

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
UNTUK MENULIS TEKS REPORT SISWA KELAS IX DI UPT SMPN 34
BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh

NILAWATI IDRUS



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
UNTUK MENULIS TEKS REPORT SISWA KELAS IX DI UPT SMPN 34
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

NILAWATI IDRUS

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENULIS TEKS REPORT SISWA KELAS IX DI UPT SMPN 34 BANDAR LAMPUNG

Oleh

NILA WATI IDRUS

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis: (1) potensi dan kondisi pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IX, (2) proses pengembangan, (3) karakteristik model pembelajaran *discovery learning*, (4) respon pengguna pembelajaran *discovery learning* melalui *microsoft sway*. Metode penelitian adalah analisis deskriptif. Penulis melakukan penelitian di UPT SMPN 34 Bandar Lampung tahun pelajaran 2020/2021 kelas IX. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara dan observasi kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Desain penelitian pengembangan mengacu pada *Borg and Gall* yang hanya dilakukan sampai pada tahap ke-7 (tujuh).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) potensi dan kondisi berdasarkan wawancara penulis dengan wakil kepala sekolah, untuk sekolah mempunyai jaringan wifi dan mempunyai labotarium komputer yang memadai serta sumber belajar perpustakaan buku yang di gunakan belum bervariasi yakni menggunakan buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2) proses pengembangan, hasil uji validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 3,3 (sangat baik) hasil validasi uji ahli desain dengan skor rata-rata 3,6 (sangat baik) dan validasi ahli media dengan skor rata-rata 3,9 (sangat baik), (3) karakteristik dari produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan *microsoft sway* untuk menulis teks report, (4) tanggapan/respon pengguna di lakukan pada 6 orang pendidik perwakilan dari UPT SMPN 34 Bandar Lampung terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan persentase 88,25% (sangat baik).

Kata Kunci: *Discovery learning, Teks Report, Siswa SMP.*

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF *DISCOVERY LEARNING* LEARNING MODEL TO WRITE THE TEXT REPORT OF CLASS IX STUDENTS AT UPT SMPN 34 BANDAR LAMPUNG****By.****NILA WATI IDRUS**

The purpose of this study is to analyze: (1) the potential and conditions of English learning of class IX learners, (2) the development process, (3) the characteristics of the discovery learning learning model, (4) the user response of discovery learning learning through microsoft sway. The research method is descriptive analysis. The author conducted research at UPT SMPN 34 Bandar Lampung for the 2020/2021 school year class IX. The data collection techniques used are questionnaires, interviews and observations and then analyzed using descriptive analysis. Development research design refers to Borg and Gall which is only carried out until the 7th (seventh) stage.

The results showed that: (1) the potential and conditions based on the author's interview with the deputy principal, for schools to have wifi networks and have adequate computer laboratories and the learning resources of the book library used have not varied, namely using the Book of the Ministry of Education and Culture, (2) the development process, the results of the material expert validation test scored an average of 3.3 (very good) the results of validation of the design expert test with an average score of 3.6 (very good). both) and validation of media experts with an average score of 3.9 (very good), (3) characteristics of the product developed is the discovery learning model by using microsoft sway to write report text, (4) user responses / responses were carried out on 6 representative educators from UPT SMPN 34 Bandar Lampung to the products developed showed a percentage of 88.25% (very good).

Keywords: *Discovery learning, Report Text, Microsoft Sway.*

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING UNTUK MENULIS TEKS REPORT
SISWA KELAS IX DI UPT SMPN 34 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Nila Wati Idrus

No. Pokok Mahasiswa : 2023011006

Program Studi : S-2 Magister Teknologi Pendidikan


Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing




Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP. 19670722 199203 2 001

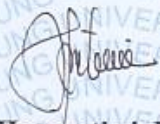

Dr. Ujang Suparman, M.A., Ph.D.
NIP. 19570608 198603 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan


Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Ujang Suparman, M.A., Ph.D.**

Penguji Anggota : **1. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**

: **2. Dr. Riswandi, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Tesis : 13 April 2022

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Menulis Teks Report Siswa Kelas IX Di UPT SMPN 34 Bandar Lampung” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, April 2022

Pembuat Pernyataan



Nila Wati Idrus

NPM. 2023011006

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 30 September 1982. Anak kedelapan dari delapan bersaudara, dari pasangan bapak Hi.Muhammad Idrus (alm) dan ibu Hj.Sinar.

Masa kecil penulis sampai remaja menjalankan pendidikan formal di kota Bandar Lampung meliputi: bersekolah di SDN 01 Center dan lulus pada tahun 1994. Kemudian penulis melanjutkan ke SLTPN 5 Bandar Lampung dan lulus tahun 1997. Penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Way Halim dan lulus pada tahun 2000. Di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung (Unila) program studi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan lulus pada tahun 2005.

Untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan profesi, pada tahun 2020 penulis mendapatkan kesempatan melanjutkan pendidikan di program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Saat ini penulis aktif sebagai guru bahasa Inggris di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

MOTTO

**Dibalik kesuksesan anak
terdapat do'a orangtua yang selalu menyertai**

(By. Nila Wati Idrus)

That's the way it is

(By. Celine Dion)

PERSEMBAHAN

Puji syukur ku ucapkan kepada sang pencipta Allah SWT dan
Nabi Besar Muhammad SAW

Kupersembahkan karya ini kepada

Orang tua tercinta mami Hj.Sinar serta ibu Nurlela selalu memberikan doa,
dukungan, motivasi dan memberikan contoh bagaimana menjadi seorang ibu bagi
anak-anakku.

Suami tercinta Sulistiawan,A.Md. yang selalu memberikan perhatian, doa,
motivasi dan memberikan warna-warni untuk menjalani kehidupan untuk selalu
bersyukur apa yang telah di miliki dan membimbing untuk menjadi istri yang
tawadu.

Tiga bidadari putri tercintaku mba Nayla, kakak Naura dan adek Nafeeza yang
selalu memberikan doa di ujung bibir mungil kalian untuk ibu dapat
menyelesaikan studi.

Keluarga besar ku yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu telah memberikan
doa,dukungan.

Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan
ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat
Teman-teman Magister Teknologi Pendidikan 2020
Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Bismilahirrahmanirrohim. Alhamdulillah serta puji syukur atas limpahan rahmat dan anugrah kehadiran Allah SWT sehingga penyusunan tesis ini dapat di selesaikan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Menulis Teks Report Siswa Kelas IX Di UPT SMPN 34 Bandar Lampung”. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat bimbingan dan motivasi dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menempuh studi pada Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Wan Abbas Zakaria, M.S., selaku Direktur Pascasarjana FKIP Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya;
4. Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung; dan Penguji II yang memotivasi, membimbing, dan memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini dapat terselesaikan;
5. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Ketua Program Studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Penguji I yang telah membimbing dan memberikan nasihat, saran-saran dan motivasi yang berarti dengan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan;

6. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Pembimbing I dan Ketua Penguji yang telah memberikan motivasi, bimbingan, ilmu yang berharga, serta memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini dapat terselesaikan;
7. Ujang Suparman, M.A.,Ph.D. Pembimbing II dan sekretaris yang telah memberikan motivasi, bimbingan, ilmu yang berharga, serta memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga tesis ini dapat terselesaikan;
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang berharga, motivasi, dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan tesis;
9. Budi Kadaryanto, S.Pd.,M.A. dan Nurhadewi, M.Pd., selaku Validator Ahli Materi yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini;
10. Khoirun Nisa, M.Pd., dan Tasmioda, M.Pd., selaku Validator Ahli Media yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini;
11. Hj.Nonetisah, M.Pd. dan Adha, M.Pd., selaku Validator Ahli Desain yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi validator, memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan tesis ini;
12. Sriyati, S.Pd.M.M., selaku Kepala Sekolah UPT SMPN 34 Bandar Lampung yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian, memberikan masukan, dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini;
13. Guru – guru di UPT SMPN 34 Bandar Lampung yang telah memberikan motivasi, saran, semangat, menjadi teman diskusi dalam menyelesaikan tesis ini;
14. Rekan-rekan mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 yang telah banyak memberikan dukungan hingga terselesainya tesis ini;
15. Suamiku dan anak-anakku yang selalu mendukung, memotivasi untukku;
16. Mami dan ibu yang selalu memperjuangkan segalanya untuk keberhasilanku, serta kakak-kakakku tersayang, dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan semangat dan motivasi untukku.

Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamiin.

Bandar Lampung, April 2022

Penulis

Nila Wati Idrus

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang penelitian	1
1.2 Identifikasi masalah	14
1.3 Batasan masalah	14
1.4 Rumusan masalah	14
1.5 Tujuan penelitian.....	15
1.6 Manfaat penelitian	15
1.7 Pentingnya pengembangan bahan ajar	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran	17
2.1.1 Teori Belajar <i>Behaviorisme</i>	18
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivis	19
2.1.3 Teori Belajar Kognitif	21

2.2	Model <i>Discovery Learning</i>	23
2.2.1	Konsep <i>Discovery Learning</i>	26
2.2.2	Pengertian <i>Discovery Learning</i>	26
2.2.3	Karakteristik Model <i>Discovery Learning</i>	27
2.2.4	Langkah Langkah <i>Discovery Learning</i>	28
2.2.5	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	32
2.3	Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama	33
2.3.1	Pembelajaran Bahasa Inggris.....	33
2.4	Konsep Menulis.....	33
2.4.1	Aspek Menulis.....	35
2.5	Teks Report.....	37
2.6	Penelitian Yang Relevan.....	39
2.7	Kerangka Fikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Model Rancangan Penelitian	48
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	56
3.4	Variabel Penelitian.....	57
3.5	Definisi Konseptual dan Operasional.....	57
3.6	Teknik Analisis Data	58
3.7	Instrumen Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Hasil Penelitian dan Analisis Hasil Penelitian	66
4.1.1	Potensi dan Kondisi Pembelajaran Bahasa Inggris di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.....	66
4.1.2	Proses Pengembangan Model Pembelajaran	68
4.1.2.1	Tanggapan Ahli.....	72
4.1.2.1.1	Tanggapan Ahli Materi	72
4.1.2.1.2	Tanggapan Ahli Media.....	74
4.1.2.1.3	Tanggapan Ahli Desain.....	76
4.1.2.2	Saran Perbaikan.....	78

4.1.2.3 Uji Produk.....	79
4.1.3 Karakteristik Produk yang Dikembangkan.....	82
4.1.4 Persepsi/Tanggapan Pengguna	91
4.2 Pembahasan	93
4.3 Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis <i>Discovery learning</i>	98
4.4 Dampak Utama Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	99
4.5 Dampak Pengiring Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	99
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1. 1	Daftar Rata-rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IX.....	3
Tabel 2. 1	Sintak pembelajaran <i>discovery learning</i>	31
Tabel 3. 2	Kriteria Validasi.....	60
Tabel 3. 3	Hasil Konversi Angket Respon Pengguna.....	60
Tabel 3. 4	Kisi – Kisi Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	62
Tabel 3. 6	Kisi Kisi Uji Ahli Desain.....	63
Tabel 3. 7	Kisi-kisi Tanggapan Pengguna	63
Tabel 3. 8	Kisi-kisi Uji satu-satu	64
Tabel 4. 1	Hasil Observasi Sarana dan Prasarana UPT SMPN 34 Bandar Lampung	67
Tabel 4. 2	Kompetensi Dasar kelas IX semester 2	69
Tabel 4. 3	Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4. 4	Rekapitulasi tanggapan ahli materi.....	73
Tabel 4. 5	Hasil Tanggapan Ahli Media.....	74
Tabel 4. 6	Rekapitulasi validasi ahli media	75
Tabel 4. 7	Hasil Validasi Ahli Desain	76
Tabel 4. 8	Rekapitulasi validasi ahli desain.....	77
Tabel 4. 9	Saran Perbaikan Ahli Materi.....	78
Tabel 4. 10	Saran Perbaikan Ahli Media	79
Tabel 4. 11	Saran Perbaikan Ahli Desain	79
Tabel 4. 12	Uji Satu-Satu.....	80
Tabel 4. 13	Hasil Uji Kelompok Kecil	81
Tabel 4. 14	Rekapitulasi Respon/Tanggapan Pendidik	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Diagram nilai guru bahasa Inggris Kelas IX UPT SMPN 34 Bandar Lampung	4
Gambar 4.1 Tampilan awal pada link <i>microsoft sway</i>	84
Gambar 4.2 Audio yang terdapat dalam <i>microsoft sway</i>	84
Gambar 4.3 Tampilan slide yang kedua dalam <i>microsoft sway</i>	85
Gambar 4.4 Audio menjelaskan definisi teks report.....	85
Gambar 4.5 Slide yang menerangkan tentang struktur teks dalam teks report....	86
Gambar 4.6 Audio menjelaskan tentang struktur teks dalam teks report.	87
Gambar 4.7 Audio menjelaskan langkah-langkah dalam mengamati video.....	88
Gambar 4.8 Audio menjelaskan fenomena yang terjadi pada video tersebut.....	89
Gambar 4.9 Tampilan 6 respon pengguna	92

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2. 2 Kerangka Fikir	47
Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan Produk RnD Modifikasi Sugiyono (2015).....	51
Bagan 3. 2 Pengembangan Bahan Ajar.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin penelitian
Silabus
KI dan KD Pandemi
Rencana pelaksanaan pembelajaran
Surat permohonan menjadi validator materi 1
Lembar validasi ahli materi 1
Surat permohonan menjadi validator materi 2
Lembar validasi ahli materi 2
Surat permohonan menjadi validator media 1
Lembar validasi ahli media 1
Surat permohonan menjadi validator media 2
Lembar validasi ahli media 2
Surat permohonan menjadi validator desain 1
Lembar validasi ahli desain 1
Surat permohonan menjadi validator desain 2
Lembar validasi ahli desain 2
Rekapitulasi hasil validasi ahli materi, desain dan media
Hasil uji satu-satu
Hasil uji kelompok kecil
Lembar uji respon pengguna
Rekapitulasi hasil respon pengguna
Lembar Surat Pencatatan Ciptaan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang penelitian

Zaman era globalisasi pembelajaran bahasa Inggris mempunyai peranan utama bagi peserta didik. Kemajuan teknologi yang sedang berkembang juga melibatkan peran serta bahasa terutama dalam penggunaan bahasa Inggris untuk menghindari terjadi kesenjangan antara IPTEK dengan kondisi yang ada pada saat ini. Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris dapat diukur dari sejauh mana bahasa tersebut dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, model pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang disusun dengan baik sangat berperan bagi pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penerapan pembelajaran Kurikulum 2013 disarankan menggunakan model-model pembelajaran *inquiry based learning*, *discovery learning*, *project based learning* dan *problem based learning*. Masing-masing dari setiap model tersebut dikembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Mengutip pendapat dari Hosnan (2014: 282) mengemukakan model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara peserta didik belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh lebih bermakna, tahan lama dan tidak mudah dilupakan peserta didik.

