

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang dilakukan untuk memahami isi bacaan secara mendalam sehingga pembaca dapat menemukan berbagai pengetahuan dan informasi yang terkandung dalam bacaan tersebut. Membaca pemahaman merupakan jenis membaca yang bertujuan untuk memahami standar atau norma sastra, tinjauan kritis, lakon tertulis dan pola fiksi Tarigan (2008:58). Membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, berdasarkan observasi awal di kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan isi bacaan, serta memahami makna tersirat dalam teks. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan kurangnya penggunaan media yang menarik.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini mengusulkan implementasi metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi Fizzo Novel. Menurut Salam, Nursiah, dan Faisal (2019:3) *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang disajikan dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mengorganisasikan sendiri hasil

belajarnya. Metode *Discovery Learning* menekankan pada pembelajaran aktif, eksploratif, dan berbasis pengalaman, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Aplikasi Fizzo Novel karena diyakini dapat membantu meningkatkan kegemaran membaca siswa, yang dapat juga meminimalisir kebosanan saat pembelajaran di kelas dan juga dapat memberikan hiburan untuk siswa agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan (Yusuf 2023:3). maka dari itu aplikasi fizzo novel dapat dijadikan sebagai media pembelajar untuk siswa karena terdapat berbagai bacaan menarik yang sesuai dengan kriteria siswa masing- masing.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan antusias belajar siswa mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali Yusufhadi (2011). Pada era ini media pembelajaran tidak hanya menggunakan cara tradisional seperti terdahulu, namun mengharuskan pendidik untuk mengikuti arus zaman yaitu penggunaan media teknologi, contohnya dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi fizzo novel sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti memberikan solusi dengan “implementasi metode pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media

aplikasi Fizzo Novel untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas X-4 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun akademik 2024/2025”

1.2. Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimanakah metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi Fizzo Novel dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun akademik 2024/2025?
- 1.2.2. Bagaimanakah langkah-langkah implementasi metode pembelajaran *discovery learning* berbantuan media aplikasi fizzo novel dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun akademik 2024/2025?

UNMAS DENPASAR

1.3. Tujuan

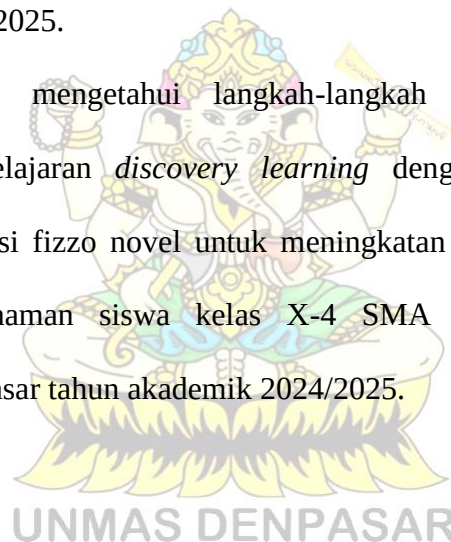
Penelitian ini meliputi tujuan khusus dan tujuan umum.

1.3.1. Tujuan umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu; untuk meningkatkan pembinaan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran membaca pemahaman.

1.3.2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi Fizzo Novel dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun akademik 2024/2025.
- b. Untuk mengetahui langkah-langkah penerepan motode pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media aplikasi fizzo novel untuk meningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar tahun akademik 2024/2025.



1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, tujuan Peneliti ini maka perlu adanya batasan dalam penelitian tindakan kelas. Maka ruang lingkup penelitian implementasi metode pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi Fizzo Novel untuk meningkatkan kemampuan

membaca pemahaman pada siswa kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang efektivitas metode *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di kelas X-4 SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar.

1.5.2 Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik.

b. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan model pembelajaran yang efektif dan untuk menambah pengalaman dalam melakukan penelitian kualitatif.

c. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

d. Bagi Sekolah

Memberikan referensi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1. Pembelajaran Membaca Pemahaman

A. Definisi Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah menemukan informasi dari teks, lalu mengombinasikanya dengan elemen-elemen pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh pembaca kedalam suatu keutuhan yang baru Mcneil (1992:16). Menurut pandangan interaksi, aktifitas membaca seharusnya sampai pada pembentukan makna itu sendiri mengenai apa yang dimaksud dari teks yang dibaca.

Kata pemahaman diartikan sebagai upaya atau memahami atau mengerti isi suatu wacana Sutrisno (2002:17). Menurut Clark and Clark (dalam sutrisno 2002:17) mengatakan bahwa pemahaman yaitu sebagai suatu proses pemebentukan interpretasi dan pembentukan pengertian.

Membaca pemahaman (intensif) merupakan perbuatan pembaca yang dilakukan dengan hati-hati dan teliti, Yusbana (2008). Membaca jenis ini diperlukan untuk mendalami suatu ilmu secara detail, mengetahui isi materi, maupun bahan-bahan yang sukar, dan lain-lain. Membaca pemahaman merupakan usaha dengan segala upaya untuk memahami

teks yang dibaca Sudina (2007:20). Untuk memahami bacaan konstruktif pembaca menggunakan skemanya untuk membangun makna suatu teks. Pembaca dalam hal ini mengandalkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Membaca pemahaman merupakan membaca yang tanpa harus menyuarakan teks yang dibaca dengan tujuan untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penulis.

