



Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga

Eri Susmiati

SMP Negeri 1 Gangga, Kabupaten Lombok Utara

Corresponding Author. Email: biyungajiagung@gmail.com

Abstract: This study aims to increase motivation to learn Indonesian with the discovery learning model and video recording media during the Covid-19 pandemic. This research method uses classroom action research methods. The research subjects were students of class VII A Gangga 2 Junior High School, totaling 26 students. This research instrument uses a questionnaire, observation, and assignment. Research data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of this study indicate that an increase in student responses to distance learning (PJJ) is proven in the first cycle the value is 0.47 with a positive category, while in the second cycle the value is 0.53 with a very positive category. From the appearance value in the video recording retelling the legend is also evidenced by the acquisition of the lowest value of 70 in cycle 1 and 80 in cycle 2, the highest in two cycles of 100 scores from 26 students, so it can be said that the discovery learning model and video recording media can improve student learning motivation during the covid-19 pandemic. The positive thing that is obtained from the application of this method is the increase in motivation and activeness of student learning even from a distance which directly impacts on improving student learning outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dengan model discovery learning dan media rekaman video pada masa pandemi Covid-19. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subyek Penelitian adalah siswa kelas VII A SMPN 2 Gangga yang berjumlah 26 orang siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan angket, pengamatan, dan penugasan. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan respon siswa terhadap pembelajaran jarak jauh (PJJ) terbukti pada siklus I nilainya 0,47 dengan kategori positif, sedangkan pada siklus II nilainya 0,53 dengan kategori sangat positif. Dari nilai penampilan dalam rekaman video menceritakan kembali legenda juga dibuktikan dengan perolehan nilai terendah 70 pada siklus 1 dan nilai 80 pada siklus 2, tertinggi pada dua kali siklus nilai 100 dari 26 siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa model discovery learning dan media rekaman video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19. Hal positif yang didapatkan dari penerapan metode ini adalah peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa walaupun dari jarak jauh yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

How to Cite: Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>

Pendahuluan

Dunia dikejutkan dengan mewabahnya virus corona yang berasal dari Cina tepatnya di kota Wuhan. Pada bulan Oktober 2019 virus corona meluluh lantakkan Cina, kemudian dalam sekejap sudah merebak ke seluruh penjuru dunia. COVID-19 (*corona virus disease*

Article History

Received: 23-06-2020

Revised: 29-06-2020

Published: 06-07-2020

Key Words:

Motivation, Discovery Learning Model, Video Recording Media.

Sejarah Artikel

Diterima: 23-06-2020

Direvisi: 29-06-2020

Diterbitkan: 06-07-2020

Kata Kunci:

Motivasi Belajar, *Discovery Learning*, Media Rekaman Video.



2019) oleh organisasi kesehatan dunia (WHO) dinyatakan sebagai pandemi internasional. Bencana non alam ini memaksa dunia masuk pada tatanan sosial baru, termasuk dunia pendidikan kebijakan physical distancing “melarang peserta didik belajar di sekolah” merupakan tantangan besar yang harus dihadapi oleh semua guru. Bagaimanapun kondisinya, pembelajaran harus tetap berlangsung untuk mencapai target pencapaian kompetensi yang telah ditentukan, salah satunya melalui pembelajaran di rumah dengan pola pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dijelaskan mengenai kriteria pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan, dimana poin utamanya adalah adanya pembelajaran yang aktif yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah. Namun demikian, kondisi ideal tersebut tidak seluruhnya sejalan dengan yang diharapkan. Berdasarkan kenyataan yang penulis rasakan langsung di kelas VII A SMPN 2 Gangga dalam masa lock down, karena kondisi pandemi Covid-19 yang melanda dunia khususnya dunia pendidikan . terdapat beberapa masalah yaitu: (1) rendahnya motivasi siswa untuk belajar jarak jauh, (2) merasa bosan terlalu lama tidak bertemu dengan guru dan teman-temannya (3) rendahnya hasil belajar siswa.

Apabila permasalahan tersebut tidak ditindak lanjuti, maka untuk kedepannya hal tersebut bisa menimbulkan dampak yang kurang baik bagi siswa, guru, maupun sekolah. Bagi siswa akan menyebabkan prestasi belajar semakin menurun, karena mereka bosan belajar jarak jauh . Bagi guru, akan merasa gagal dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan bagi sekolah tentu hal ini akan berakibat pada rendahnya kualitas hasil belajar di sekolah.