Model pembelajaran *discovery learning* sangat relevan diterapkan di kelas karena mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi, mencari jawaban atas suatu pertanyaan dengan cara berkolaborasi antar sesama peserta didik.

discovery learning adalah model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan

membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasan terkait topik yang dipelajari. (Arends, 2015,402).

Model pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka, karena ini bersifat konstruktivis, para peserta didik menggunakan pengalaman mereka terdahulu dalam memecahkan masalah. Menurut Richard mengutip Roestiyah N.K. (2012: 20), model pembelajaran ialah suatu cara pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar mandiri dengan cara menemukannya sendiri. Pendidik memberikan masalah kepada para peserta didik dan memfasilitasi peserta didik untuk memecahkannya sendiri.

Fakta di lapangan khususnya di UPT SMPN 34 Bandar Lampung, keterampilan menulis dalam bahasa Inggris sangat sulit terutama dalam menulis teks report. Peserta didik pada tahap awal menulis belum memahami konsep yang hendak dituliskan. Sehingga pada saat memulai menulis kemampuan untuk menggali potensi dalam menulis di perlukan motivasi yang di berikan oleh pendidik. Sehingga belum menunjukkan hasil yang maksimal. Berdasarkan kondisi pembelajaran keterampilan menulis bahasa Inggris di atas pencapaian keterampilan menulis peserta didik kelas IX pada tahun pelajaran 2020/2021 di UPT SMPN 34 Bandar Lampung masih relatif rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

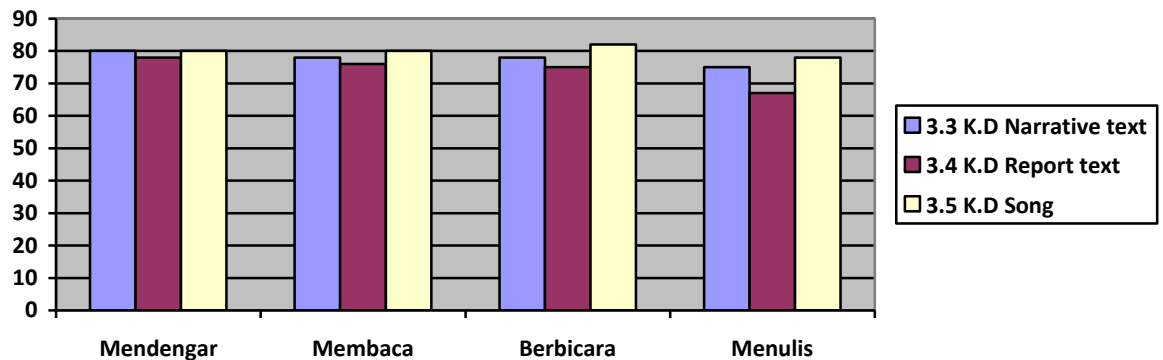
Rincian nilai peserta didik dan Kompetensi Dasar semester I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Daftar Rata-rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IX

Tahun Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	rata-rata pencapaian (kkm: 72)			
			Men dengar	Mem baca	Ber bicara	Menuli s
2020 - 2021	3.3 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait <i>fairy tales</i> , pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	Mampu menemukan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait <i>fairy tales</i> , pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	80	78	78	75
	3.4 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks information report lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait mata pelajaran lain di kelas IX, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya.	Mampu menulis report teks dalam bentuk paragraf pendek dan sederhana	78	76	75	67
	3.5 Menafsirkan fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMP/MTs dengan konteks penggunaannya.	Mampu menemukan unsur kebahasaan terkait kehidupan remaja	80	80	82	78

(Sumber: Dokumentasi nilai guru bahasa Inggris Kelas IX UPT SMPN 34 Bandar Lampung)

Berikut penyajian dalam bentuk diagram:



Gambar 1.1 Diagram nilai guru bahasa Inggris Kelas IX UPT SMPN 34 Bandar Lampung

Sumber: Dokumentasi nilai guru bahasa Inggris Kelas IX UPT SMPN 34 Bandar Lampung

Data pencapaian hasil belajar peserta didik pada tahun 2020-2021 menunjukkan bahwa keterampilan menulis masih rendah dengan nilai 67 (KKM 72) pada materi teks report. Berdasarkan hasil reviu terhadap pencapaian nilai keterampilan menulis peserta didik, diketahui bahwa rendahnya keterampilan menulis dalam mengungkapkan ide-ide ke dalam bentuk paragraf pendek dan sederhana.

Peserta didik memiliki kesulitan dalam mengembangkan gagasan tentang tema yang dibahas dalam keterampilan menulis. Terbatasnya kosa kata juga membuat peserta didik sulit mengungkapkan idenya. Selain itu, pemahaman peserta didik yang kurang tentang mekanisme (*mechanism*), tata bahasa (*grammar*) dan lainnya semakin mempersulit penguasaan keterampilan menulis.

Di samping kesulitan dalam elaborasi kalimat ke dalam tulisan dalam sebuah tulisan paragraf pendek dan sederhana masih menggunakan model secara konvensional. Berdasarkan wawancara pada peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat media yang membantu untuk menulis. Media yang di butuhkan menarik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan pada pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis bahasa Inggris peserta didik kelas IX masih rendah. Apabila dicermati, faktor dari luar menjadi faktor dominan dalam pembelajaran menulis.

Di dalam pembelajaran menulis terdapat kata, susunan kalimat, yang berbeda antar waktu. Mulai dari hari ini, besok, kemarin dan dulu, ada rumus kalimat yang berbeda saat menulis. Ketika peserta didik dihadapkan pada latihan menulis, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide ke dalam tulisan. Akibatnya peserta didik tidak dapat menyelesaikan sampai selesai. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai belajar bahasa Inggris masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Beberapa faktor penyebabnya antara lain ketidaktepatan model dan media atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran keterampilan menulis, kurangnya peserta didik berlatih mengerjakan soal-soal sesuai dengan materi pelajaran dengan pokok bahasan, kurang berlatih mengarang, grammar yang masih belum di kuasai, dan kemungkinan kurangnya waktu untuk bertatap muka. Untuk memaksimalkan, maka di perlukan komitmen untuk menerapkan kegiatan pembelajaran dan pengembangan aspek-aspek pendukung pembelajaran seperti kurikulum, bahan ajar, program pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran. (Tisnansih, Widiani, 20)

Di dalam keterampilan menulis ini tidak terpisahkan dalam proses belajar peserta didik mampu menulis pendek dan sederhana menjadi sebuah paragraf yang bermakna. Tetapi masih saja peserta didik mengalami kesulitan mengembangkan ide-ide tersebut di dalam paragraf sederhana. Yarmi Gusti (2014). Peserta didik diharapkan dapat menguasai ragam keterampilan menulis yang tercakup dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris terdapat *short functional text* dan *text*. *Short functional text* adalah sebuah teks singkat yang memberikan informasi tentang sesuatu hal yang menyangkut kehidupan sehari-hari. Contoh *short functional text* antara lain iklan, poster film, undangan, pengumuman, peringatan dan lain-lain. Sedangkan *text* atau sering di sebut *genre*. *Genre* dalam bahasa Inggris dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya: tujuan penulis menuliskan teks

tersebut, fungsi dari teks tersebut, struktur kebahasaan yang dipakai, ciri-ciri bahasa yang digunakan dalam teks tersebut. Contoh dari *genre* tersebut deskriptif, recount, procedure, report dan narrative.

Sehingga di dalam kurikulum tersebut dijelaskan peserta didik mampu menuliskan paragraf pendek dan sederhana dari beberapa jenis teks tersebut, yang mana salah satunya adalah teks report. Report teks merupakan salah satu jenis teks yang dalam bahasa Inggris yang menjelaskan mengenai detail dari suatu objek. Oleh karena itu, penulis menyisipkan *microsoft sway* untuk mendukung mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report. Disini peserta didik klik link yang di berikan oleh pendidik, kemudian dalam slide tersebut terdapat materi, video serta penjelasan mengenai teks report dan pada tahap akhir peserta didik diminta untuk menuliskan teks report secara pendek dan sederhana. Akan tetapi, pendidik hanya fasilitator pada saat proses pembelajaran. Peserta didik di harapkan mampu menyimpulkan secara mandiri materi yang di pelajari.

Merujuk dari beberapa hasil penelitian beberapa tahun terakhir menunjukkan untuk pembelajaran *genre* dapat melakukan model pembelajaran melalui *discovery learning*. Hasil penelitian (Rasyid Akhyar, 2021) di dalam pembelajaran menulis teks deskriptif dengan menggunakan model *discovery learning*. *Discovery learning* salah satu model pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran. Peserta didik dalam pembelajaran mengamati dari apa yang di pelajari oleh peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan video dalam pembelajaran teks deskriptif. Peserta didik mengamati video, setelah itu menuliskan hasil teks deskriptif ke dalam sintak *discovery learning*.

Selanjutnya (Marta Boga dkk, 2021) memilih dalam pembelajaran menulis teks report dengan menggunakan model *problem based learning* sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam menulis teks. Tujuan penelitian agar tahu perolehan nilai siswa terutama dalam membuat teks laporan hasil observasi memakai model problem-based learning.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis memilih pembelajaran menulis teks report dengan menggunakan model *discovery learning*. Pendidik menitikberatkan

kepada peserta didik untuk dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Model pembelajaran *discovery learning* di arahkan peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang di dapat dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Disini peserta didik diberikan materi pembelajaran oleh pendidik, sehingga peserta didik dalam prosesnya mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian. Di dalam pembelajaran teks report peserta didik di fokuskan untuk dapat mengumpulkan informasi atau mendeskripsikan fenomena-fenomena di lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan pengertian dari *discovery learning*.

Hal tersebut di sesuaikan peserta didik kelas IX mampu mengolah informasi yang mereka yang terima. Berdasarkan Kompetensi Dasar 3.4 dijelaskan peserta didik di kelas IX semester I mampu membandingkan beberapa teks information report lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait mata pelajaran lain di kelas IX, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. Sehingga pada Sehingga penulis mempunyai alasan pemakaian model pembelajaran *discovery learning* dikarenakan dalam pembelajaran menulis jarang digunakan.

Sedangkan yang mendasari penulis memilih teks report dengan menggunakan model *discovery learning* karena penjelasan yang ada dalam teks report merupakan hasil pengamatan, penelitian, observasi maupun studi mengenai berbagai macam hal, ini berkaitan dengan fakta, fenomena atau kejadian alam. Berdasarkan hasil pengamatan dan di kaitkan melalui model *discovery learning* kemudian langkah-langkah di sesuaikan melalui sintak *discovery learning*.

Dalam hal ini penulis menyisipkan link *microsoft sway* saat pembelajaran menulis berlansung. Di dalam link tersebut berisi materi, penjelasan teks report, dan video kemudian di sesuaikan dengan sintak model *discovery learning* Dapat membantu pendidik memberikan warna dalam pembelajaran yang awalnya monoton berupa *teacher center* peserta didik menjadi termotivasi. Penggunaan gawai tersebut mempunyai alasan tersendiri, bagi penulis gawai tersebut dapat di pergunakan secara fleksibel. Gawai tidak perlu di download melalui *playstore* dan pendidik

mencetak bagi peserta didik yang mempunyai kendala tidak mempunyai paket data.

Mengutip dalam Hosnan (2014:282), model *discovery learning* menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan penyelidikan dan penemuan konsep dari link yang di persiapkan oleh penulis. Proses dalam pembelajaran membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, peserta didik dilatih kreatifitas dalam memecahkan permasalahan, dari link yang ditayangkan melalui *microsoft sway* peserta didik dalam proses pembelajaran pendidik melaksanakan dalam sintak *discovery learning*.

Pendidik menstimulus kemampuan peserta didik menemukan ide dan menemukan makna pada proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang lebih menekankan penemuan konsep dan prinsip yang sebelumnya tidak diketahui pada pembelajaran menulis teks report. Peserta didik mempunyai kesempatan menjadi *problem solver*, *scientist*, atau *expert*.

Pendidik selain memberikan stimulus, peserta didik dikaitkan terhadap teori belajar konstruktivis bahwa peristiwa pembelajaran pada dasarnya tidak lagi seperti konsep terdahulu seorang dosen atau pendidik mentransfer pengetahuan kepada peserta namun peserta didik menemukan sebuah permasalahan dan tujuan setiap materi pembelajaran (Herpratiwi, 2016). Disini peserta didik dapat menghimpun informasi, menganalisis serta membuat kesimpulan.

Selanjutnya peserta didik menuliskan dalam paragraf pendek dan sederhana dalam bentuk teks report berdasarkan tayangan video yang peserta didik amati dalam link *microsoft sway*. Kemampuan menulis adalah suatu keterampilan peserta didik dalam mengembangkan kalimat menjadi paragraf sederhana. Alasan penulis memilih teks report di karenakan dalam pembelajaran menulis teks report mempunyai masalah dalam menulis, yaitu peserta didik memiliki kelemahan dalam tata bahasa/*grammar*, keterbatasan ide dalam menulis.

Sehingga dengan menggunakan *discovery learning* peserta didik dapat menemukan informasi melalui pengamatan atau pada pengalaman langsung. Model *discovery learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan menulis teks report peserta didik. Pembelajaran *discovery learning* menitikberatkan pada

aktifitas peserta didik mengorganisasi sendiri. Model ini menekankan pemahaman peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri.

Di dalam Kompetensi Dasar 3.4 membandingkan terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks information report lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait topik yang tercakup dalam mata pelajaran lain di Kelas IX. Pada penelitian ini penulis menggunakan Kompetensi Dasar khusus pandemi. Dengan alasan selama dua tahun terakhir pandemi masih belum berakhir dan proses pembelajaran masih di lakukan tatap muka terbatas.

Kemampuan peserta didik dalam menulis teks report sebagaimana tercantum dalam kompetensi dasar, maka dilakukan pengembangan. Pengembangan berarti menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan konsep yang telah ada menjadi lebih baik dengan inovasi. Pemilihan Kompetensi Dasar, penulis melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report dengan melalui *microsoft sway*.

Pengembangan bahan ajar digunakan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam Kurikulum 2013. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik serta dimanfaatkan secara benar merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Menulis merupakan termasuk keahlian produktif dan salah satu komponen yang harus dipelajari oleh peserta didik. Karena didalam menulis terdapat proses mentransfer pikiran dan ide-ide kedalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan eskpresif yang dapat dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. (Tarigan, 2013: 30). Selanjutnya menurut Syatriana, 2019: 3 menyatakan keterampilan menulis itu kegiatan penyampaian pesan, perasaan, ide, dan gagasan yang diungkapkan melalui

tulisan. Sehingga menulis adalah salah satu alat komunikasi yang digunakan saat ini pada kehidupan sehari-hari.

Didalam pembelajaran bahasa Inggris terintegrasi dalam empat kemampuan tersebut, yaitu keterampilan *listening* (*menyimak*), *reading* (*membaca*) termasuk *receptive skill* dan *speaking* (*berbicara*), *writing* (*menulis*) termasuk *productive skill*. Keempat kemampuan tersebut dilandasi oleh kemampuan berfikir yang tidak dapat dipisahkan. Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Pada dasarnya tujuan menulis adalah sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Setiap jenis tulisan tentunya memiliki tujuan. Sering sekali keterampilan menulis dianggap sebagai sebuah keterampilan yang paling sulit. Kegiatan menulis adalah suatu proses menurunkan lambang-lambang grafis dan aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan, kepada pembaca melalui media bahasa berupa tulisan.

Tulisan yang baik dapat dimengerti dan dipahami isi gagasan atau buah pikiran kepada pembaca. Didalam kondisi pembelajaran para peserta didik mempunyai beberapa kesulitan, terutama pada menulis dalam bahasa Inggris. Salah satu alasan adalah mereka tidak dapat mengungkapkan ide-ide tersebut secara koheren karena mereka bingung bagaimana menghubungkan kalimat yang satu dengan kalimat berikutnya. Konsep yang harus ditulis di awal dan yang akan ditulis setelahnya.

Oleh karena itu, diperlukan juga kemampuan cara berpikir atau logika serta kemampuan untuk meramu kata menjadi kalimat yang bermakna. Selain dari susunan kalimat yang runtut dan juga isi yang jelas, tanda baca juga harus diperhatikan dalam kegiatan menulis. Hal tersebut mengutip Yunita Khairani dalam Oshima (1991:3) *states that writing, particularly academic writing is not easy. It takes study and practice to develop this skill. For both native speakers and new learners of English, it is important to note that writing is a process, not a "product."* Sehingga dalam proses menulis siswa harus mengetahui bagaimana untuk menyusun kata – kata menjadi sebuah kalimat yang tepat. Jacobs (1981) ada

5 komponen yang harus diperhatikan dalam menulis yakni; *content, organization, vocabulary, language use, dan mechanism*. Seluruh komponen ini sangat penting karena dapat menggambarkan apakah tulisan tersebut baik atau tidak. Siswa Sekolah Menengah Pertama, para siswa mengalami kesulitan dalam menulis *report text*.

Peserta didik mengalami kesulitan membedakan antara teks *report* dan teks *descriptive*. Dalam teks deskriptif menggambarkan sesuatu secara spesifik seperti warna, style atau nama. Teks *report* adalah lebih menggambarkan sesuatu secara umum. Seperti: bagian-bagian, kekuatan, fungsi, atau juga sifat umum lainnya dari sesuatu yang ingin dibicarakan.

Report teks merupakan salah satu jenis teks yang dalam bahasa Inggris yang menjelaskan mengenai detail dari suatu objek. Penjelasan yang ada dalam *report text* merupakan hasil pengamatan, penelitian, observasi maupun studi mengenai berbagai macam hal.

Dari pengamatan, banyak peserta didik tidak selesai dalam menyelesaikan menulis teks *report* penyebabnya rasa tidak percaya diri dengan apa yang mereka tulis karena mereka tidak mempunyai tata bahasa (*grammar*) yang masih kurang serta kosakata (*vocabulary*) yang masih sedikit dan mereka harus mengetahui langkah-langkah atau kriteria dalam membuat suatu tulisan yang berbentuk teks *report*.

Permasalahan di UPT SMPN 34 Bandar Lampung adalah bahasa Inggris masih menggunakan cara konvensional, oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sebagai pendidik profesional harus mampu mengembangkan media yang ada pada saat ini. Model pembelajaran bahasa Inggris yang ada masih belum sesuai kriteria sebuah media yang layak digunakan. Media yang dimaksud disini adalah hanya menggunakan buku cetak tidak menggunakan media lainnya. Ditambah lagi paradigma pembelajaran konvensional yang masih mempertahankan dan menganggap pendidik adalah pusat belajar.

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang dianggap sebagai penentu pebelajar dikatakan mampu memahami bahasa Inggris, walaupun keterampilan lainnya seperti: *listening, speaking* dan *reading* juga tidak kalah pentingnya dalam belajar bahasa Inggris.

Strategi pembelajaran yang monoton, serta minimnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa jadi kurang termotivasi dalam belajar. Rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan masalah bagi guru, dalam hal ini guru diharapkan mampu menciptakan terobosan-terobosan baru yang mampu membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam penyampaian materi sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model, ataupun teknik pembelajaran dalam pembelajaran peserta didik untuk menulis masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik masih sebatas mengingat dan menghafal satu-persatu kata dalam bahasa Inggris yang mereka dengar dan lihat dipapan tulis.

Frekuensi penggunaan model pembelajaran yang cenderung masih jarang digunakan menimbulkan kejenuhan didalam pembelajaran menulis. Pemakaian model pembelajaran yang memenuhi kriteria membuat materi menjadi lebih mudah dicerna karena anak memiliki konsep nyata dari suatu kata, tidak hanya abstrak atau sebatas imajinasi saja. Kegiatan menulis sangatlah penting karena dapat merangsang kreatifitas anak, baik itu dalam penggunaan gambar, media nyata, ataupun media audio visual. Oleh karena itu melalui model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report kemudian menyisipkan link pembelajaran dengan menggunakan *microsoft sway* peserta didik dapat mudah melakukan kegiatan menulis teks report. Penggunaan bahan ajar model yang sesuai dan tepat dapat memperbaiki peserta didik dalam menulis khususnya menulis teks report.

Berawal dari data-data hasil penelitian bahwa model pembelajaran, menunjukkan pembelajaran *discovery learning* menggunakan *microsoft sway* membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menulis. Mengapa demikian pada proses pembelajaran masa pandemi peserta didik mampu menggunakan *smart phone* sebagai fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran.

Merujuk sebagian dari hasil penelitian terdapat menggunakan audio dapat dilihat, hasil penelitian (Paramita dkk, 2018) bahwa media audio visual pada model *discovery learning* dapat di terapkan pada pembelajaran teks *procedure*

memperlancar dan memberikan bantuan informasi materi pembelajaran. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah-masalah dari tayangan video.

Penelitian berikutnya (Azza,2020) media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* berupa web. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi bangun ruang. Media web melalui tahap-tahap pembelajaran *discovery learning* menampilkan pengetahuan baru kepada peserta didik sehingga membuat peserta didik tertarik, interaktif semangat belajar dan menemukan dengan sendiri pemahaman konsep dalam materi bangun ruang.

Berdasarkan masalah yang terjadi terhadap kemampuan menulis teks report, penulis menawarkan salah satu model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Diharapkan peserta didik pada langkah-langkah mengumpulkan data berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah dengan model pembelajaran tersebut melalui link pembelajaran dengan menggunakan *microsoft sway* pada pembelajaran menulis teks report sehingga menciptakan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan. Dari melihat tayangan beberapa video yang di tampilkan oleh pendidik di dalam link tersebut. Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang mengaitkan permasalahan yang terjadi di dunia nyata. Dan tayangan video pada link *microsoft sway* berkaitan dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah tersebut digunakan sebagai suatu konsep bagi peserta didik untuk menghasilkan cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan. Pada prinsipnya peserta didik tidak diberi pengetahuan akan tetapi peserta didik harus menemukan sendiri hal yang baru.

Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan. Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama menegaskan bahwa manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti kotak-kotak yang masing-masing mempunyai makna yang berbeda-beda.

Seorang pendidik merasa bertanggung jawab untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam membuat tulisan atau karangan. Oleh karena itulah, penulis mengembangkan model pembelajaran *discovery*

learning untuk menulis teks report pada siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, masalah utama yang dibahas peneliti adalah:

1. Pada aspek menulis belum mencapai ketercapaian, khususnya menulis teks report.
2. Belum adanya keberanian dari pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran menulis.
3. Diperlukan model pembelajaran untuk pembelajaran menulis.
4. Pendidik masih menggunakan buku paket, whatsapp grup untuk pembelajaran.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah adalah pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Bagaimana potensi dan kondisi sekolah untuk di kembangkan model pembelajaran *discovery learning* dan menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung?
2. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran *discovery learning* melalui *microsoft sway* menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung?

3. Bagaimana karakteristik model pembelajaran *discovery learning* melalui *microsoft sway* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung?
4. Bagaimana persepsi pengguna terhadap model pembelajaran *discovery learning* melalui *microsoft sway* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan dari penelitian ini menganalisis:

1. Potensi dan kondisi sekolah untuk di kembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.
2. Proses pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.
3. Karakteristik model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.
4. Persepsi pengguna terhadap model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis report teks sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Mengembangkan konsep, teori, prinsip dan prosedur teknologi pendidikan dalam mengelola belajar dengan efektif dengan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efektif dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi pendidik

Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan kompetensi pendidik dalam pembelajaran bahasa Inggris.

3. Bagi peserta didik

Dapat memberikan warna dalam pembelajaran menulis sehingga terhindar dari kejenuhan.

1.7 Pentingnya pengembangan bahan ajar

Pengembangan bahan untuk membantu pembelajaran pendidikan bahasa Inggris dalam keterampilan menulis merupakan upaya dalam membuat perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga ini sesuai dengan tuntutan hasil belajar pendidikan bahasa Inggris yaitu peserta didik dapat menulis merangkai kalimat ke kalimat berikutnya dengan menggunakan bahasa Inggris yang lebih baik. Pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report siswa kelas IX di UPT SMPN 34 Bandar Lampung:

- a. Kemampuan mengkonstruksi ilmu pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan pembelajaran pendidikan bahasa Inggris.
- b. Pembelajaran keterampilan menulis merupakan sesuatu yang sulit bagi peserta didik. Peserta didik membutuhkan kosa kata yang cukup, dan tata bahasa yang baik sehingga dapat merangkai kalimat yang satu dengan lainnya menjadi sebuah makna yang dapat dipahami.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoretis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar itu berasal dari teori psikologi dan terutama menyangkut masalah situasi belajar. Karena para pakar psikologi mempunyai sudut pandang yang berbeda-beda dalam menjelaskan apa, mengapa, dan bagaimana belajar itu terjadi, maka timbullah beberapa teori belajar seperti teori behavioristik, kognitif, humanistik, sibernetik, dan sebagainya.

Teori pembelajaran tidak menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, tetapi lebih merupakan implementasi prinsip-prinsip teori belajar dan berfungsi untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran. Disamping itu, menjelaskan bagaimana menimbulkan pengalaman belajar dan bagaimana pula menilai dan memperbaiki metode dan teknik yang tepat.

Proses pembelajaran dimaknai bilamana pembelajaran mendapat suatu bentuk permasalahan dan mengetahui bahwa masalah itu dapat diselesaikan melalui suatu bentuk pencarian dengan merumuskan bagaimana ilmu itu didapat (*epistemologi*) dan untuk apa seseorang belajar (*aksiologi*) (Suryasumantri, 2017). Berdasarkan pendapat dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan, dengan cara mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu sehingga terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil latihan atau pengalaman.

2.1.1 Teori Belajar *Behaviorisme*

Menurut Woolfolk, Anita mengutip (Prajitno, Mulyartini, 2014) teori belajar behavioristik adalah teori yang menyatakan bahwa perilaku yang harus dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati. Perilaku merupakan respon atau tindakan yang dilakukan seseorang dalam situasi tertentu. Perilaku dapat dimodifikasi dengan pengaruh-pengaruh yang mendahuluinya (*anteseden*) dan yang mengikutinya (konsekuensi). *Anteseden* adalah kejadian yang mendahului sebuah tindakan. Bentuk dari *antiseden* biasanya berupa isyarat (*cueing*) seperti menyuruh anak mengacungkan jari ketika mau bertanya, menyiapkan bahan pelajaran, berbicara dengan jelas, dan lain-lain. Sedangkan konsekuensi adalah kondisi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan yang terjadi sesudah perilaku dan mempengaruhi frekuensi perilaku pada masa mendatang.

Menurut pandangan behavioral, konsekuensi menentukan sejauh mana seseorang akan mengulangi perilaku (penguat) dan memperlemah perilaku (hukuman). Pendekatan behavioristik dapat dikendalikan dari luar, yaitu dengan memberikan stimulus dan respon. Lingkungan memberikan stimulus atau ransangan, peserta didik memberikan respon.

Teori belajar behavioristik menyatakan perubahan tingkah laku disebabkan karena adanya stimulus dari guru dan respon dari siswa. Respon dari siswa dipengaruhi stimulus yang diberikan. Ini artinya untuk mendapatkan hasil belajar berupa respon yang diharapkan, guru perlu merancang apa, mengapa, dan bagaimana stimulus yang akan disampaikan pada siswa. Yulianti, Dwi (2016: 47).

Dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata.

Sehingga relevansi teori behavioristik dalam pembelajaran yang dilakukan oleh penulis adalah: (1) hasil belajar harus segera diberitahukan kepada peserta didik, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguatan; (2) dalam proses pembelajaran, lebih dipentingkan aktivitas pemberian stimulus secara tepat kepada peserta didik; (3) dalam proses pembelajara, tidak digunakan hukuman, untuk itu lingkungan belajar perlu diubah untuk menghindari adanya hukuman.

Menurut Anwar (2017: 17) menyatakan bahwa teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran mencakup beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pembelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Penjelasan tentang behavior yang menekankan pada sumber-sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk mengamati sebuah hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah peserta didik dapat menirukan atau mencontoh pendidik atau bahan ajar yang diberikan.

Artinya hasil pembelajaran dapat diprediksi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. Implementasi pembelajaran behavioristik dalam menulis teks report dengan menggunakan model *discovery learning* melalui *microsoft sway* di UPT SMPN 34 Bandar Lampung yaitu pemberian stimulus respon, penguatan dan hukuman. Peserta didik yang dapat menulis teks report dengan baik maka diberi pujian tetapi sebaliknya jika salah diberi peringatan. Peringatan yang diberikan pendidik kepada peserta didik sifatnya menguatkan dan memberi semangat untuk melakukan menulis report teks, bukan untuk mematahkan semangat peserta didik. Dengan demikian, membuat perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih baik dan merubah suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Relevansi dari teori behavioristik dengan produk yang dihasilkan dalam studi ini pengembangan bahan ajar menulis teks report menggunakan *microsoft sway* sebagai stimulus bagi peserta didik dalam menulis teks report. Peserta didik diharapkan mampu merespon dengan baik aktifitas yang di intruksikan dengan mengamati materi, tayangan video dari link *microsoft sway* yang ditampilkan. Proses penguatan dilakukan melalui metode latihan menulis teks report agar terbentuk kebiasaan dalam diri peserta didik.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivis

Belajar menurut konstruktivisme adalah membangun pengetahuan potensi yang ada pada dirinya sendiri. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dalam proses pembelajaran di kelas peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Tugas pendidik atau guru

sebagai fasilitator, artinya guru memberikan rumusan masalah atau contoh raung lingkup pembelajaran kemudian peserta didik menemukan sendiri konsep dan makna pengetahuan yang dipelajari.

Woolfolk, Anita (2010:323) mengemukakan definisi pendekatan konstruktivistik sebagai pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi dan peristiwa yang dialami. Definisi lain tentang pendekatan konstruktivistik pendekatan konstruktivistik merujuk kepada asumsi bahwa manusia mengembangkan dirinya dengan melibatkan diri baik dalam kegiatan secara personal maupun sosial dalam membangun ilmu pengetahuan.

Konstruktivisme (Mulyana: 2018) merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Piaget, mengutip dari Sanjaya (2010:246) berpendapat bahwa sejak kecil anak sudah memiliki skema, yaitu struktur kognitif yang terbentuk dari pengalaman. Semakin dewasa seseorang, maka skema yang terbentuk semakin sempurna. Implikasi teori konstruktivistik ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran harus didesain menjadi sebuah proses peserta didik untuk dapat memperoleh pengalaman belajar secara bermakna. Peserta didik harus dikondisikan untuk dapat mengkonstruksi dan menemukan sendiri pengetahuannya. Di dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada pembelajaran menulis teks report, peserta didik berusaha mengkonstruksikan ide-ide untuk dituangkan kedalam tulisan paragraf pendek dan sederhana dengan meliputi aspek *organization, content, vocabulary, grammar and mechanics*.

Pada praktiknya, teori ini melahirkan beberapa model pembelajaran yang berpusat pada keaktifan peserta didik antara lain pembelajaran kontekstual, pembelajaran

inkuiri, *discovery learning*, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek. Dalam belajar bahasa Inggris, peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan mengenai tata bahasa, struktur kalimat, kosa kata, lafal dan ungkapan- ungkapan fungsional, sehingga mereka sampai pada titik pemahaman dan dapat menggunakannya dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Inggris, berbagai aspek dipadukan sehingga peserta didik dapat menghasilkan tulisan yang mempunyai makna. Keterampilan menulis adalah kemampuan *productive language skill*. Maksudnya, aktivitas menulis bukan hanya berupa melahirkan pikiran atau perasaan, melainkan kegiatan pengungkapan ide, pengetahuan ilmu, dan pengalaman hidup seseorang secara tertulis atau dalam bahasa tulis.

Berdasarkan penjabaran dari teori konstruktivisme di atas, maka dalam studi ini penulis mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report yang implementasikan oleh peserta didik.

2.1.3 Teori Belajar Kognitif

Pada dasarnya konsep pembelajaran kognitif disini menuntut adanya prinsip-prinsip utama, yaitu sebagai berikut: (1) Pembelajaran yang aktif, maksudnya adalah siswa sebagai subyek belajar menjadi faktor yang paling utama. Siswa dituntut untuk belajar dengan mandiri secara aktif; (2) Prinsip pembelajaran dengan interaksi sosial untuk menambah khasanah perkembangan kognitif siswa dan menghindari kognitif yang bersifat egosentris; (3) Belajar dengan menerapkan apa yang dipelajari agar siswa mempunyai pengalaman dalam mengeksplorasi kognitifnya lebih dalam. Tidak melulu menggunakan bahasa verbal dalam berkomunikasi; (4) Adanya guru yang memberikan arahan agar siswa tidak melakukan banyak kesalahan dalam menggunakan kesempatannya untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang positif; (5) Dalam memberikan materi kepada siswa diperlukan penstrukturan baik dalam materi yang disampaikan maupun metode yang digunakan. Karena pengaturan juga sangat berpengaruh pada tingkat kemampuan pemahaman pada siswa; (6) Pemberian reinforcement yang berupa hadiah dan hukuman pada siswa. Saat melakukan hal

yang tepat harus diberikan hadiah untuk menguatkan siswa untuk terus berbuat dengan tepat, hadiah tersebut bisa berupa pujian, dan sebagainya. Dan sebaliknya memberikan hukuman atas kesalahan yang telah dilakukan agar siswa menyadari dan tidak mengulangi lagi, hukuman tersebut bisa berupa: teguran, nasehat, dan sebagainya tetapi bukan dalam hukuman yang berarti kekerasan; (7) Materi yang diberikan akan sangat bermakna jika saling berkaitan karena dengan begitu seseorang akan lebih terlatih untuk mengeksplorasi kemampuan kognitifnya; (8) Pembelajaran dilakukan dari pengenalan umum ke khusus dan sebaliknya dari khusus ke umum atau dari konkrit ke abstrak (Piaget); (9) Pembelajaran tidak akan berhenti sampai ditemukan unsur-unsur baru lagi untuk dipelajari, yang diartikan pembelajaran dengan orientasi ketuntasan; dan (10) Adanya kesamaan konsep atau istilah dalam suatu konsep bias sangat mengganggu dalam pembelajaran karena itulah penyesuaian integratif dibutuhkan. Penyesuaian ini diterapkan dengan menyusun materi sedemikian rupa, sehingga guru dapat menggunakan hierarki-hierarki konseptual ke atas dan ke bawah selama informasi disajikan. (Rovi:2016)

Menurut Piaget mempunyai tahapan perkembangan anak. Terhadap keterkaitan dalam mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* menulis teks report, penulis memilih tahapan operasional formal (11 tahun sampai dewasa). Pada tahap ini anak(remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah berfikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian alternatif yang ada. Sehingga pada saat pembelajaran menulis teks report dengan model *discovery learning* menyisipkan *microsoft sway* peserta didik belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sesuai tahapan usia peserta didik mampu melakukan hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret.

Penggagas teori kognitif lainnya adalah Vgotsky. Vgotsky (1962) dikutip oleh Spector (2012: 63) menyatakan bahwa penekanan dalam teori perkembangan kognitif yang utama adalah pada diri individu. Dalam pemamparannya bahwa perkembangan anak-anak dipengaruhi oleh teman-teman, guru-guru dan orangtuanya. Implementasi dari teori ini adalah pentingnya peranan orangtua, guru, dan anak-anak lainnya untuk memberikan konteks pengalaman belajar bagi

seseorang. Dalam proses pembelajaran, pendidik sebagai fasilitator di kelas, berperan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar suasana yang menyenangkan yang diperoleh peserta didik ketika di ruang kelas pada saat proses menulis teks report melalui penggunaan mind mapping. Dalam hal ini, proses pembelajaran materi yang diberikan kepada peserta didik diperlukan penstrukturan baik dalam materi yang disampaikan.

Bahan ajar merupakan suatu bahan/ materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

2.2 Model *Discovery Learning*

Discovery learning adalah proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip, dimana proses mental tersebut adalah mengamati, menjelaskan, mengelompokan, membuat kesimpulan dan sebagainya. (Hamdani, 2011: 185).

Hosnan (2014: 282) mengemukakan model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara peserta didik belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh lebih bermakna, tahan lama dan tidak mudah dilupakan peserta didik.

Menurut Jerome Bruner penemuan (*discovery*) adalah suatu proses, suatu jalan cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu.

Discovery learning adalah model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari (Arends, 2015: 402).

Menurut Kurniasih dan Sani (2014: 64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Sani (2014: 97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep

melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas peserta didik dalam belajar. Peserta didik belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan pendidik mendorong peserta didik untuk mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri (Slavin, 2014: 46). Dalam proses pembelajaran dengan model ini, pendidik hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mendengarkan peserta didik menemukan konsep, dalil, prosedur, dan sebagainya.

Menurut kemendikbud (2014:14) pada Kurikulum 2013 model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri.

Pada dasarnya *discovery learning* tidak jauh berbeda dengan pembelajaran *inquiry*, namun pada *discovery learning* masalah yang diperhadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian. Dengan mengaplikasikan model *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah pembelajaran ekspository peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari pendidik ke pembelajaran *discovery* peserta didik menemukan informasi sendiri. Seperti pembelajaran lainnya. Pembelajaran *discovery* ini juga membutuhkan persiapan matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Dalam proses model pembelajaran *discovery learning* pelaksanaan kegiatan pendidik menggunakan link *microsoft sway* yang di sisipkan, sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran menulis teks report. Di dalam sintak *discovery learning* yang ketiga yakni tahap pengumpulan data pada langkah ini

peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan bersumber dari beberapa video yang di berikan untuk membuktikan apakah jawaban sementara yang mereka berikan sudah tepat atau belum. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati objek yang ada dalam video tersebut.

Di dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat menemukan konsep dengan sendirinya. *Discovery learning* memiliki tujuan melatih peserta didik untuk mandiri dan kreatif, antara lain sebagai berikut mengutip dari kajian pustaka (Hosnan, 2014):

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

2.2.1 Konsep *Discovery Learning*

Konsep *discovery learning* adalah suatu model dan strategi pembelajaran yang fokus pada keaktifan peserta didik dan pemberian pengalaman belajar secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Proses implementasi untuk model pembelajaran *discovery learning* menitik beratkan peran pendidik sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Oleh sebab itu, bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan (Faiq, 2014).

Model pembelajaran *discovery learning* diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar para siswa dapat dengan baik memahami materi yang dipelajari dengan cara menterjemahkan ke dalam bahasa yang lebih mudah di mengerti oleh mereka.

2.2.2 Pengertian *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* ini merupakan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Kemudian peserta didik memahaminya secara independen. Dalam hal ini peserta didik akan diberi kemampuan cara menjadi seorang ilmuwan. Pada proses pembelajaran pendidik memberikan stimulus berupa video yang di tontonkan, dan peserta didik di minta untuk menulis kalimat yang berkaitan dengan tayangan tersebut. Dan hasil kalimat tersebut akan ditulis dalam sebuah teks report. Mengutip dalam Hosnan (2014:282), *discovery learning* adalah model pengembangan kemampuan belajar aktif pada siswa agar bisa investigasi dan mendapatkan ilmu secara mandiri. Dengan belajar aktif ini siswa juga bisa dilatih berpikir secara analisis dan *problem solving* sehingga ilmu pengetahuan bisa bertahan lama dalam diri siswa. Pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Stimulus bermanfaat mendorong peserta didik untuk membangun pengalaman dan pengetahuan dengan memakai intuisi, imajinasi dan kreativitas kemudian mencari informasi baru untuk menemukan fakta, keterhubungan dan kebenaran baru. Belajar tidak sama dengan menyerap apa yang dijelaskan dan dibaca namun belajar adalah aktif dalam mencari jawaban dan solusi.

2.2.3 Karakteristik Model *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *discovery learning* beberapa karakteristik atau ciri utama. Adapun karakteristik model pembelajaran *discovery learning* menurut Hosnan (2014: 284) adalah:

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
- b. Berpusat pada siswa.
- c. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh konstruktivisme, yaitu sebagai berikut:

- a. Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar.
- b. Memandang peserta didik sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- d. Mendorong peserta didik untuk mampu melakukan penyelidikan.
- e. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkrit ataupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan. Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik memberikan peluang peserta didik untuk terlibat dalam diskusi, berfikir kritis, meskipun demikian bukan berarti pendidik tidak berpartisipasi sebab dalam proses

pembelajaran pengajar berperan sebagai perancang, fasilitator, dan pembimbing proses pembelajaran.

2.2.4 Langkah Langkah *Discovery Learning*

Adapun langkah-langkah dalam proses penerapan pembelajaran model *discovery learning* menurut Kemendikbud (2014: 45) pada kurikulum 2013 adalah:

1. Langkah persiapan

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) sebagai berikut:

1. menentukan pembelajaran.
2. melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
3. memilih materi pelajaran.
4. menemukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
5. mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
6. mengatur topik-topik pelajaran yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik, dan
7. melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan

Menurut Syah (2017) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1). *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pendidik memberikan arahan kepada peserta didik yang dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan, suatu pertanyaan kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu pendidik dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktifitas 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. Dalam hal ini Bruner memberikan *stimulation* dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang pendidik harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2). *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3). *Data collection* (pengumpulan data).

Ketika eksplorasi berlangsung pendidik juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4). *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi.

Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5). *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.

6). *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. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu. *Discovery learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam strategi pembelajaran ini penyajian bahan pelajaran oleh pendidik tidak dalam bentuk yang final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Proses pembelajaran berlangsung dengan cara memberikan stimulus atau rangsangan yang dapat mendorong peserta didik untuk ikut terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan peran pendidik lebih banyak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut adalah contoh penerapan sintak model pembelajaran *discovery learning*:

Tabel 2. 1 Sintak pembelajaran *Discovery learning*

No.	Fase	Kegiatan
1.	Stimulasi	Pembelajaran dimulai dengan guru mengajukan pertanyaan, contoh-contoh atau referensi lainnya, dan penjelasan singkat yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Tahap ini berfungsi untuk menyiapkan kondisi belajar yang dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan ajar. Siswa dihadapkan dengan pertanyaan atau persoalan relevan untuk menumbuhkan keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu sendiri jawabannya.
2.	Identifikasi masalah	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat atau jawaban sementara terkait dengan topik pembahasan.
3.	Pengumpulan data	Siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan apakah jawaban sementara yang mereka berikan sudah tepat atau belum. Hal ini dapat dilakukan dengan membaca buku atau sumber daring, mengamati objek, eksperimen, dll.
4.	Pengolahan data	Siswa mengolah informasi yang telah didapatkan baik melalui pengumpulan data, kemudian menafsirkannya.
5.	Pembuktian	Siswa mempresentasikan hasil pengolahan informasi kelompoknya di depan kelas. Siswa yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran, serta pertanyaan.
6.	Generalisasi	Guru menuntun siswa untuk menarik kesimpulan dari temuan, tafsiran, dan pembuktian yang telah dipresentasikan untuk mendapatkan suatu gambaran umum atau jawaban atas persoalan yang dihadapi dan disetujui oleh setiap kelompok.

Sumber (<https://bertema.com/sintaks-model-discovery-learning>)

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* menurut kemendikbud, yaitu:

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 model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer;
3. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil;
4. Membantu peserta didik memperkuat konsepdirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya;
5. Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran final dan tertentu atau pasti;
6. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru;
7. Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri;
8. Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
9. Memberikan keputusan yang berfikir intrinsik. Situasi proses pembelajaran menjadi lebih teransang.
10. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Kekurangan model pembelajaran *discovery learning* menurut kemendikbud, yaitu:

1. Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan untuk belajar, bagi peserta didik yang kurang pandai akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi;
2. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik 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 tidak sesuai yang diinginkan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama;

4. Pembelajaran *discovery learning* 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 ditemukan oleh para peserta didik karena telah terpilih terlebih dahulu oleh pendidik.

2.3 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama

2.3.1 Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Keterampilan menulis sangat penting dikuasai siswa. Keterampilan ini tidak akan terpisahkan dalam proses belajar peserta didik, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah. Peserta didik diharapkan dapat menguasai ragam keterampilan menulis yang tercakup dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan standar kompetensi didalam silabus, peserta didik Sekolah Menengah Pertama, mampu menuliskan paragraph sederhana deskriptif, recount, procedure, report dan narrative. Didalam kurikulum tersebut dijelaskan peserta didik mampu menuliskan beberapa jenis teks, yang mana salah satunya adalah teks report.

2.4 Konsep Menulis

Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya merupakan bagian yang amat penting untuk mengungkapkan pikiran, perasaan serta opini. Kesulitan dalam menulis biasanya timbul dikarenakan oleh ketidaktahuan tentang:

1. Apa yang harus ditulis (ide);
2. Tujuan yang harus dicapai dalam tulisan tersebut;

3. Cara dalam mengungkapkan gagasan:
4. Penggunaan bentuk tata bahasa yang dituntut;
5. Diksi atau kosakata yang seharusnya digunakan; dan
6. Bahkan hal-hal lain yang bersifat pribadi seperti kurang percaya diri, takut salah dsb.

Menurut Rinnert & Kobayashi (2010), kegiatan menulis adalah kegiatan yang kompleks, sehingga kegiatan ini menimbulkan banyak tantangan bagi peserta didik. Grossman (2010) menjelaskan berbagai kesulitan dalam menulis disebabkan oleh dua factor penting, yaitu faktor linguistik dan faktor keterbatasan keterampilan menulis.

Menulis adalah aktifitas yang bersifat aktif dan produktif serta kompleks dalam menghasilkan suatu bahasa. Siahaan (2015:2) mengatakan bahwa: *Writing is the written productive language skill. It is the skill of a writer to communicate information to a reader or group of readers. The skill is also realized by the ability to apply the rules of the language she/he is writing to transfer the information in mind to the readers effectively. The ability includes all the correct grammatical aspects of the language, the types of the information, and the rhetoric which the writer conducts in a communicative event too.* Menulis dipergunakan, melaporkan/memberitahukan, dan mempengaruhi; dan maksud serta tujuan tertentu seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat.

Salah satu bagian dari keahlian produktif adalah menulis dari 4 bagian dari komponen keahlian dalam Bahasa Inggris. Menurut Zhang and Chen (1989) mengutip dari Shourafa (2012), menulis adalah kemampuan secara luas meliputi tata Bahasa (grammar), kosakata (vocabulary), rancangan (conception), retorik (rhetoric), dan bagian-bagian lainnya. Dengan menulis menambah kemahiran bahasa sebagai pelajar mencoba dengan kata-kata, kalimat, dan bagian komponen-komponen dari menulis dengan mengkomunikasikan ide-ide tersebut secara efektif. Yarmi Gusti (2014) Menyatakan bahwa menulis bukan sekedar kegiatan motorik tetapi juga melibatkan mental seseorang. Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi. Melalui tulisan, seseorang dapat menyampaikan

makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui rangkaian kata-kata tertulis. Menulis merupakan kemampuan yang dapat dipelajari dan perlu dilatih, karena sebuah keterampilan yang akan semakin terampil bila sering berlatih.

Menulis adalah keahlian yang terpenting didalam pembelajaran bahasa Inggris. Tidak hanya bertanya jawab dimana saat siswa dapat bercerita apa yang ditampilkan dan difikirkan, ini sebenarnya adalah salah satu pra syarat untuk mahir dalam keahlian berbahasa. Disamping itu Richards (1990), *writing is means of reinforcing the appropriate grammatical and syntactic forms spoken language*. Menulis disini maksudnya adalah dengan memperkuat menggunakan tata bahasa yang tepat dan sintak.

Bagi sebagian peserta didik, menulis adalah sebuah aktifitas yang cukup menyulitkan. Untuk kalimat pembuka saja, masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide kedalam sebuah kalimat. Pada paragraf pertama berisikan informasi secara umum apa yang dituliskan, dan koheren dengan paragraf – paragraf selanjutnya. Menemukan kalimat yang menarik dan informatif, serta saling berkaitan diantara paragraf tantangan yang dihadapi oleh peserta didik. Sebelum melakukan aktifitas menulis peserta didik membuat draft, dari ide utama diletakkan bagian tengah, kemudian dilanjutkan ide-ide pendukung (*supporting details*) dikembangkan menjadi cabang-cabang dari ide-ide pendukung yang saling berkaitan.

Pembelajaran dengan model *discovery learning* dalam membantu aktifitas untuk membuat sebuah tulisan tentang report teks. Dengan membuat kerangka berfikir setelah melihat video kemudian di tuangkan dalam pembelajaran menulis teks report, dapat membantu para peserta didik mengasilkan sebuah tulisan.

2.4.1 Aspek Menulis

Ada beberapa aspek-aspek penting yang dibutuhkan dan harus diperhatikan didalam melakukan penelitian dalam menulis. Menurut Brown (2010, p. 261) *stated there were five aspects in writing process, i.e. organization, content, vocabulary, grammar and mechanics*.

1. Organization

Baker (2014, p.3) stated that in organization the students learn about the paragraph arrangement and construction. Then, Brown (2000, p. 357) asserted the organization includes “the effectiveness of introduction, logical sequence of ideas, conclusion and appropriate length”. While, Oshima and Houge (2010, p. 21) added that a good paragraph should be coherence and each all sentences in one paragraph should be connected. In addition, Bailey (2011, p. 77) said that the reader will understand the topic of paragraph definitely if the paragraph has good structure and it can be done by separating the argument from each section in a paragraph. Organization is a difficult aspect to master for some students.

2. Content

Brown (2000, p. 357) asserted that content deals with “thesis statement, related idea, development of idea through personal experience, illustration, fact and opinion”. Besides, content indicates what topic is selected and also “the purpose for writing” (Ontario Education, 2005, p.15). It means that the writer needs to be clearly expressed, focused and supported with sufficient detail. Content is also one of difficult aspect in writing.

3. Vocabulary

Oxford dictionary (2008, p. 495) stated that vocabulary is a number of words that are discern and used by people and also has significant meaning. Vocabulary is a crucial part for students in learning foreign language and it is also a central and the most important aspect in language They have limitation of vocabulary mastery which affect student in improving their writing.

4. Language Use (grammar)

Brown (2000, p. 362) stated that grammar is the structure of language use to give meaning and also function to word. While, Harmer (2007, p. 32) said that grammar is not only concerned with syntax, but also related with the way words are formed, which then can change their form to express different meaning. Then, Gerson (2005, p.7) asserted that grammar is essential aspect in a composition. Besides, Gerson also added that grammar is not only necessary and important for English teacher, but it is also crucial for professional writer and business people.

Grammar is one of the most difficult aspects in writing skill which is proved from the result of a study.

5. Mechanics

According to Brown (2000, p.357), mechanics deals with “spelling, punctuation, citation of reference (if there is applicable), neatness and appearance”. Then, Harmer (2004, p.49) stated” if capital letter, spelling, commas, full-stop, etc. are not used correctly, this is not only make negative impression but also can make a text difficult to understand”. He also adds that many people measure quality of writing not only by determining aspects like content, language, or a writer’s handwriting but the use of good punctuation also greatly affects writing.

Berikut penjelasan dari komponen-komponen aspek menulis adalah, Brown berpendapat terdapat 5 aspek komponen dalam menulis. yang meliputi ada 5 aspek dari menulis yang perlu diperhatikan dalam menulis, yakni isi (content), tersusun (organization), kosakata (vocabulary), penggunaan bahasa/tata bahasa (language use), dan mekanisme huruf besar, pengejaan, tanda koma, dan tanda titik(mechanics).

1. Tersusun (*organization*) mengacu pada susunan yang logis pada isi.
2. Isi (*content*) mengacu pada substansi pada menulis, bagaimana ide pokok tersebut menjadi kesatuan, sehingga dapat menjabarkan ke kalimat utama. Kalimat utama harus menjelaskan pokok pikiran dan menggambarkan seluruh isi dalam paragraph.
3. Kosa kata (*vocabulary*) mengacu pada pemilihan atau kata-kata yang tepat dengan isi.
4. Tata bahasa (*grammar*) mengacu pada penggunaan bentuk tata Bahasa yang tepat dan bentuk secara sintak.
5. Mekanisme (*mechanic*) mengacu pada penggunaan ejaan, tanda baca, dan huruf besar dalam sebuah paragraf.

2.5 Teks Report

Teks report adalah suatu jenis teks yang menggambarkan/mendeskripsikan suatu bentuk, ciri atau sifat umum “general” benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia

atau peristiwa, teks report atau report text mempunyai bentuk yang serupa dengan descriptive text. Istilah report text sering juga dikenal dengan sebutan informational report. Report, dalam Concise Oxford Dictionary Edisi 10, diartikan sebagai 1) *an account given of a matter after investigation or consideration*. 2) *a piece of information about an event or situation*. Jika disimpulkan, secara bahasa report text adalah teks yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu peristiwa atau situasi, setelah diadakannya investigasi dan melalui berbagai pertimbangan. Report text adalah satu jenis tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca mengenai hasil penelitian sesuatu.

Report text merupakan salah satu dari 13 jenis tulisan dalam bahasa Inggris. Struktur dari report text adalah *general classification* (klasifikasi umum) dan *description* (deskripsi). Pengertian report text bagi sebagian siswa yang sedang belajar bahasa inggris kadang sedikit membingungkan dengan pengertian descriptive text. Hal ini bisa dimaklumi mengingat kedua jenis teks bahasa inggris tersebut bertujuan untuk menggambarkan, menginformasikan, atau menjelaskan keadaan sesuatu atau sekumpulan sesuatu. Report text merupakan salah satu jenis teks yang mengumumkan suatu hasil penyelidikan atau mengumumkan sesuatu. Informasi yang dapat diberikan dalam teks laporan yaitu suatu informasi yang sangat umum.

Didalam teks report perlu dipahami stuktur teks yang terdapat pada teks tersebut.

Struktur teks report adalah:

1. *General Clasification: Stating classification of general aspect of thing; animal, public place, plant, etc which will be discussed in general* (Menyatakan klasifikasi aspek umum hal; hewan, tempat umum, tanaman, dll yang akan dibahas secara umum).
2. *Description: tells what the phenomenon under discussion; in terms of parts, qualities, habits or behaviors*. (Pada bagian ini biasanya memberikan gambaran fenomena-fenomena yang terjadi; baik bagian-bagiannya, sifat-sifatnya, kebiasaannya, ataupun tingkah lakunya. Intinya adalah penjabaran dari klasifikasi yang disajikan dengan ilmiah.)

Setiap teks ini memiliki sebuah tujuan komunikatif. Komunikatif tujuan laporan teks yaitu untuk dapat menyajikan informasi tentang sesuatu yang pada umumnya.

report teks adalah salah satu jenis teks dalam bahasa Inggris yang menjelaskan detail suatu objek. Detail dalam teks ini adalah detail ilmiah yang meliputi penjabaran objek, baik fisik maupun nonfisik dari fakta-fakta ilmiah tentang objek tersebut. Meskipun teks report dan description text memang hampir sama, namun sebenarnya dua teks ini berbeda. Teks report cenderung mengarah ke teks faktual ilmiah dan lebih umum dibandingkan dengan teks deskripsi sehingga tidak ada opini subjektif dari penulis. Dan apabila kita berbicara tentang benda atau seseorang secara umum yang meliputi bagian-bagiannya, kekuatannya, fungsinya, atau sifat umum lain dari benda atau seseorang seseorang itu disebut report.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, penulis juga mendiskripsikan beberapa penelitian dari dalam dan luar negeri yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Inggris dan media interaktif dalam pembelajaran menulis sebuah paragraf. Tujuan mengacu penelitian yang relevan adalah untuk memperoleh deskripsi sebagai acuan dalam penelitian ini.

1. Erma Riana dan Abdul Gafur (2015) yang berjudul: "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Teks Deskriptif Untuk Siswa SMP/MTS*". Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif bahasa Inggris materi teks dekriptif untuk siswa SMP/MTs, mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Inggris materi teks dekriptif untuk siswa SMP/MTs. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Kalasan Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall dan model desain pembelajaran Dick & Carey yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Efektivitas produk dianalisis menggunakan rumus N-gain (hasil belajar yang dinormalisasi).

Ditinjau dari aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,60 dengan kategori sangat baik. Aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4,64 dengan kategori sangat baik. Aspek tampilan media dan aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata masing-masing 4,0 dengan kategori baik. Hasil uji satu-satu memperoleh nilai rata-rata 4,44 dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 4,17 dengan kategori baik. Peningkatan skor (gain score) rata-rata seluruh siswa dari hasil pretest dan post-test sebesar 0,72 ($N\text{-gain} \geq 0,7$). Hal ini berarti efektivitas pengembangan produk termasuk kategori tinggi.

2. Azza, Risma Latiful (2020) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Konsep Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri*”.

Penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery learning* berupa web pembelajaran online untuk kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri ini merupakan pengembangan media yang membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam materi bangun ruang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar, dan observasi. Data yang diperoleh adalah berupa data kualitative dan kuantitative.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* berupa web pembelajaran melalui validasi dari beberapa validator diantaranya validasi ahli

isi/materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah: 1) desain media pembelajaran ini memiliki desain berupa web online yang berbasis *discovery learning* dengan materi bangun ruang; 2) hasil validasi menunjukkan bahwa media ini mencapai kriteria valid. Media pembelajaran interaktif ini mempunyai nilai kemenarikan sebesar 75,6% berdasarkan penilaian dari siswa kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri; 3) nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang meningkat. Hasil uji-t diperoleh thitung $2,77 >$ tabel $2,09$.

3. Silvia Permata Sari (2018) yang berjudul: “*Pengembangan Modul Berbasis Metode Discovery Learning Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Bukittinggi*”. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa modul yang berbasis metode *discovery learning*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 5 SMA Negeri 3 Bukittinggi. Rendahnya kemampuan menulis teks cerpen siswa juga disebabkan oleh siswa kurang menyenangi pembelajaran menulis teks cerpen. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang proaktif dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Siswa beranggapan bahwa kegiatan menulis teks cerpen merupakan materi pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu, siswa juga kurang responsif dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Hal ini disebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memulai menulis teks cerpen. Selain itu, siswa kekurangan kosa kata untuk menyampaikan ide dan gagasannya. Berdasarkan realitas tersebut, penting untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul berbasis *discovery learning* untuk pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bukittinggi. Pengembangan modul berbasis metode *discovery learning* untuk mengembangkan sumber pembelajaran menulis teks cerpen yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D. Thiagarajan, dkk. Pengembangan modul dilakukan dengan menggunakan model pengembangan perangkat 4-D (define, design, develop, disseminate).

4. Paramita Candra Devi, Yusak Hudiyono, Widyatmike Gede Mulawarman (2018) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis teks prosedur kompleks dengan model pembelajaran *Discovery learning* menggunakan media audio visual (video). Bentuk penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Desain yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar ini mengadopsi dari model desain Borg and Gall. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA. Hasil validasi bahan ajar ini terbukti valid dengan rata-rata dari validasi isi (materi) 82% menyatakan

valid, hasil validasi ahli bahasa 100% menyatakan sangat valid, dan hasil validasi ahli media pada penilaian video 93% menyatakan sangat valid dan pada penilaian buku pegangan siswa 84% menyatakan sangat valid. Hasil ujicoba kelas XI SMA menunjukkan 86% menyatakan sangat valid. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa bahan ajar yang dikembangkan dalam buku dengan pemodelan pembelajaran *Discovery learning*.

5. Mugianto, Ahmad Ridhani, Syaiful Arifin (2017) yang berjudul "*Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA*".

Pengembangan ini bertujuan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan mengembangkan evaluasi perencanaan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dengan model pembelajaran berbasis proyek siswa kelas X SMA Negeri 1 Sendawar. Metode pengembangan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Uji coba dilakukan dua tahap yaitu: uji oleh kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan tes. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan deskriptif kuantitatif.

Produk pengembangan perencanaan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dengan model pembelajaran berbasis proyek memiliki kualitas yang sangat baik ditunjukkan dengan penilaian validator desain sangat baik sebesar 97% dan penilaian validator materi sangat baik sebesar 95%. Produk pengembangan perencanaan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dengan model pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok kecil dari nilai sebesar 67,16% mengalami peningkatan menjadi 87,16%.

6. Fitri, Linda Susanti (2016), yang berjudul: *The Students' Writing in Report Text at The Third Grade of MTsN Lubuk Buaya Padang Academic Year 2015/2016*". Background of the problem of this research is the researcher found some problems on students' writing report text. Some of students are difficult to organize generic structure and language feature of report text. The purpose of this research was to find out the students' score in writing report text at the third grade of MTsN Lubuk Buaya Padang. The design of this research was quantitative

research. Background of the problem of this research is the researcher found some problems on students' writing report text. Some of students are difficult to organize generic structure and language feature of report text. The purpose of this research was to find out the students' score in writing report text at the third grade of MTsN Lubuk Buaya Padang. The design of this research was quantitative research.

Latar belakang dari penelitian ini adalah peneliti menemukan permasalahan pada menulis teks report. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan untuk mengembangkan struktur teks dan gaya Bahasa yang digunakan di dalam pembelajaran teks report. Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan solusi peserta didik dalam menulis teks report untuk peserta didik kelas 3 di MTsN Lubuk Buaya Padang. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif.

7. Riska Rahayu, Ika Mustika (2021) yang berjudul: "*Application of Discovery Learning Method Learning to Writing Procedure Text in Vocational School Students 1 Soreang*". Metode yang peneliti gunakan adalah metode eksperimen, untuk mengetahui hasil menulis siswa kelas XI SMK Negeri 1 Soreang dalam pembelajaran menulis teks prosedur dengan menerapkan metode *discovery learning*. Desain penelitian *pre experimental design* yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini terdiri dari satu kelompok yang diberi pretes untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. Sampel penelitian ini kelas XI Elektro 1 dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari pengolahan data kemampuan menulis teks prosedur sebelum menggunakan metode *Discovery learning* diperoleh nilai rata-rata tes awal (*pretest*) sebesar 59,75 dan setelah menggunakan metode *discovery learning* diperoleh nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) sebesar 83,75. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Discovery learning* terhadap pembelajaran menulis teks prosedur telah mampu meningkatkan hasil proses belajar siswa.

8. Ni Komang Puspita Dewi, Ni Wayan Suniasih (2020) yang berjudul: "*Development of Learning Videos Based Discovery learning for Class V*

Elementary School Temperma Material". This study aims to determine the feasibility of learning videos based on *discovery learning* of human respiratory system content in science class V SD No. 1 Mengwi. The research method used is 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). In collecting the research data, it is prioritized to use a questionnaire method and complete interviews and observations. The data analysis techniques used in this study are quantitative analysis and qualitative analysis. In this study the data were sourced from students, homeroom teachers of SD No. 1 Mengwi and experts who reviewed the product. The feasibility of the product can be known through the results of the validation of the subject matter content experts, learning design experts and instructional media experts. The results of the assessment of the subject matter content experts obtained a percentage result of 92.30% with a very good category, the results of the assessment of the learning design expert obtained a percentage of 88.80% with a good category, the results of the assessment of the instructional media experts obtained a percentage of 92.30% with a very good category, and the results of the assessment from individual trials obtained a percentage of 93.36%. Based on the results of validation from experts, the learning video based on *discovery learning* of human respiratory system material on science content is suitable for use in the learning process.

Penelitian ini menggunakan video media dalam pembelajaran *discovery learning*. Untuk metode menggunakan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Dari pemaparan data di atas menunjukkan bahwa penggunaan video berbasis *discovery learning* dapat di terapkan pada peserta didik kelas V SD No. 1 Mengwi. Dan cocok di gunakan dalam pembelajaran.

9. Windha Setyaningrum, Asri Laksmi Riani, Dewi Kusuma Wardani (2020) yang berjudul: "*Comparison of Problem-Based Learning and Discovery learning Model*". This study aims to compare the *problem-based learning and discovery learning* models in terms of curiosity, high-level thinking skills, and student competencies. This research is a quantitative study using a quasi-experimental design. The population in this study were 270 students, while for a sample of 90 students were taken by side random technique. The method of data collection is done by interviews, observations, documentation, and questionnaires. Analysis of

the data used is descriptive and inferential statistics. The results showed that the problem-based learning model was more effective than the *discovery learning* model in terms of curiosity, the problem-based learning model was as effective as the *discovery learning* model in terms of high-level thinking ability, and the problem-based learning model was more effective compared to *discovery learning* model learning in terms of student competencies. Based on the results of the study, it can be concluded that the problem-based learning model is more effective than the *discovery learning* model in terms of curiosity and student competencies, but in terms of high-level thinking ability both *problem-based learning* and *discovery learning* models provide effective effectiveness same.

Pada penelitian di atas, penulis membandingkan model *problem-based learning* dan *discovery learning* menggunakan kuasi eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut di simpulkan model *problem-based learning* lebih efektif di bandingkan dari model *discovery learning*

10. Daniel Druckman, Noam Ebner (2017) yang berjudul: “*Discovery learning in Management Education: Design and Case Analysis*”. Two approaches to the process of guided *discovery learning* are compared for their impacts on concept understanding. One, referred to as design, emphasizes invention and draws on the simulation literature. The other, referred to as case analysis, focuses on discovery and draws on the casebased reasoning literature. Following a lecture on four cognitive-bias concepts, management students were assigned randomly to a design, case analysis, or lecture-only condition: A first experiment compared a design with a lecture-only condition and a second experiment compared case analysis with a lecture-only condition. Both design and case analysis students understood the concepts better than lecture-only students. Designers in the first experiment retained their understanding of the concepts better than the case analysts in the second experiment. The impacts on learning for design were similar to those obtained in earlier research where design was compared with role-playing and a classroom lecture. Implications of the findings for theory development and practice are discussed.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa model *discovery learning* dapat membantu permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Karena peserta didik dapat menemukan masalah pada dirinya sendiri. Penelitian menggunakan eksperimen.

Berdasarkan kajian dari penelitian di atas, dapat disimpulkan dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran. Baik level tingkat sekolah dasar sampai tingkat universitas. Model *discovery learning* di aplikasikan pada pembelajaran teks procedure dan descriptive. Melalui video/ audio visual model *discovery learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis. Oleh karena itu penulis ingin meneliti mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report di kelas XI UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

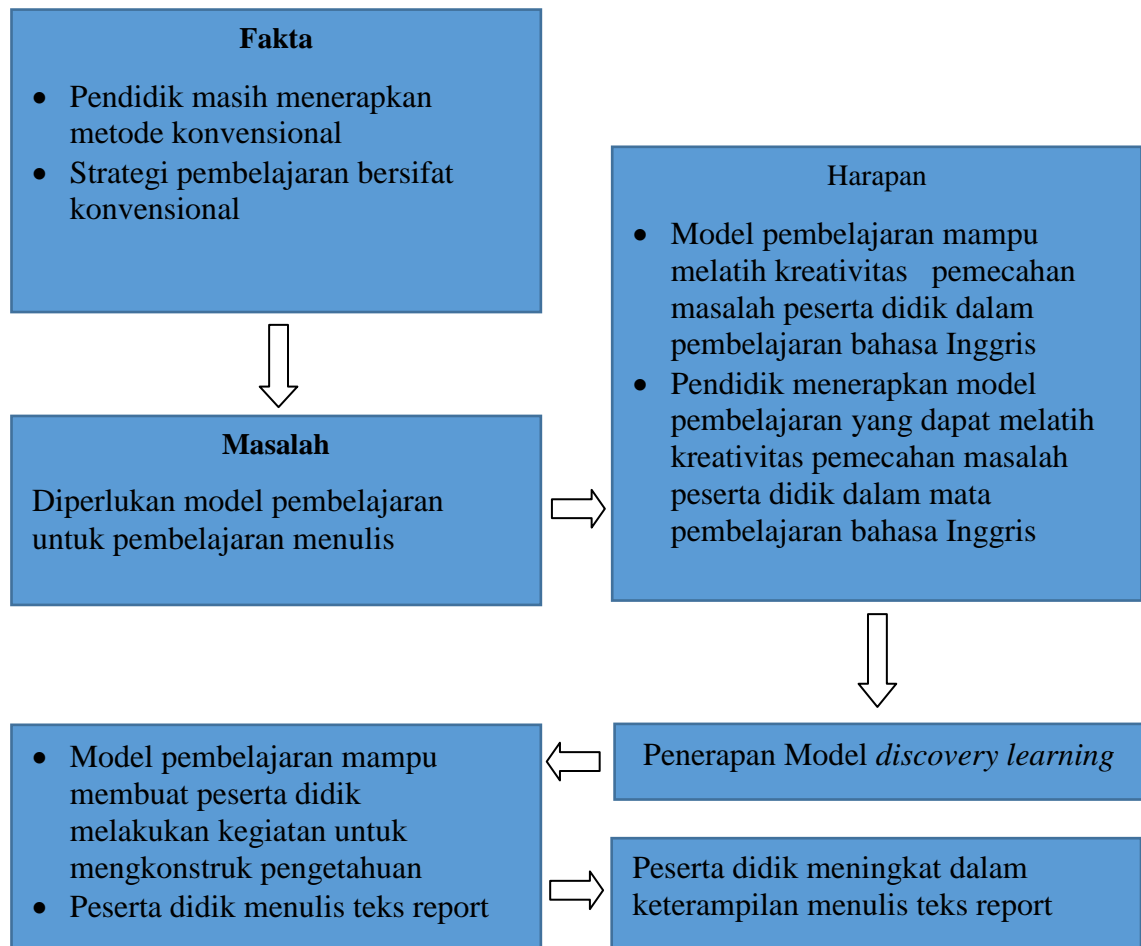
2.7 Kerangka Fikir

Di dalam kegiatan proses pembelajaran, mempunyai unsur yang perlu diperhatikan. Yakni, penelitian ini berupa *Input* (kondisi awal), *Process* (tindakan) dan *output* (kondisi akhir). *Input* rendahnya hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM untuk pembelajaran menulis teks bahasa Inggris.

Proses pembelajaran bahasa Inggris melalui model *discovery learning* dengan langkah-langkah *stimulation* (stimulasi/pemberian ransangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian) dan *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Untuk menghasilkan produk video pembelajaran dengan model *discovery learning* yang layak digunakan maka dilakukan validasi terhadap produk tersebut.

Output terciptanya sebuah produk video berdasarkan model pembelajaran *discovery learning*.

Berdasarkan kajian teori yang diuraikan diatas, penulis membuat suatu rangkaian kerangka berfikir yang berfungsi sebagai penuntun dan panduan alur fikir agar tidak keluar dari tema penelitian digambarkan dalam bagan berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Fikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Rancangan Penelitian

Pengembangan yang digunakan peneliti berfokus pada model penelitian dan pengembangan atau metode *research and development (R&D)*. Pendekatan penelitian ini memakai penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diajukan oleh Borg & Gall (1983) merupakan sebuah penelitian dan pengembangan berbasis *discovery learning* adalah suatu strategi untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajar.

Penelitian tesis ini merupakan penelitian skala kecil sehingga penelitian dapat dilakukan melalui tahapan yang lebih sederhana. Di dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Borg & Gall (1983: 775) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam desain *Research and Development* yang diajukan oleh Borg & Gall terdapat 10 tahapan yaitu: *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, operational field testing, final product revision, operational product testing, dissemination and implementation.*

1. *Research and information collecting - Includes review of literature, classroom observations and preparation of report or state of the art.*

2. *Planning - Includes defining skills, stating objectives determining course sequence, and small scales feasibility testing.*
3. *Develop preliminary form of product - Include preparation of instructional materials, handbooks and evaluation devices.*
4. *Preliminary field testing - Producted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed.*
5. *Main product revision - Revision of product as suggested by the preliminary field test results.*
6. *Main field testing - Conducted 5 to 15 school with 30 to 100 subjects. Quantitative data on subjects precourse and psotcourse performance are collected. Result are evaluated with respect to course objectives and are compared with control group data, when appropriate.*
7. *Operational product revision - Revision of product as suggested by ain field test result.*
8. *Operational field testing - Conducted in 10 to 30 school involving 40 to 200 subjects. Interview, observasional and questionnaire data collected and analyzed.*
9. *Final product revision - Revision of product as suggested by operational field test results.*
10. *Dissemination and implementations - Report on product at professional meetings and in journals. Work with publisher who assues commercial distribution. Monitor distribution to provide quality control.*

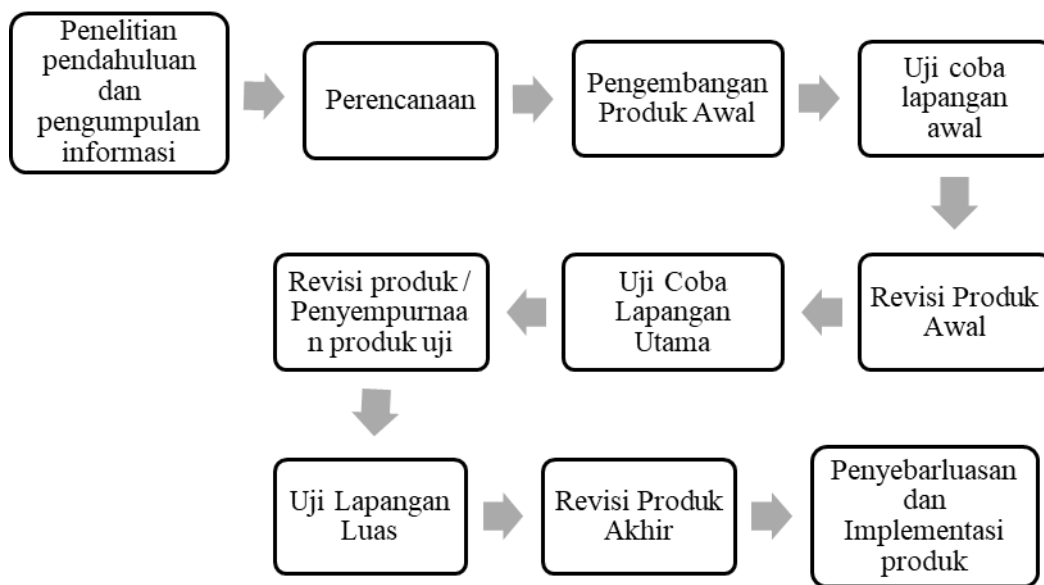
Berikut dijelaskan secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall (1983:775), yaitu:

1. *Research and information collecting*; termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. *Planning*; termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai

pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas. dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.
6. *Main field testing*, uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa.
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)/
10. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan.

