teks dan secara bertahap mengurangi bantuan tersebut sampai siswa mampu memproduksi teks sendiri. Pembelajaran diorganisasikan dengan menggunakan berbagai macam teks yang terkait dengan kebutuhan siswa, dan siswa diberikan latihan dalam berbagai macam teks sampai mereka mampu memproduksi teks tanpa bantuan dan bimbingan guru (Richards, 2015).

Istilah teks berasal dari bahasa Latin yang berarti menenun. Teks, menurut Halliday (1975), merupakan kesatuan makna. Sejalan dengan

definisi Halliday, Christie dan Mason (1998) mendefinisikan teks sebagai kata-kata atau kalimat yang ditunen untuk menciptakan satu kesatuan yang utuh. Lebih lanjut, teks digambarkan sebagai bahasa yang diproduksi dan dipahami orang secara reseptif, apa yang dikatakan dan ditulis, dan dibaca dan didengar dalam kehidupan sehari-hari. Istilah teks mencakup baik teks lisan maupun tulis. Memperkuat definisi tersebut, mengutip pendapat Kress (1993) dan Eggin (1994), Emilia (2011) menyatakan bahwa teks merupakan satu kesatuan bahasa yang lengkap secara sosial dan kontekstual yang mungkin bisa dalam bentuk bahasa lisan maupun tulis.

Teks selalu dibuat dalam konteks. Kata konteks mengacu pada elemen-elemen yang menyertai teks (Christie dan Mason, 1998 dalam Emilia, 2011). Konteks memiliki peran yang sangat penting dalam penggunaan bahasa karena apa yang ditulis atau dikatakan sangat tergantung pada topik, kapan dan dalam kesempatan apa. Halliday (1976) membedakan dua konteks, yaitu konteks situasi dan konteks budaya. Keduanya berdampak pada penggunaan bahasa.

Konteks situasi mencakup tiga aspek, yaitu field, mode, dan tenor. Field mengacu pada topik atau kegiatan yang sedang berlangsung atau yang diceritakan dalam teks, atau apa yang terjadi. Tenor merupakan hakikat hubungan antara pengguna bahasa dalam satu konteks tertentu yang berkenaan dengan siapa penulis/pembicara kepada siapa. Tenor mengacu pada perangkat simbolik yang berfungsi untuk menunjukkan atau meniratkan hubungan penulis dengan pembacanya atau pembicara dengan penulisnya. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan teman

akrab berbeda dengan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan seseorang yang baru dikenal. Mode mengacu pada saluran komunikasi (channel of communication), pertimbangan apakah bahasa yang dipakai merupakan bahasa tulis atau bahasa lisan, jarak antara orang yang berkomunikasi dalam ruang dan waktu.

Ketiga unsur konteks situasi tersebut di atas disebut sebagai register. Sangat penting bagi siswa untuk memahami topik (field) yang akan ditulis atau dibicarakan, kepada siapa (tenor) dia menulis atau berbicara, kapan dan apakah menggunakan bahasa tulis atau lisan (mode).

Jenis konteks yang kedua adalah konteks budaya, yang disebut juga genre. Genredartikan sebagai jenis teks (text type). Menyitir berbagai pendapat ahli, Emilia (2011) menyebutkan pengertian-pengertian genre. Macken-Horarik (1997) menganggap teks sebagai konstruk sosial yang mempunyai struktur yang dapat diidentifikasi. Sebagai konstruk, struktur dan fungsi sosial teks dapat didekonstruksi. Oleh ahli lain, genredidefinisikan sebagai the ways we get things done through language – the ways we exchange information , and knowledge and interact socially (Callaghan, Knapp dan Knoble, 1993). Selanjutnya, genreoleh Martin, Christie, Rothery (1987), Christie (1991), dan Martin dan Rose (2008) didefinisikan sebagai proses sosial yang bertahap dan berorientasi pada tujuan.

Pembelajaran Berbasis Teks dilakukan pada satuan teks dengan tujuan untuk melaksanakan berbagai tindakan komunikatif secara bermakna, dengan menggunakan atau terkait dengan teks-teks yang

bermanfaat bagi kehidupan peserta didik, secara reseptif dan produktif, secara lisan maupun tulis, di berbagai konteks yang relevan dengan kehidupan siswa, dalam bentuk kegiatan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis yang terintegrasi secara alami dalam berbagai kegiatan komunikatif yang bermakna. Hal ini berarti bahwa teks dipelajari bukan sebagai sasaran akhir, tetapi sebagai alat untuk melakukan berbagai aktivitas terkait dengan dengan kehidupan nyata.

Penggunaan teks juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap menghargai dan menghayati nilai-nilai agama dan sosial, termasuk perilaku jujur, disiplin, bertanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

4. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana pencapaian taksonomi pendidikan yang dialami peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam suatu lembaga pendidikan keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat juga dari prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Kemampuan menulistersebut merupakan prestasi belajar peserta didik yang dapat diukur dari nilai peserta didik setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

pada saat evaluasi dilaksanakan. Keberhasilan pembelajaran disekolah akan terwujud dari keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. (Siagian, 2012; 123).