Hasil perenungan dalam mensikapi kondisi pandemi covid-19 teridentifikasi beberapa faktor penyebab terjadinya permasalahan di atas, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh ahli pendidikan. Slameto (2003) yang menyebutkan ada dua faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa yaitu faktor yang datang dari diri siswa (faktor intern) dan faktor yang datang dari luar siswa (faktor ekstern). Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan (bosan). Sedangkan faktor ekstern (faktor yang berasal dari luar manusia) diantaranya: (1) Lingkungan keluarga yang meliputi: perhatian orang tua, keadaan ekonomi orang tua, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. (2) Lingkungan sekolah meliputi: faktor guru, faktor alat (media pembelajaran), kondisi gedung, dan penggunaan metode pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran dan tugas rumah. (3) Lingkungan masyarakat yang meliputi: faktor media (tv, radio, internet, dll), lingkungan sosial (teman bergaul, lingkungan tetangga, aktifitas dalam masyarakat), kegiatan siswa dalam masyarakat dan, bentuk kehidupan masyarakat. John Keller, 1987, mendeskripsikan dan mengukur minat belajar dan motivasi belajar siswa melalui 4 komponen utama, sesuai dengan nama model yang disuguhkan ARCS (*Attention, Relenvace, Confidence, Satisfaction*), atau dalam bahasa Indonesia: Atensi (perhatian), Relevansi (kesesuaian), Kepercayaan diri, dan Kepuasan.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memenuhi tuntutan di atas adalah melalui model pembelajaran *discovery learning*, penulis kolaborasi dengan media rekaman video. Pendekatan *discovery learning* adalah metode pembelajaran memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip



menyenangkan yang menghendaki siswa untuk aktif, kreatif. Melalui metode ini siswa disetting untuk menggunakan hp untuk merekam dirinya sendiri ketika melakukan proses dalam pembelajaran. Sedangkan rekaman vidio ini dibuat siswa sekreatif mungkin dalam suasana yang menyenangkan dan diharapkan lebih memotivasi belajar siswa. Senada dengan teori yang diungkapkan Plato, bahwa anak usia sekolah menengah akan lebih memahami pembelajaran yang dilakukan apabila dilakukan sambil berkreasi. Membuat rekaman vidio ini dapat diaplikasikan pada setiap pembelajaran. Namun, dalam penulisan best practice ini, penulis memfokuskan penerapan metode pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menceritakan kembali cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau di dengar, karena materi yang ada sangat kontekstual dengan metode dan lingkungan sekitar.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia pada materi menceritakan kembali legenda daerah setempat yang dibaca dan di dengar dengan model *discovery learning* dan media rekaman vidio pada masa pandemi covid-19 bagi siswa kelas VII A SMPN 2 Gangga Kabupaten Lombok Utara.

Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas. Adapun model yang akan dipakai adalah model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart setiap siklusnya terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observ*), dan refleksi (*reflect*) (Kusumah & Dwitagama, 2010). Penelitian ini akan dilakukan di SMPN 2 Gangga Waktu pelaksanaan pada bulan Maret- Mei 2020 pada kondisi pandemi Covid-19. Subyek Penelitian adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 26 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan paling sedikit 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi Data yang sudah terkumpul dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu (1) Analisis Data Respon Siswa, dihitung melalui skala sikap yang digunakan untuk mengukur kecenderungan sikap dan perilaku siswa terhadap pertanyaan yang diajukan. Siswa memberikan nilai dengan rentang nilai sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Skor Respon Siswa Untuk Setiap Butir Pernyataan

$$RS = 2 \times nSS + nS - nTS - 2 \times nSTS$$

Dan (2) Analisis Hasil belajar Siswa, diperoleh dari nilai ulangan post tes pada akhir siklus. Dari hasil tes pada akhir siklus dapat ditentukan nilai tertinggi, nilai terendah. Adapun Indikator kinerja penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Respon siswa berhasil bila responnya menunjukkan nilainya lebih dari 0 (kategori positif); (2) Ketuntasan klasikal berhasil bila jumlah siswa yang tuntas minimal 75%.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan model *discovery learning* yang dikolaborasikan dengan rekaman vidio hasil presentasi siswa. Adapun langkah kerja (*sintak*) model pembelajaran penyingkapan/penemuan adalah sebagai berikut:

Sintak model *discovery Learning*

- 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*);
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*);
- 3) Pengumpulan data (*data collection*);
- 4) Pengolahan data (*data processing*);
- 5) Pembuktian (*verification*); dan



- 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*). Berdasarkan *sintak* tersebut, langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* yang bisa dirancang oleh guru adalah sebagai berikut:

Masalah

Masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah model *discovery learning* dan media video dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia pada materi menceritakan kembali fabel/legenda siswa kelas VII di SMPN 2 Gangga dalam kondisi pandemi covid-19?