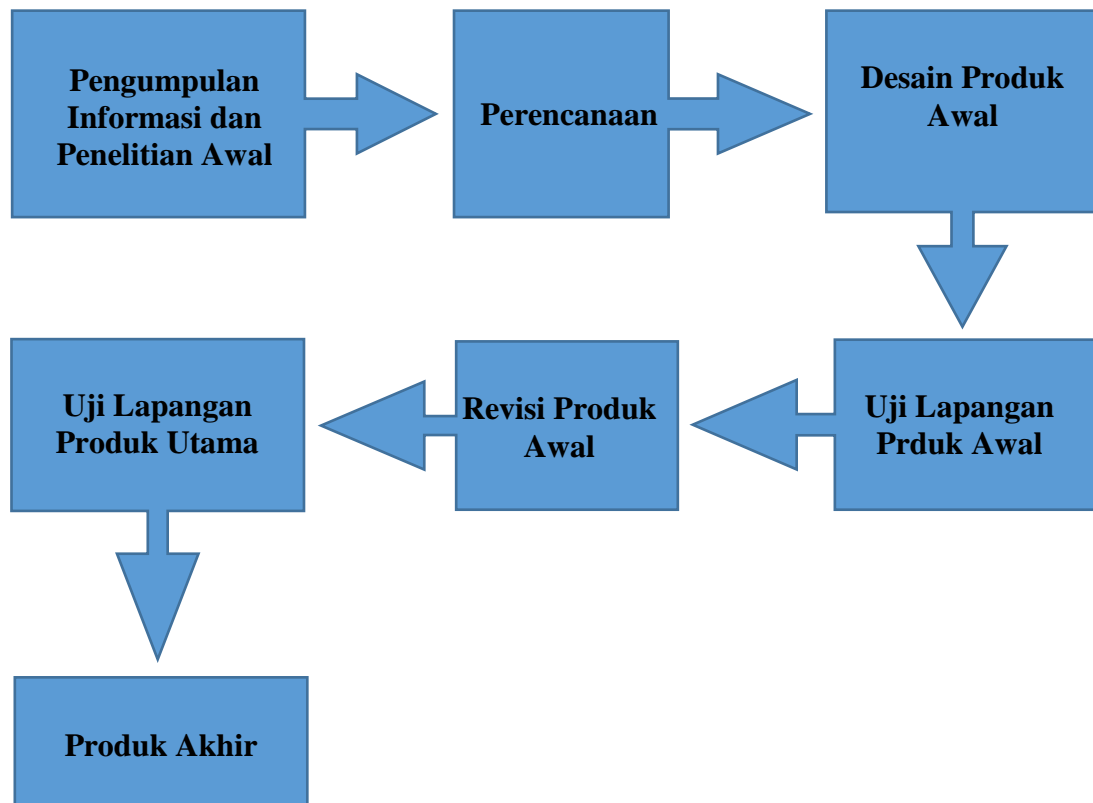
Model pengembangan yang dipergunakan adalah Borg & Gall. Alur pengembangan Borg & Gall sebagai berikut:



Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan Produk RnD Modifikasi Sugiyono (2015)

Penelitian tesis merupakan penelitian skala kecil sehingga penelitian dapat dilakukan melalui tahapan yang lebih sederhana. Selanjutnya, peneliti dapat menghentikan penelitian pada tahapan sesuai yang dibutuhkan, karena tahapan yang dilaksanakan secara menyeluruh membutuhkan biaya yang mahal, cakupan yang sangat luas, dan waktu yang lama (Hasyim 2016: 55).

Merujuk pada literatur di atas, dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall, peneliti menyederhanakan menjadi tujuh langkah penelitian. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu peserta didik masih terbatas dalam tatap muka hal ini di sebabkan belum merebaknya pandemi Covid-19.



Bagan 3. 2 Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning

1. Pengumpulan informasi dan penelitian awal

Kegiatan langkah awal sebelum melakukan pengembangan peneliti melakukan observasi untk mencari potensi dan masalah di UPT SMPN 34 Bandar Lampung. Disini peneliti melihat potensi yang tersedia sarana belajar yang cukup mendukung dalam kontek pelajaran bahasa Inggris di UPT SMPN 34 Bandar Lampung.

Sedangkan masalah yang ada adalah nilai pembelajaran bahasa Inggris pada aspek menulis teks report masih belum mencapai ketuntasan. Dalam pembelajaran peserta didik banyak memanfaatkan materi dari buku atau yang di dapat dari pendidik, sehingga menimbulkan kurang variatif metode yang digunakan menimbulkan peserta didik merasa bosan atau monotonnya pembelajaran menulis. Merujuk potensi diatas, peneliti mengembankan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report dengan menyisipkan link *microsoft sway* dimana dalam link tersebut terdapat penjelasan materi serta video untuk membantu peserta didik dalam menulis teks report.

2. Perencanaan

Di alur perencanaan peneliti membuat suatu program pembelajaran untuk mengatasi keadaan yang ada. Langkah program di mulai dari membuat rumusan dari sebuah penelitian yang akan di laksanakan, hal – hal yang perlu diperhatikan seperti analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini merupakan kegiatan pengorganisasian materi pelajaran dan pengumpulan data pada tahap sebelumnya maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat desain isi meliputi:

1. Memilih kompetensi dasar.
2. Merumuskan tujuan
3. Menyusun rencana pembelajaran.
4. Menyusun materi pembelajaran.
5. Membuat bahan materi pembelajaran
6. Membuat link *microsoft sway* sesuai sintak pembelajaran *discovery learning*

Validasi desain adalah suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan *microsoft sway* sesuai sintak pembelajaran *discovery learning*, dalam hal ini sistem kerja akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan pada fakta lapangan. Validasi produk bisa dijalankan dengan cara dikonsultasikan kepada tim ahli atau pakar yang sudah berpengalaman. Tahapan pada validasi desain produk awal didiskusikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli desain.

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar yang berkompeten dalam menilai materi dari media yang dikembangkan. Perannya menilai dan mengukur kelayakan materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Ahli media adalah menilai kelayakan media yang dikembangkan sudah sesuai dengan pembelajaran. Ahli desain bertujuan menilai apakah desain pengembangan produk sudah sesuai dengan acuan kaidah penulisan pengembangan produk.

Berikut aspek yang divalidasi oleh validator:

A. Uji Ahli Materi

Uji materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi yang ada. Uji materi bertujuan menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, sistematika materi, dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Ahli materi menelaah aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual. Uji ahli materi menggunakan dua orang ahli materi yang profesional pada materi teks report. Adapun prosedur pada tahap ini:

- a. Menentukan aspek dan indikator penilaian;
- b. Menyusun instrumen validasi berdasarkan indikator penilaian;
- c. Melaksanakan validasi yang dilakukan oleh ahli isi materi yang digunakan;
- d. Melakukan analisis terhadap hasil validasi untuk mendapatkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan;
- e. Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil penilaian;
- f. Mengkonsultasikan hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki oleh pembimbing.

B. Uji Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk memahami akurasi dari standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan model untuk pembelajaran berbasis *discovery learning* dengan video. Dengan mengetahui kemenarikan serta keefektifan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan video dalam proses pembelajaran. Ahli media mengkaji pada aspek kegrafikan, penyajian dan kesesuaian media pembelajaran.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dibuat layak digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak. Jika bahan ajar yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran siap untuk di implementasikan di lapangan.

C. Uji Ahli Desain

Proses untuk mengukur rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang profesionalisme. Pada tahap ini desain dirancang kemudian dikonsultasikan kepada ahli desain yang berkapabilitas merancang alat ukur yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan produk.

4. Revisi Produk Awal

Setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain kemudian bahan ajar direvisi berdasarkan masukan ahli. Jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran siap untuk di implementasikan di lapangan.

5. Uji Coba Produk Awal

Uji coba produk awal dalam langkah penelitian mempunyai peranan penting karena dilakukan setelah perbaikan desain selesai. Uji lapangan ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar untuk pembelajaran yang dikembangkan, mengetahui *microsoft sway* sesuai sintak pembelajaran *discovery learning* ini menarik dan layak digunakan. Disini peneliti untuk melakukan uji coba satu-satu dan uji kelompok kecil dalam tahap uji coba produk. Pada tahap uji coba meliputi: (a) uji satu-satu; (b) uji coba terbatas kelompok kecil. Tahapan uji coba yang dilaksanakn:

(a) Uji satu-satu

Hasil awal diperoleh setelah melakukan langkah pada uji ahli, kemudian diuji lagi pada peserta didik secara uji perorangan. Inti uji satu-satu adalah 3 peserta didik dari kelas IX yang memiliki kapabilitas rendah, sedang, dan tinggi. Angket diberikan untuk mengetahui kemenarikan pembuatan bahan ajar terhadap peserta didik didalam penerapannya. Hasil data yang didapat merupakan angket dengan bertujuan sebagai bahan langkah revisi.

(b) Uji coba kelompok kecil

Produk awal yang di uji satu-satu, diujikan lagi melalui uji coba kelompok kecil. Pengambilan sampel dan prosedur uji coba dilakukan pada uji kelompok kecil sama dengan uji perorangan/uji satu-satu.

6. Uji Lapang Respon/tanggapan pengguna

Pada uji lapangan ini diberikan kepada 6 orang guru bahasa Inggris.

7. Revisi Produk

Produk yang yang dikembangkan adalah model pembelajaran *discovery learning* dalam menulis teks report dengan menggunakan *microsoft sway*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data untuk memperoleh data dalam penelitian menggunakan kuesioner (angket), *interview* (wawancara) dan observasi (pengamatan).

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti di UPT SMPN 34 Bandar Lampung kelas IX semester 1 tahun pelajaran 2021/2022. Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan dalam pengembangan model pembelajaran *discovery learning* dalam menulis teks report.

2. Metode Angket (*Questioner*)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sugiyono (2015:199) kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Peneliti menggunakan skala Likert. Untuk skala yang berarah positif akan mempunyai kemungkinan-kemungkinan skor 4 bagi Sangat Baik (SB), skor 3 Baik (B), skor 2 untuk Kurang Baik (KB), skor 1 untuk Sangat Kurang Baik (SKB), Sedangkan bagi skala yang berarah negatif maka kemungkinan skor itu menjadi sebaliknya. Penelitian ini juga menggunakan angket dengan option jawaban “ya” dan “tidak”

3. Observasi

Pada tahap ini peneliti mengobservasi terkait kondisi lingkungan UPT SMPN 34 Bandar Lampung terkait kondisi lingkungan belajar, sarana dan prasarana dan potensi lainnya.

3.4 Variabel Penelitian

Berdasarkan judul penelitian "Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Menulis Teks Report siswa kelas IX", maka variabel dalam penelitian ini adalah *discovery learning* melalui menulis teks report. Penggunaan variabel dalam penelitian ini yaitu variabel untuk mengetahui suatu keadaan tertentu dan diharapkan mendapatkan dampak/akibat dari eksperimen.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi konseptual dan operasional dari potensi, kondisi, proses, karakteristik, persepsi adalah:

A. Definisi konseptual potensi, kondisi, proses, kemenarikan, efektivitas

1. Potensi dan kondisi adalah melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report sebagai daya dukung yang dimiliki dalam keadaan tertentu yang dialami.
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report.
3. Karakteristik produk adalah suatu produk untuk melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report yang dapat menimbulkan semangat, gairah partisipasi peserta didik hingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Persepsi produk adalah melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report sehingga hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capai sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.

B. Definisi operasional potensi, kondisi, proses, karakteristik, persepsi

1. Potensi dan kondisi adalah melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report, ketika suatu tempat dalam hal ini dilihat daya dukung kemampuan yang dimiliki untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif pada suasana covid-19.
2. Proses pengembangan adalah melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report melalui tahapan dengan menggunakan metode *Research and Development*.
3. Karakteristik produk adalah melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report, indikator penilaian produk dilihat dari sisi perhatian, antusias peserta didik mau aktif berpartisipasi dari sebuah produk yang digunakan.
4. Persepsi produk adalah melakukan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report, sebuah produk setelah di ujicobakan mampu mencapai hasil yang menjadi harapan baik atau sangat baik.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang memaparkan hasil pengembangan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks report dengan menyisipkan link pembelajaran *microsoft sway* sebagai pendukung untuk peserta didik menulis. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan:

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

(Sumber, Sugiyono 2015)

Keterangan :

X = rata – rata akhir

X_i = nilai uji operasional angket tiap peserta didik

n= banyaknya peserta didik yang mengisi angket

Di dalam penelitian ini analisis data yang digunakan meliputi:

1. Analisis data validasi materi

Dalam angket validasi ahli materi terkait aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, penilaian kontekstual terdapat 4 pilihan jawaban yang sesuai konten pertanyaan. Pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan metode *discovery learning*.

2. Analisis data validasi ahli media

Angket validasi ahli media terkait aspek kegrafikaan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan metode *discovery learning*.

3. Analisis data validasi ahli desain

Untuk angket validasi ahli desain terkait aspek kegrafikaan dengan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menulis teks report.