Oleh karena itu, untuk menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan kondisi kegiatan pembelajaran di kelas, yaitu rendahnya keterampilan berpikir dan pembelajaran yang kurang bermakna, perlu diupayakan perbaikan dan inovasi dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir, pembelajaran bermakna harus difokuskan pada pemahaman konsep dengan berbagai pendekatan daripada prosedural. Sehubungan dengan hal tersebut ada dua proses yang terjadi dalam perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak yaitu:

- (1) proses assimilation, dalam proses ini menyesuaikan atau mencocokkan informasi yang baru dengan apa yang telah diketahui oleh anak,
- (2) proses accommodation, yaitu anak menyusun dan membangun kembali atau mengubah apa yang telah diketahui sebelumnya sehingga informasi yang baru dapat disesuaikan menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru diharapkan:

- (1) menggunakan metode Penemuan,
- (2) mengadakan latihan kepekaan agar peserta didik mampu menghayati perasaan danberpartisipasi dalam kelompok lain,
- (3) guru bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Setyawati, 2012: 3-4).

Metode pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, peserta didik melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip (Riyanto, 2009;131-132).

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mendudukan posisi guru sebagai fasilitator memberikan stimulan kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik melanjutkan proses menulis teks hingga lengkap.

b. Prosedur Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan pada model ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- c) Memilih materi pelajaran.

- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Pelaksanaan

Adapun menurut Syah (2004) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya dan timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulation guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

Data collection (pengumpulan data)

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, guru memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

Data processing (pengolahan data)

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

Verification (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

c. Kelebihan Pembelajaran model *Discovery Learning*

Beberapa kelebihan penggunaan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- 2) Meningkatkan pembiasaan terhadap penemuan.
- 3) Meningkatkan kolaborasi.
- 4) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 5) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- 6) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam merencanakan proses dan hasil penemuan, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- 7) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.

- 8) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- 9) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

d. Kekurangan Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 2) Kemungkinan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- 3) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan penerapan Model *Discovery Learning*, antara lain: 1) Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Kadri dan Meika Rahmawati berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK SUHU DAN KALOR”(2015). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran dengan Model

Discovery Learning ada perbedaan akibat pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalor kelas X. 2) Penelitian yang dilakukan oleh Eggy Rismasellia yang berjudul “MODEL DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF CERITA FANTASI DAN HUBUNGANNYA DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 JATISARI KOTA KARAWANG”(2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukannya penelitian adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* pada kemampuan menulis kreatif cerita fantasi dan berdasarkan hasil data tentang angket kemandirian belajar siswa, kemandirian di kelas eksperimen (*discovery learning*) dan di kelas konvensional tidak jauh berbeda tetapi ada perbedaan kemampuan menulis yang signifikan antara yang kemandiriannya rendah di kelas konvensional dengan yang kemandiriannya tinggi di kelas eksperimen (*discovery learning*) artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap tingkat kemandirian belajar siswa dalam kaitannya dengan kemampuan menulis kreatif cerita fantasi, maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar berpengaruh pada kemampuan menulis kreatif cerita fantasi. 3) Penelitian yang dilakukan oleh Mega Lestari, Maskun Maskun, Yustina Sri Ekwandari yang berjudul “PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH” (2015). Hasil analisis data menunjukkan bahwa Model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan taraf pengaruh signifikan sebesar 0,71 dengan interpretasi berpengaruh kuat.

Fokus penelitian peneliti pertama adalah penerapan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar materi pokok suhu dan kalor. Fokus penelitian peneliti kedua tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* pada kemampuan menulis kreatif cerita fantasi. Adapun fokus penelitian ketiga adanya pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif sejarah.

Penelitian ini mengambil judul “KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 WONOSOBO” dengan fokus yang berbeda yakni keefektifan Model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks deskripsi dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

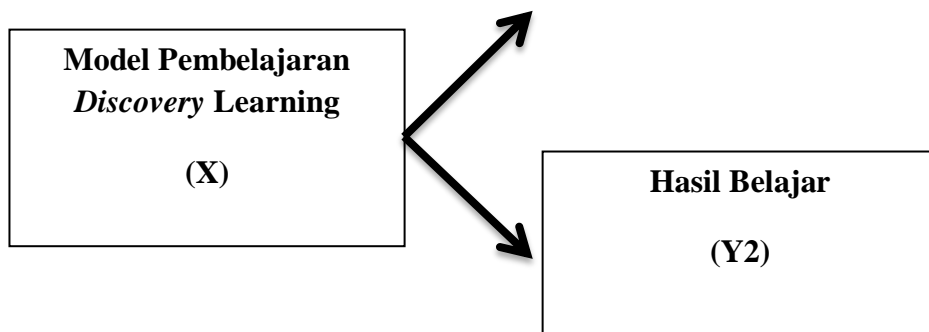
C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran penemuan merupakan salah satu hal yang sangat penting sekali dalam dunia pendidikan. Pemahaman terkait dengan faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan menulis memiliki arti yang sangat penting sekali, karena berkaitan erat dengan kemajuan pendidikan atau prestasi peserta didik itu sendiri. Dengan demikian sangat jelas bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki pengaruh terhadap minat dan kemampuan menulis peserta didik, terutama yang berkaitan dengan pelajaran teks deskripsi

Minat Belajar

(Y1)

84



Gambar 2.1 Kerangka Pikir *Keefektifan Discovery Learning*

D. Hipotesis

Berdasarkan pada kajian teori, maka dapat diketahui bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning* efektif penggunaannya terhadap peningkatan minat belajar teks deskripsi.
2. Model Pembelajaran *Discovery Learning* efektif penggunaannya terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi.