

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan untuk selanjutnya dikembangkan dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang di antaranya memuat Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP).

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian Pembelajaran (CP) disampaikan dalam dua bentuk, yaitu Capaian Pembelajaran (CP) berupa rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan Capaian Pembelajaran (CP) untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci.

Capaian Pembelajaran (CP) yang dimaksud sesuai dengan penelitian penulis ialah pada fase D elemen menulis jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset (2022:11) dipaparkan CP mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa rangkuman keseluruhan elemen dalam fase D sebagai berikut.

Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan; Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan

pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.

Selain dalam bentuk rangkuman keseluruhan elemen, dalam Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset (2022:15-17) juga dipaparkan Capaian Pembelajaran (CP) pada setiap elemen fase D yang lebih terperinci sebagai berikut.

Tabel 2. 1

Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi, dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual, dan

		audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.
Berbicara dan Mempresentasikan		Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informatif dan fiksi melalui teks multimoda. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis.
Menulis		Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati,

	peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimoda. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan menggunakan kosakata secara kreatif.
--	--

Elemen Capaian Pembelajaran (CP) yang dimaksud penulis dalam penelitian ini yaitu elemen menulis, sebagaimana tercantum dalam Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset (2022:17) berikut ini.

Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimoda. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotative, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan menggunakan kosakata secara kreatif.

Berdasarkan elemen Capaian Pembelajaran (CP) tersebut, penulis memfokuskan pada keterampilan menulis teks deskripsi.

c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan Pembelajaran (TP) merupakan deskripsi pencapaian tiga aspek

kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan, serta sikap dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP). Tujuan Pembelajaran (TP) disusun dengan memperhatikan kemungkinan pengumpulan bukti yang dapat diamati dan diukur melalui asesmen, sehingga peserta didik dapat dipantau ketercapaiannya atas Tujuan Pembelajaran (TP) tersebut.

McTighe, dkk (2017:15) menjelaskan, “Setelah memahami CP, pendidik mulai mengembangkan gagasan tentang apa yang harus dipelajari siswa pada tahap tersebut. Pada fase ini, pendidik mulai mengolah ide-ide tersebut dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan kata kunci yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya.”

Berdasarkan hal tersebut, Tujuan Pembelajaran (TP) merupakan rumusan kompetensi yang disusun pendidik atau pemerintah untuk dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan Pembelajaran (TP) yang penulis maksud dalam penelitian ini merupakan Tujuan Pembelajaran (TP) yang dirumuskan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri Gunungtanjung, yaitu peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan tertulis dalam bentuk teks deskripsi.

d. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) merupakan perincian dari Tujuan Pembelajaran (TP). Pernyataan tersebut sejalan dengan Hariani, dkk (2023:57) yang menyatakan, “Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) merupakan turunan dari Tujuan Pembelajaran (TP).”

Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik mampu menyajikan informasi dari gambar ke dalam teks deskripsi.
2. Peserta didik mampu menyajikan informasi berupa struktur teks deskripsi dari gambar ke dalam bentuk tulisan.
3. Peserta didik mampu menyajikan informasi berupa kebahasaan teks deskripsi dari gambar ke dalam bentuk tulisan.
4. Peserta didik mampu menyajikan informasi berupa kaidah penulisan teks deskripsi dari gambar ke dalam bentuk tulisan.

2. Hakikat Teks Deskripsi

Materi pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini mengacu pada Tujuan Pembelajaran (TP) menulis gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan tertulis dalam bentuk teks deskripsi.

a. Pengertian Teks Deskripsi

Nabillah (2020:81) menyatakan, “Teks deskripsi adalah teks yang bertujuan menggambarkan atau melukiskan suatu objek secara rinci dan jelas serta melibatkan pengindraan kita, meliputi apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan secara objektif maupun dari sudut pandang penulis.” Hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2019:79) yang menyatakan, “Teks deskripsi adalah teks yang mendeskripsikan atau menggambarkan sesuatu secara gamblang, misalnya kondisi alam, bagian-bagian, dan gambaran seseorang.” Astuti (2019:4) juga menyatakan, “Teks deskripsi adalah teks

yang berisi pemaparan atau penggambaran yang detail seolah-olah pembaca dapat membayangkan objek atau tempat yang digambarkan dalam teks tersebut.”

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa teks deskripsi merupakan suatu teks yang berisi penggambaran sesuatu secara detail berupa objek baik berupa tempat, kondisi alam, suara, dan lain sebagainya yang melibatkan pengindraan meliputi apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga pembaca dapat membayangkannya.

Contoh:

Salah satu andalan wisata Kota Yogyakarta adalah Pantai Parangtritis. Tepatnya Pantai Parangtritis berada di Kecamatan Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pantai ini terletak sekitar 27 km arah selatan Yogyakarta.

Pemandangan Pantai Parangtritis sangat memesona. Di sebelah kiri, terlihat tebing yang sangat tinggi, di sebelah kanan, kita bisa melihat batu karang besar yang seolah-olah siap menjaga gempuran ombak yang datang setiap saat. Pantai bersih dengan buih-buih putih bergradasi abu-abu dan kombinasi hijau sungguh elok.

Kemolekan pantai terasa sempurna di sore hari. Di sore hari, kita bisa melihat matahari terbenam yang merupakan saat yang sangat istimewa. Lukisan alam yang sungguh memesona. Semburat warna merah keemasan di langit dengan kilauan air pantai yang tertimpa matahari sore menjadi pemandangan yang memukau.

Banyaknya wisatawan yang selalu mengunjungi Pantai Parangtritis membuat pantai ini tidak pernah sepi dari pengunjung.

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

b. Struktur Teks Deskripsi

Teks deskripsi memiliki struktur yang menjadikannya padu. Nabillah (2020:81) berpendapat mengenai struktur teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Identifikasi, yaitu bagian yang menjelaskan penentuan dari identitas benda, seseorang, dan objek lainnya.
- 2) Klasifikasi, yaitu bagian isi yang berisi ciri-ciri atau jenis-jenis dari objek yang dikelompokkan sesuai dengan identitasnya.
- 3) Deskripsi, yaitu bagian penjelasan atau penggambaran secara lebih detail mengenai objek yang dibahas dengan melibatkan panca indera.

Kosasih (2019: 16) mengemukakan struktur teks deskripsi terdiri dari bagian-bagian berikut.

- 1) Identifikasi atau pernyataan umum, yakni bagian yang mengenalkan objek yang akan digambarkan.
- 2) Deskripsi bagian, yakni penggambaran aspek-aspek dari objek itu. Misalnya, jika yang digambarkan seseorang, hal-hal yang dideskripsikan meliputi ciri-ciri fisik, sifat, dan perilakunya.
- 3) Di samping bagian-bagian itu, teks deskripsi mungkin pula diakhiri dengan kesan-kesan tertentu. Misalnya, berupa kekaguman atau ketertarikan penulis terhadap objek yang digambarkan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, penulis menyimpulkan struktur teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Identifikasi/pernyataan umum, yaitu bagian yang memuat informasi berupa pengenalan objek yang akan dideskripsikan secara umum;

Contoh:

Salah satu andalan wisata Kota Yogyakarta adalah Pantai Parangtritis. Tepatnya Pantai Parangtritis berada di Kecamatan Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pantai ini terletak sekitar 27 km arah selatan Yogyakarta.

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

- 2) Deskripsi bagian, yaitu bagian yang berisi informasi berupa penggambaran objek secara spesifik yakni dapat berupa ciri dari objek yang dideskripsikan secara detail dengan melibatkan pancaindra;

Contoh:

Pemandangan Pantai Parangtritis sangat memesona. Di sebelah kiri, terlihat tebing yang sangat tinggi, di sebelah kanan, kita bisa melihat batu karang besar yang seolah-olah siap menjaga gempuran ombak yang datang setiap saat. Pantai bersih dengan buih-buih putih bergradasi abu-abu dan kombinasi hijau sungguh elok.

Kemolekan pantai terasa sempurna di sore hari. Di sore hari, kita bisa melihat matahari terbenam yang merupakan saat yang sangat istimewa. Lukisan alam yang sungguh memesona. Semburat warna merah keemasan di langit dengan kemilau air pantai yang tertimpa matahari sore menjadi pemandangan yang memukau.

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

- 3) Penutup, yaitu bagian yang berisi kesan tertentu baik itu yang bersifat positif maupun negatif, serta dapat pula berisi saran atau masukan.

Contoh:

Banyaknya wisatawan yang selalu mengunjungi Pantai Parangtritis membuat pantai ini tidak pernah sepi dari pengunjung.

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

c. Kebahasaan teks deskripsi

Selain struktur, perlu diperhatikan juga terkait kebahasaan dalam penulisan teks deskripsi. Subarna, dkk. (2021:10-11) berpendapat mengenai kebahasaan teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Kata konkrit adalah kata yang mudah diserap pancaindra.
- 2) Kalimat perincian adalah kalimat yang melukiskan bagian-bagian yang penting sedetail mungkin.
- 3) Majas merupakan gaya bahasa.

Widhiyanto, dkk. (2024:154) juga menyebutkan kaidah kebahasaan teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Penggunaan kalimat perincian
- 2) Majas personifikasi

Sejalan dengan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan kebahasaan teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Kata konkret

Kata konkret adalah kata yang mudah diserap oleh pancaindra, dapat dilihat, diraba, dicium, didengar dan dirasakan. Kata konkret dapat diartikan pula sebagai kata yang memiliki wujud nyata.

Contoh:

Kemolekan **pantai** terasa sempurna di sore hari. Di sore hari, kita bisa melihat **matahari** terbenam yang merupakan saat yang sangat istimewa.

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

2) Kalimat perincian

Kalimat perincian merupakan kalimat yang memberikan informasi tambahan berupa bagian-bagian penting secara rinci.

Contoh:

Pemandangan Pantai Parangtritis sangat memesona. Di sebelah kiri, terlihat **tebing yang sangat tinggi**, di sebelah kanan, kita bisa melihat **batu karang besar yang seolah-olah siap menjaga gempuran ombak yang datang setiap saat.** Pantai bersih dengan buih-buih putih bergradasi abu-abu dan **kombinasi hijau sungguh elok.**

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

3) Majas

Majas adalah gaya bahasa untuk melukiskan sesuatu untuk menyampaikan pesan dengan lebih menarik.

Contoh:

Di sebelah kiri, terlihat tebing yang sangat tinggi, di sebelah kanan, kita bisa melihat **batu karang besar yang seolah-olah siap menjaga gempuran ombak yang datang setiap saat.**

<https://www.brainacademy.id/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

d. Kaidah Penulisan

Kaidah penulisan merupakan aturan-aturan yang digunakan untuk menjaga tulisan agar dipahami dengan baik. Subarna, dkk. (2021:29-30) berpendapat mengenai

beberapa kaidah yang harus diperhatikan dalam penulisan teks deskripsi sebagai berikut.

1. Huruf kapital atau huruf besar dipakai sebagai huruf pertama kata pada awal kalimat. Misalnya:
 - a. Ardi menikmati kopi gayo.
 - b. Papandayan adalah salah satu gunung api aktif jenis strato dengan ketinggian 2.662 mdpl.
 - c. Perjalanan ditempuh dalam waktu satu jam.
2. Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama geografi. Misalnya: Jakarta, Jalan Dago, Kabupaten Garut, Sungai Musi, Gunung Papandayan.
3. Tanda Koma
 - a. Tanda koma dipakai di antara unsur-unsur dalam suatu pemerincian atau pembilangan. Misalnya: Ia membeli kopi, kain, dan tas sebagai oleh-oleh untuk para sahabatnya.
 - b. Tanda koma dipakai sebelum kata penghubung seperti tetapi, melainkan, sementara dan sedangkan dalam kalimat majemuk setara. Misalnya: Lili mengambil foto, sementara Fajar memilih menikmati secangkir kopi.
 - c. Tanda koma dipakai untuk memisahkan anak kalimat yang mendahului induk kalimatnya. Misalnya: Kalau lulus ujian, ayah akan mengajak saya ke Pulau Bali.
 - d. Tanda koma dipakai di belakang kata atau ungkapan penghubung antarkalimat, seperti oleh karena itu, jadi, dengan demikian, sehubungan dengan itu, dan meskipun demikian. Misalnya: Gunung Papandayan telah meletus beberapa kali. Meskipun demikian, kawah hasil letusan dan hutan mati menjadi daya tarik wisata ini.
 - e. Tanda koma dipakai sebelum dan/atau sesudah kata seru seperti o, ya, wah, aduh, hai. Tanda koma juga dipakai sebelum dan/atau sesudah kata sebagai sapaan, seperti Bu, Dik, atau Nak. Misalnya: Wah, indah sekali pemandangan di Pantan Terong! Kamu setuju kan, Nak?
4. Kata depan, seperti di, ke, dan dari, ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya. Misalnya:
 - a. Di mana Toko Kopi Djawa?
 - b. Dia ikut berlibur ke Yogyakarta.
 - c. Ia berasal dari Kota Musik.

3. Hakikat Menulis Teks Deskripsi

Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, (2022:9) mengemukakan, “Menulis adalah kemampuan

menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks.”

Menulis teks deskripsi yang dimaksud terkait dengan rencana penelitian ini adalah kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk teks deskripsi berdasarkan yang dilihat oleh peserta didik dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, serta kaidah penulisan yang tepat.

4. Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penerapan Kurikulum Merdeka membutuhkan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik terlibat langsung dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Darmawan dan Wahyudin (2018:111) mengemukakan, “*Discovery Learning* adalah sebuah model pembelajaran dan tertuju pada sejumlah acuan untuk melaksanakan pembelajaran serta memiliki perbedaan pada tingkatan tertentu berdasarkan

pengalaman penemuan dari pengalaman pembelajaran sebelumnya.” Salhuteru, dkk. (2023:543) juga mengemukakan, “*Discovery Learning* adalah pembelajaran yang mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif dan kreatif untuk menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, memproses sendiri, serta menyimpulkan sendiri atau bisa disebut dengan belajar penemuan, maka itu hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan memiliki kepuasan tersendiri serta tentunya tidak akan mudah dilupakan oleh peserta didik.”

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif dan kreatif dengan tidak menyajikan materi secara finalnya, tetapi mengharuskan peserta didik untuk menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, memproses sendiri, serta menyimpulkan sendiri atau bisa disebut dengan belajar penemuan sehingga pengetahuan yang mereka temukan dapat lebih berkesan dan melekat di dalam ingatan.

b. Langkah Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Dalam suatu model pembelajaran tentu terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh guna tercapainya tujuan pembelajaran melalui alur tertentu, salah satunya dalam model pembelajaran *Discovery Learning*. Kemendikbud (2013) mengklasifikasikan langkah-langkah model pembelajaran ini ke dalam 2 tahap, yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan.

1) Tahap Persiapan

Kemendikbud (2013) merincikan langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam melaksanakan pembelajaran sebagai berikut.

- a) Menentukan tujuan pembelajaran
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa
- c) Memilih materi pelajaran
- d) Menentukan topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
- e) Mengembangkan bahan-bahan ajar.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

2) Tahap Pelaksanaan

Kemendikbud (2013) menjabarkan tahapan pelaksanaan ke dalam 6 langkah, yaitu *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *Data collection* (Pengumpulan Data), *Data Processing* (Pengolahan Data), *Verification* (Pembuktian), *Generalization* (Menarik Kesimpulan/ Generalisasi).

a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

b) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

c) *Data collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, semuanya diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Verification bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk menemukan suatu konsep, teori, pemahaman melalui contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/ Generalisasi)

Tahap generalisasi 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.

Darmawan dan Wahyudin (2018:115-118) memaparkan langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning* sebagai berikut.

1) *Pemberian Rangsangan (Stimulation)*

Pada tahap ini guru dapat memandang bahwa proses pemberian stimulus belajar akan berfungsi untuk menciptakan suasana yang interaktif sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan strategi kognitifnya dalam melakukan eksplorasi bahan materi pelajaran untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah. Selama pembelajaran berlangsung guru dapat menerapkan Teknik bertanya (metode ceramah) dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menantang para peserta didik untuk terus melakukan eksplorasi berpikirnya.

2) *Problem Statement* (Pemberian Fokus Masalah/Identifikasi Masalah)

Tahapan berikutnya guru dapat melakukan penjelasan bahwa peserta didik harus mampu merumuskan masalah-masalah atau peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin dari hasil bacaan-bacaan dan juga apa yang sudah dieksplorasi pada tahap sebelumnya. Tentunya peserta didik melakukan identifikasi masalah yang terjadi yang sesuai dengan sejumlah hasil bacaannya tadi. Selanjutnya peserta didik memilih dan merumuskan kalimat hipotesis atau jawaban sementara atas pertanyaan masalah dari fokus-fokus masalah tadi. Selanjutnya para siswa merumuskan pertanyaan tersebut menjadi kalimat pernyataan (*statement*) atau sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Pada saat itu juga para guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun budaya belajar mereka agar terbiasa menemukan suatu masalah.

3) *Pengumpulan Data (Data Collection)*

Pada tahap ini guru dapat mengondisikan siswa untuk melakukan proses mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan dan sesuai

dengan kebutuhan proses menjawab dan membuktikan jawaban-jawaban sementara dari tahap sebelumnya.

- 4) Pengolahan Data (*Data Processing*)
Tahapan ini guru dapat mengarahkan siswa untu mampu mengolah sejumlah data dan informasi berkenaan dengan upaya merumuska jawaban-jawaban atas pertanyaan (fokus masalah) pada tahapan sebelumnya.
- 5) Pembuktian (*Verification*)
Peran guru pada tahap ini tidak akan terlepas pada apa yang telah ditemukan siswa di mana para peserta didik diharapkan mampu melakukan pemeriksaan secara cermat dalam rangka membuktikan atas jawaban-jawaban yang dirumuskannya apakah benar atau belum.
- 6) Menyimpulkan (*Generalization*)
Pada tahap menyimpulkan ini diharapkan peserta didik mampu melakukam generalisasi yang tepat artinya bahwa proses menarik sebuah simpulan ini dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah-masalah yang pada awal dari tahapan model pembelajaran ini dirumuskan oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, penulis memodifikasi langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Pemberian Rangsangan
 - a) Peserta didik menyimak penyampaian guru berupa konsep kegiatan pembelajaran atau masalah yang harus dipecahkan;
 - b) Peserta didik dikelompokkan menjadi 5 kelompok;
 - c) Peserta didik memilih potongan gambar (*puzzle*) untuk disusun bersama-sama dengan kelompoknya.
- 2) Identifikasi Masalah
 - d) Peserta didik secara berkelompok menyusun potongan gambar (*puzzle*) yang telah dipilih oleh masing-masing perwakilan kelompok sehingga potongan

gambar (*puzzle*) tersebut membentuk satu kesatuan gambar yang utuh dan tersusun.

3) Pengumpulan Data

- e) Peserta didik diminta untuk mengamati dan mencatat hal-hal yang akan dideskripsikan dalam gambar;
- f) Peserta didik diminta untuk mencari informasi terkait struktur, kebahasaan, serta kaidah penulisan teks deskripsi.

4) Pengolahan Data

- g) Peserta didik secara kelompok diminta untuk menguraikan informasi yang sudah dicatat melalui tulisan dalam bentuk teks deskripsi.

5) Pembuktian

- h) Peserta didik diminta untuk menampilkan teks deskripsi yang telah mereka buat dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, serta kaidah penulisan teks deskripsi di depan peserta didik lainnya;
- i) Peserta didik menanggapi dan mengapresiasi teks deskripsi yang telah dibuat oleh peserta didik yang berpresentasi.

6) Menarik Simpulan

- j) Peserta didik menyimpulkan materi dengan arahan dari guru.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi suatu pertimbangan dengan memperhatikan kelebihan maupun kekurangan dari model pembelajaran yang akan dipilih.

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Hosnan (2014: 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- 6) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih peserta didik belajar mandiri.
- 8) Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Sudjana (2012:68) juga mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut.

- 1) Dalam penyampaian bahan *discovery* digunakan kegiatan dan pengalaman langsung.
- 2) Merupakan suatu model pemecahan masalah. Para peserta didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah.
- 3) Banyak memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik para peserta didik yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan *Discovery Learning*.
- 5) Peserta didik akan lebih aktif dan kreatif untuk mengaitkan ilmu baru yang peserta didik dapat dengan pengalaman mereka sebelumnya.
- 6) Model *Discovery Learning* lebih realisasi dan mempunyai makna.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut.

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan dan proses kognitif peserta didik;
- 2) Membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;

- 3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan melibatkan fisik dan kognitif sehingga peserta didik akan lebih berkonsentrasi dan pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan;
- 4) Pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh peserta didik karena berdasarkan penemuan sendiri;
- 5) Mendorong peserta didik bersikap aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran untuk pemecahan masalah.

b. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Selain kelebihan, model pembelajaran *Discovery Learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Hosnan (2014: 288) mengemukakan beberapa kekurangan model *Discovery Learning* sebagai berikut.

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas, dan
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Darmawan dan Wahyudin (2018:114) juga mengemukakan beberapa kelemahan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut.

- 1) Model ini terlalu menuntut kesiapan pikiran untuk belajar pada diri peserta didik, padahal setiap peserta didik pasti berbeda kondisi dan kemampuan berpikirnya.
- 2) Model ini cocok untuk jumlah siswa sekitar 25 orang di kelas.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama dalam setiap pembelajaran untuk membantu peserta didik hingga mampu menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 4) Harapan-harapan yang dimiliki model ini dapat terlupakan ketika guru yang akan menerapkannya berhadapan dengan peserta didik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar lama.

- 5) Pengajaran *discovery* ini sulit dalam mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi yang secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 6) Alur proses berpikir yang harus diikuti peserta didik terlalu linier, karena peserta didik telah dipilih terlebih dahulu.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama;
- 2) Kemampuan berpikir rasional masih terbatas bagi peserta didik berusia muda;
- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *Discovery Strategi*;
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Tuntunan *Discovery* membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik.

6. Hakikat Media Pembelajaran Ilustrasi Gambar

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

a. Pengertian media pembelajaran

Prananingrum dkk., (2020:303) mengemukakan, “Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat peraga dan juga sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana diantara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, video recorder, film, buku, tape recorder, slide, kaset, video camera, maupun media media lainnya yang akan berkembang di kemudian hari.”

Arsyad dalam Hasan, dkk (2021:27) mengemukakan, “Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.” Aqib dalam Hasan, dkk (2021: 28) menuturkan, “Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik.”

Berdasarkan pengertian-pengertian media pembelajaran tersebut penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi berupa materi pembelajaran baik berupa gambar, grafik, video, alat elektronik, maupun yang sebagainya untuk untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan, dkk (2021) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

1) Memotivasi minat atau tindakan

Media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan teknik drama atau hiburan dengan hasil yang diharapkan yaitu membangkitkan minat dan merangsang peserta didik untuk bertindak.

2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

3) Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar. Informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

c. Media Ilustrasi Gambar (*Puzzle*)

Media pembelajaran yang penulis maksud dalam rencana penelitian ini adalah media ilustrasi berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun atau dikenal dengan istilah *puzzle* sebagai alat bantu peserta didik dalam menyajikan teks deskripsi.

1) Pengertian *puzzle*

Melyaningsih, dkk. (2021:64) memaparkan, “Puzzle merupakan permainan menyelesaikan masalah yang mengandung tantangan. Penyelesaian masalah dalam puzzle membutuhkan pengenalan pola, hubungan, dan susunan tertentu.” Herwani (2009:50) juga mengemukakan, “Puzzle berarti sesuatu yang berbentuk kepingan-kepingan yang harus disusun agar menjadi bentuk yang sesuai dengan bentuk semula.”

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun sehingga dapat menjadi satu kesatuan gambar utuh yang dapat mendorong proses berfikir dan membutuhkan pengenalan pola, hubungan, dan susunan tertentu dalam proses penyusunannya.

2) Manfaat *Puzzle*

Sari, dkk. (2023:197) berpendapat, “Media puzzle dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik bagi siswa serta mendorong anak untuk berpikir secara kritis dan lebih kolaboratif saat dilakukan secara berkelompok.” Sejalan dengan pendapat tersebut, penulis juga berpendapat bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena

puzzle merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, *puzzle* juga dapat menstimulasi peserta didik untuk berpikir dengan kritis sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih memberikan kesan dan materi pembelajaran pun akan lebih melekat dalam ingatan peserta didik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Zulfa Firdaus Haidir, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeersitas Siliwangi Tasikmalaya yang lulus pada tahun 2023 dengan judul skripsi “Peningkatan kemampuan menelaah isi, struktur, dan menyajikan gagasan dalam bentuk teks eksposisi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 15 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)”.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada variabel bebas penelitian, yakni model pembelajaran *Discovery Learning*. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada variabel terikat penelitian. Variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi kelas VII, sedangkan variabel terikat penelitian sebelumnya adalah kemampuan menelaah isi, struktur, dan menyajikan gagasan dalam bentuk teks eksposisi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumawinda Astuti dengan judul skripsi “Keefektifan Model *Discovery Learning* dalam pembelajaran membaca teks deskripsi

pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wera” juga relevan dengan penelitian ini. Terdapat kesamaan pada variabel bebas yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Meskipun sama-sama memiliki variabel terikat mengenai teks deskripsi, penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumawinda Astuti memiliki perbedaan dalam variabel terikatnya. Variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi kelas VII, sedangkan variabel terikat penelitian yang dilakukan oleh Sumawinda Astuti adalah kemampuan membaca membaca teks deskripsi pada siswa kelas VII.

Penelitian yang dilakukan oleh Suci Herwani juga memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian tersebut berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Menggunakan Media *Puzzle* melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas III SDN Raden 1 Jepara.” Penelitian tersebut dengan penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel terikatnya, yaitu peningkatan keterampilan menulis paragraf deskripsi. Selain itu, kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini juga terletak pada penggunaan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle*.

C. Anggapan Dasar

Heryadi (2014:31) mengemukakan bahwa anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis. Berdasarkan hal itu, penulis mengemukakan bahwa anggapan dasar dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menulis teks deskripsi merupakan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik kelas VII dalam mencapai keberhasilan salah satu tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka.
2. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ilustrasi gambar merupakan seperangkat model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta membantu mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada materi teks deskripsi sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik serta tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

D. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dikemukakan, hipotesis dari penelitian ini adalah “Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ilustrasi gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII-A SMP Negeri Gunungtanjung tahun ajaran 2023/2024.”