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi, ahli media dan ahli desain tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis *discovery learning*. Berikut kriteria kelayakan analisis rata-rata ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1 Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kreteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat baik	Tidak Revisi
$2,51 < x \leq 3,26$	Baik	Revisi Sebagian
$1,76 < x \leq 2,51$	Cukup	Revisi sebagian & pengkajian ulang materi/media
$1,00 < x \leq 1,76$	Kurang baik	Revisi Total

Arikunto dalam M. Idras Majid (2019)

4. Analisis data respon pengguna/tanggapan

Analisis data respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan dapat diketahui dengan angket, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2 Hasil Konversi Angket Respon Pengguna

Presentase	Bobot	Predikat
86%-100%	4	Sangat baik
76%-85%	3	Baik
60%-75%	2	Cukup
55%-59%	1	Kurang baik
00%-54%	0	Tidak Baik

Sugiyono (2012: 135)

Masing-masing indikator tersebut, menghitung melalui persentase dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto. N, 2012: 102)

Keterangan:

NP = Nilai persen

R = Jumlah skor tiap indikator

SM = Jika semua pertanyaan dijawab dengan skor 4 oleh peserta didik

3.7 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian yang digunakan ini adalah angket. Angket diberikan kepada ahli ateri, ahli media dan ahli desain untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Instrumen ahli materi

Ahli materi mengkaji aspek kelayakan desain pembelajaran, kelayakan isi materi pembelajaran dan kelayakan penggunaan video model pembelajaran *discovery learning* dalam menulis teks report.

Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Soal
1. Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
	Keakuratan materi	1
	Kemutakhiran materi	1
	Mendorong keingintahuan	1
	Meningkatkan hasil belajar	1
2. Aspek kelayakan penyajian	Teknik penyajian	1
	Pendukung penyajian	1
	Kerunutan materi	1
	Penyajian gambar	1
	Penyajian gawai dapat di aplikasikan dengan mudah	1
3. Aspek tampilan menyeluruh	Kesinambungan tampilan pada teks	1
	Kemudahan untuk mengamati teks	1
	Tampilan media dikemas dengan rapi	1
	Keteraturan desain	1
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	1
	Pemilihan warna	1
	Tata letak	1
	Kemenarikan	1
	Kesantunan Bahasa	1
	Pemilihan gambar	1
	Jumlah	20

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2016)

2. Instrument ahli media

Ahli media mengkaji pada aspek kemenarikan, keterpaduan dan kemudahan. Berikut kisi-kisi yang digunakan untuk menilai materi dalam video model pembelajaran *discovery learning* dalam menulis teks report.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jumlah Soal
A. Komunikatif	Media mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif	1
	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	1
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	1
	Kesantunan bahasa penyampaian	1
B. Kreatif dan Inovatif	Luwes dan menarik	1
	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari teks report	1
	Pemilihan gambar yang sesuai	1
	Penggunaan gawai disesuaikan dengan model pembelajaran	1
C. Penyajian	Pemilihan warna	1
	Keterbacaan teks	1
	Ilustrasi mampu menggambarkan isi materi	1
	Pemilihan jenis tulisan dan huruf pada tulisan	1
	Kerunutan penyajian	1
	Keteraturan desain	1
	Berkesinambungan materi teks report dengan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	1
D. Kerapihan dan kemenarikan media	Kerapihan media	1
	Kemenarikan media	1
	Tata letak	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	1
	Kemudahan mengamati video pembelajaran <i>discovery learning</i>	1
	Jumlah	20

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2016)

3. Instrumen ahli desain

Berikut kisi-kisi yang digunakan untuk menilai desain dalam video model pembelajaran *discovery learning* dalam menulis teks report.

Tabel 3. 5 Kisi Kisi Uji Ahli Desain

Aspek	Indikator	Jumlah soal
Tampilan video	Ukuran huruf	1
	Penggunaan kata	1
	Kejelasan tulisan	1
	Tampilan cover	1
Tampilan Gambar	Bentuk gambar	1
	Ukuran gambar	1
	Kesesuaian gambar dengan tulisan	1
	Komposisi warna	1
Fungsi Video	Video sebagai bahan ajar	1
	Fungsi Video sebagai media belajar	1
	Fungsi Video dalam mencapai tujuan pembelajaran	1
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan intelektual peserta didik	1
	Mudah difahami	1
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat emosional siswa	1
Tampilan menyeluruh	Kerapihan desain	1
	Kemenarikan desain	1
	Keteraturan desain	1
	Tata letak	1
	Kesinambungan tampilan antar halaman	1
	Pemilihan jenis huruf	1
	Jumlah	20

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2016)

4. Instrumen Tanggapan Pengguna

Istrumen ini digunakan mengetahui persepsi/tanggapan pengguna pendidik kelas IX. Adapun kisi-kisi angket tanggapan pendidik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Tanggapan Pengguna

Aspek yang dinilai	Indikator	Soal
Isi model materi sesuaikan <i>discovery learning</i>	Kedalaman materi sesuai dengan rumusan kompetensi inti, KD dan Indikator	1
	Kegiatan dalam video sesuai dengan materi pembelajaran report teks	1
	Penyajian materi dalam video menentukan peserta didik untuk berfikir tingkat tinggi	1
	Materi di dalam video disusun berdasarkan sintak <i>discovery learning</i>	1
Materi model menyesuaikan syarat	Video dapat dipahami oleh peserta didik, baik yang berkemampuan rendah, sedang, atau tinggi.	1

Aspek yang dinilai	Indikator	Soal
penerapan pembelajaran	Pertanyaan dalam Video sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir peserta didik kelas IX	1
	Kegiatan dalam video memfasilitasi peserta didik untuk berfikir HOTS.	1
	Langkah-langkah pembelajaran dalam video disusun secara sistematis.	1
Model isi video dengan syarat <i>discovery learning</i>	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam video efektif dan tidak ambigu (tidak bermakna ganda)	1
	Tingkat kesukaran video sesuai dengan tuntutan indikator.	1
	Pertanyaan dalam video jelas.	1
	Penampilan video baru diperkenalkan dengan cara yang berbeda sehingga tidak membosankan	1
Model isi dengan syarat teknis <i>discovery learning</i>	Desain cover menarik	1
	Bentuk dan ukuran huruf jelas	1
	Video yang di sajikan sesuai dengan materi	1
	Terdapat kegiatan menggunakan hp, dan internet	1
RPP disesuaikan menggunakan model <i>discovery learning</i>	RPP yang dibuat sesuai dengan KI, KD dan indikator	1
	RPP yang dibuat sesuai dengan isi materi	1
	RPP memuat langkah-langkah <i>discovery learning</i>	1
	RPP yang dibuat terkait dengan materi report teks	1
	Jumlah	20

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2016)

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Uji satu-satu

Aspek yang dinilai	Indikator	Soal
Aspek Materi dan kemenarikan produk	Apakah tujuan pembelajaran pada report teks jelas dan mudah dipahami?	1
	Apakah susunan materi tersusun sesuai dengan tingkat kesulitan?	2

Aspek yang dinilai	Indikator	Soal
	Menurut kamu apakah video tentang report teks dapat meningkatkan kemampuan menulis?	3
	Menurut kamu apakah contoh report teks mudah dipahami?	4
	Menurutmu apakah model pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk menulis report teks menarik?	5
	Apakah bentuk dan tampilan video tersebut menarik?	6
	Bagaimana dengan pemilihan warna, pemilihan gambar dan bentuk tulisan, apakah menarik?	7
Aspek kemudahan penggunaan	Menurut kamu apakah model pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk menulis report teks menarik?	8
	Bagaimana menurut kamu apakah video melalui <i>discovery learning</i> ini mudah dipahami?	9
	Apakah langkah-langkah pembelajaran menulis report teks mudah dipahami?	10

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian (Wahono, 2016)

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi dan potensi sekolah tempat di kembangkan model pembelajaran bahasa Inggris di UPT SMPN 34 Bandar Lampung:
 - a. Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan bahan ajar buku cetak.
 - b. Ditemukan data dari nilai peserta didik dari tahun pelajaran 2020-2021 di peroleh nilai rata-rata 67 untuk pembelajaran menulis siswa kelas IX, sehingga tidak mencapai KKM.
 - c. Adanya potensi yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris seperti SDM pengajar, sarana prasarana, dan lingkungan.
 - d. Kebutuhan bahan ajar bahasa Inggris berbasis *discovery learning* terkait materi teks report kelas IX.
2. Proses pengembangan model *discovery learning* untuk materi teks report kelas IX.
 1. Pendahuluan (analisis kebutuhan dan potensi). Pada tahap analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik melihat dari keterkaitan kondisi awal dan potensi awal terkait kebutuhan bahan ajar sebagai pelengkap pada proses pembelajaran.
 2. Mendesain produk awal. Meyiapkan bahan ajar yang mendukung, menentukan KI, KD dan Indikator pembelajaran.
 3. Memvalidasi kepada para ahli. Memvalidasi produk awal kepada ahli materi, ahli media dan ahli desain.
 4. Melakukan revisi produk sesuai saran perbaikan dari para ahli materi, ahli desain dan ahli media.
 5. Melakukan uji coba satu satu dan uji kelompok kecil.

6. Melakukan uji respon/tanggapan pengguna kepada perwakilan pendidik kelas IX UPT SMPN 34 Bandar Lampung.
3. Karakteristik model *discovery learning* untuk materi teks report kelas IX.
 - a. Model *discovery learning* pembelajaran untuk menulis teks report disesuaikan dengan Kurikulum 2013 berisi materi kelas IX.
 - b. Langkah-langkah pembelajaran memakai sintak *discovery learning*. Bahan ajar menulis teks report berbasis *discovery learning* dapat digunakan pada semua tingkat kemampuan peserta didik baik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.
 - d. Bahan ajar berbasis *discovery learning* untuk menulis teks report dengan menggunakan *microsoft sway* memiliki berbagai stimulus melalui berbagai media seperti gambar-gambar, video, materi dan latihan-latihan.
4. Berdasarkan hasil uji respon/tanggapan pengguna produk kepada pendidik memperoleh persentase rata-rata 88,25% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan tanggapan pengguna tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menulis teks report dengan berbasis *discovery learning* menggunakan *microsoft sway* baik dan disarankan untuk digunakan sebagai bahan ajar dan bahan pembelajaran bahasa Inggris.

5.2 Saran

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini penulis sampai tahapan ke tujuh, seyogyanya peneliti melanjutkan ke tahapan delapan, sembilan dan sepuluh. Di karenakan metode penelitian *Research and Development* dari Borg and Gall mempunyai sepuluh langkah.
2. Untuk meningkatkan kompetensi peserta didik di perlukan pengenalan gawai pembelajaran selain dari *microsoft sway*.
3. Peneliti selanjutnya dalam mendesain produk tidak hanya pada satu keterampilan bahasa (*language skills*) menulis saja karena pembelajaran bahasa

Inggris seharusnya mencakup keseluruhan aspek *reading, writing, speaking, listening*. Setiap aspek ketrampilan pembelajaran harus saling mendukung.

4. Untuk penelitian selanjutnya menambahkan satu kompetensi dasar yaitu unsur kebahasaan terkait dalam teks report tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, R. (2021). *The Implementation Of Discovery learning in Teaching Writing Recount Text At The 8th Grade of MTsN 5 Kebumen*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Anita, W. (2010). *Educational Psychology*. Boston: Allyn and Bacon.
- Anwar, C. 2017. *Teori - Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCISoD.
- Arends, R. (2015). Learning to Teach Tenth Edition . In *Learning to Teach Tenth Edition* (p. 402). New York: McGraw Hill Education.
- Borg, & Gall. (1983). *Educational Research An Introduction 7th Ed*. New York and London: Longman Inc.
- Brown, H. D., & Priyanvada. A. (2010). *Language assessment: Principles and classroom practices*. White Plains, NY: Pearson Education, Inc.
- Brown, H.D. (2000). *Teaching by principles an interactive approach to language Pedagogy* (Second edition). San Francisco: Pearson Education, Inc.
- Daryanto, & Karim.S., (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devi., C. P., Widyatmike, Y. H., & Mulawarman, G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran *Discovery learning* Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri Samarinda. *DIGLOSIA*, 101-112.
- Dewi, N. P., & Suniasih, N. (2021). Development of Learning Videos Based on *Discovery learning* for Class V Elementary School Temperma Material. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 540.
- E, S. (2019). Engaging EFL Learner in Explainer Video for Creative Writing. *4th Progressive and Fun Education International Confrence* (pp. 119-123). Atlantis Press.
- Faiq, M. (2014). *Model Pembelajaran Penemuan Discovery learning*. Jakarta:

- Gusti, Y. (2014). Meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa melalui pendekatan whole language dengan teknis menulis jurnal. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan UNJ*, 28(1).
- Grossmann, D. (2016). Retrieved from <https://www.birmingham.ac.uk>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar mengajar*. Yogyakarta: CV. Pustaka Setia.
- Harmer, J. (1998). *How to teach English*. Boston: Addison Wesley Longman.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Helly, P., & Mulyartini, S. (2014). Educational Psychology: Active Learning Edition . In *Educational Psychology: Active Learning Edition* (p. 309). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Hosnan. (2014). Pendekatan Saintifik Dan Kontektual Dalam Pembelajaran Abad 21. In *Pendekatan Saintifik Dan Kontektual Dalam Pembelajaran Abad 21* (p. 284). Jakarta: Ghalia.
- Kemendikbud. (2014). *Direktorat Pendidikan dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementrian RI.
- Kurniasih, & Sani. (2014). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran intuk Meningkatkan profesionalitas*. Jakarta: Kata Pena.
- Marta, B., Huda,, R. S., & Astrini, N. (2021). Implementation Of Problem Based Learning (PBL) Model In Writing Learning Obervation Report Text. *Journal of Language Education Research*, 30-35.
- M. Idras Majid dan Suharto Linuwah. 2019. Pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Maeri Usaha dan Energi Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unnes Physics Education Journal*. 8 (3), 228-238.
- Mustika, I., & Rahayu, R. (Mei 2021). Application of *Discovery learning* Method Learning To Writing Procedure Text in Vocational School Srudents 1 Soreang. *Journal of Language Education Research*, Volume 4 Number 2.
- N., K. R. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Richards,, & Jack, C. (1990). *Writing Theory and practice in the second language classroom*. Minneapolis: Minnesota University.

- Rinnert, C., & Kobayashi, H. (2015). *Writing in Foreign Language Context Learning Teaching*. Bristol: Multilingual Matters.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Imlementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Shourafa, A. (8 (22)). The Effect of Motivation on Jordanian 10th Grade Students Writing Skill in English. *Europen Scientific Journal*, 235-247.
- Slavin. (2014). *Menuju Masyarakat Belajar Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*. Jakarta: Paramadina.
- Siahaan, S. (2012). *The English Paragraph*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Trinaningsih, Widiani. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar "Worksheets" Untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa SMK. Tesis Pascasarjana Teknologi Pendidikan*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Yulianti, Dwi. (2016). *Pembelajaran Direct Inovatif*. Yogyakarta : Media Akademi.