Cara Pemecahan Masalah

Adapun cara pemecahan masalah ini akan ditempuh melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan rancangan pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:
 - a. Menetapkan konsep-konsep dasar berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang kemudian akan dikembangkan kedalam rancangan kegiatan pembelajaran.
 - b. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester 2 SMPN 2 Gangga.
 - c. Menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menceritakan kembali fabel / legenda yang di baca atau di dengar. Penginformasian kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan melakukan rekaman vidio yang berisi menceritakan kembali cerita fabel/ legenda yang dibaca atau di dengar.
2. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran
 - a. Tahapan pengelolaan kelas dilakukan dengan pola jarak jauh
 - 1) Penyajian materi. Materi telah diinformasikan untuk membaca fabel/legenda setempat siswa memilih sesuai dengan kesukaannya.(disediakan dua teks legenda cupak gurantang dan legenda putri cilnaya cerita yang berasal dari asli Lombok Utara
 - 2) Proses perekaman vidio oleh siswa
 - 3) Pengumpulan vidio
 - 4) Proses penilaian
 - b. Kegiatan Pembelajaran
 - 1) Penyampaian tujuan dan motivasi.
 - c. Dilakukan secara online pemberian tugas, pada saat tertentu dilakukan home visit untuk mendatangi siswa yang belum jelas akan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan . tugas ini dilaksanakan secara individu dan bebas berekspresi.
 - 1) Evaluasi proses: yang akan dievaluasi pada proses ini adalah bagaimana Atensi (perhatian), Relevansi (kesesuaian), Kepercayaan diri, dan Kepuasansiswa saat mengikuti proses pembelajaran jarak jauh .
 - 2) Evaluasi hasil: yang dimaksudkan dalam evaluasi hasil ini adalah evaluasi berupa pertanyaan berbentuk soal tertulis yang dibuat oleh sesuai tujuan pembelajaran.

Hasil Kegiatan

Sebagai pendahuluan dalam kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengapersepsi materi yang telah diketahui siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran kali ini. Berlanjut ke kegiatan inti, Guru menyajikan teks fabel/legenda daerah setempat. Siswa diberi kebebasan memilih cerita yang



mereka sukai untuk dibaca.(sintak memberi rangsangan pada siswa). Guru menyampaikan pedoman kegiatan pembelajaran jarak jauh yang akan dilakukan pada pembelajaran kali ini. Adapun pedomannya adalah sebagai berikut:

1. Setiap siswa diberi pilihan teks fabel/legenda sebagai sintak rangsangan sesuai langkah *discovery learning*.
2. Setiap siswa diberi waktu dua hari untuk membaca teks fabel/legenda. .
3. Setiap siswa menceritakan kembali fabel/legenda yang dibaca kemudian di rekam video di hp siswa.
4. Setiap siswa mengirimkan rekaman vidio menceritakan kembali fabel/legenda lewat WA.

Setelah melakukan kegiatan perekaman vidio masing-masing siswa mengumpulkan dan guru melakukan penilaian terhadap proses menceritakan kembali cerita fabel/legenda yang telah dibaca sehingga dari skor yang diperoleh dapat dilihat bagaimana motivasi siswa dalam mengikuti PJJ. Untuk menguji motivasi siswa dalam proses perekaman vidio, guru memberikan hadiah kepada siswa yang mencapai skor tinggi pada masing-kategori. Adapaun kategori yang dinilai adalah :

1. Siswa yang percaya diri dalam bercerita.
2. Siswa yang lancar dalam bercerita.
3. Siswa yang intonasi baik dalam bercerita.
4. Ekspresi siswa pada saat bercerita

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwapenerapan model pembelajaran *discovery learning* dan media vido meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari tabel motivasi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *discovery learning* dan media rekaman video. Pada siklus I nilainya 0,47 dengan kategori positif, sedangkan pada siklus II nilainya 0,53 dengan kategori sangat positif. Dari nilai pengamatan dalam pembelajaran jarak jauh dari hasil pengamatan rekaman video juga dapat disimpulkan nilai terendah 70 pada siklus 1, pada siklus 2 terendah 80 dan tertinggi 100 dari 26 siswa maka dapat dikatakan sudah melampaui KKM pada KD tersebut.

Saran

Adapaun saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah; (1) Bagi guru, pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* dan rekaman vidio dapat dijadikan alternatif pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia; dan (2) Bagi kepala sekolah, semoga bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning*.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyana, Yoki dkk. (2019). Buku Pegangan Pembelajaran Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Danim, Sudarman. (2011). *Karya Tulis Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



- Depdikbud. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia.
- Daryanto, Karim, Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Ediyanto, Arif. (2016). *Belajar Menulis Best Practice*. Semarang: CV. Eksystika
- Ediyanto, Arif. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Eksystika.
- Fitriana, F. (2019). Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPA Materi Tekanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5(2), 100-108. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1805>
- Halimah, D. Deni Koswara. (2008). *Bagaimana Menjadi Guru Kreatif?*. Bandung: PT Pribumi Mekar.
- Jayanti, F., & Fachrurazi, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Metode Discovery dengan Menggunakan Media Gambar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Pontianak. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 329-339. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2491>
- Mahartati, I. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik dengan Mengoptimalkan Penerapan Model Discovery Learning di SD Negeri 3 Cakranegara. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.568>
- Selamet, I. (2020). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPU JAYA I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Serikandi, B. (2020). UPAYA MENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI KELAS XII-IIS-1 SMA NEGERI 1 PUJUT. *Jurnal Paedagogy*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2498>
- Setiarini, A. (2016). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Mengoptimalkan Penerapan Pendekatan Saintifik Strategi Discovery Learning dan Metode Diskusi di SDN Model Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v2i1.390>