Burs dan Roe (dalam Sudiana (2007:22) dalam membaca adanya lima unit pembeda pemahaman, antara lain:

- a. Pemahaman kata, pembaca dituntut untuk mengenali kata-kata yang terdapat dalam teks. Dalam membaca sangat penting mengenal kata-kata. Ada dua jenis makna kata yaitu makna denotatif (makna dasar) dan makna konotatif (makna tambahan)
- b. Pemahaman frasa, frasa merupakan satuan bahasa yang lebih besar dari pada kata. frasa sebagai kelompok kata yang menduduki salah satu unsur fungsional kalimat, seperti subjek, predikat, objek atau keterangan frasa tidak hanya terdiri dari dua kata saja. Frasa bisa terdiri dari lima kata atau lebih. Semakin banyak jumlah kata dalam frasa semakin kompleks maknanya.
- c. Pemahaman kalimat, kalimat merupakan satuan bahasa terkecil yang digunakan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan. Dalam berkomunikasi minimal menggunakan satu kalimat. Untuk mengetahui kalimat, diperlukan mengetahui struktur dan fungsi kalimat tersebut. struktur kalimat berkaitan dengan bentuk-

bentuk kalimat. Fungsi kalimat berkaitan dengan penggunaan kalimat dalam komunikasi. Terkait dengan fungsi ini kemudian dikenal adanya kalimat berita, kalimat Tanya, dan kalimat perintah.

- d. Pemahaman paragraf, paragraf adalah satuan bahasa yang lebih luas dari kalimat. Sebuah paragraf dibangun dengan mengorganisasikan sejumlah kalimat. mengetahui hubungan antar kalimat dan pola organisasi sangat diperlukan memahami suatu paragraf. Pemahaman terhadap masing-masing paragraf sangat penting memahami teks secara keseluruhan. Tanpa pemahaman paragraf yang memadai, pemahaman teks sudah tentu akan menghambat, yang perlu diperhatikan dalam memahami paragraf adalah pemahaman ide pokok dan ide-ide penjelasannya. Selain itu pembaca juga diharapkan dapat menentukan kalimat-kalimat pendukung. Memahami paragraf pembaca sangat terbantu oleh pengetahuan tentang jenis paragraf dari fungsinya. Berdasarkan fungsinya paragraf dibedakan menjadi empat bagian yaitu: (1) paragraf pendahuluan, paragraf ini menginformasikan pada pembaca tentang topik-topik yang dibahas. (2) paragraf tradisional, paragraf ini menunjukkan adanya perubahan dari satu gagasan menuju ke gagasan yang lainnya. (3) paragraf ilustratif, paragraf ini berisi contoh untuk memperjelas ide-ide yang dipresentasikan dalam teks. (4) paragraf ringkasan, paragraf

ini biasanya ditemukan pada akhir teks atau akhir subdivisi utama suatu teks. Paragraf ringkasan ini biasanya berisi ringkasan mengenai suatu yang telah dipaparkan sebelumnya.

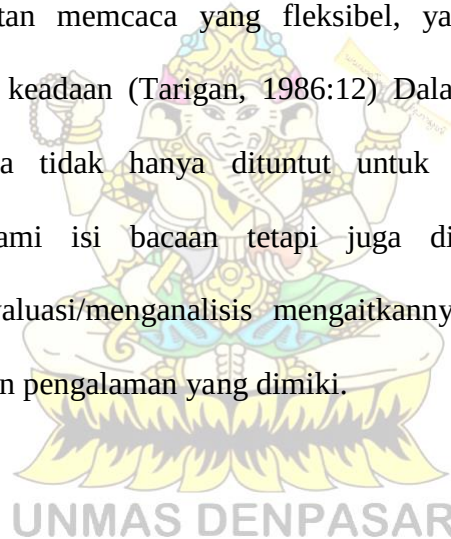
- e. Pemahaman keseluruhan teks, pemahaman keseluruhan teks sangat tergantung pada pemahaman unit-unit bahasa yang lebih kecil. Keseluruhan teks dapat mempresentasikan pemaparan ide, Deskripsi objek atau proses, narasi atau argumentasi. Untuk mudah memahami teks secara keseluruhan, pembaca dituntut untuk mengetahui tipe-tipe pengorganisasian ide dalam teks. Ada lima tipe yang biasa digunakan yaitu ;(1) urutan kronologis, peristiwa-peristiwa yang dipaparkan dalam teks didasarkan atas urutan kejadiannya. (2) urutan topik, teks ini disusun atas berdasarakan topik-topik yang disusun. (3) urutan spasial, teks ini disusun berdasarkan ruang atau tempat. (4) pola sebab akibat, teks ini disusun berdasarakan sebab akibat. (5) pola lomprasi, teks ini disusun berdasarakan persamaan dan perbedaan di antara dua hal.

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang apa yang dibaca. Lado (dalam Nurhayadi,1989:222) mengatakan bahwa membaca pemahaman adalah pemahaman arti atau maksud dalam suatu bacaan melalui tulisan. Definisi ini sangat menekankan ada dua hal pokok dalam membaca, yaitu bahasa itu sendiri dan simbol grafik dalam tulisan yang menyajikan informasi dalam wujud bacaan.

B. Aspek –Aspek Membaca Pemahaman

Membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya yaitu menguasai aspek – aspek membaca pemahaman seperti;

- 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal)
- 2) Memahami signifikasi atau makna yakni maksud dan tujuan pengarang relevansi/keadaan kebudayaan, reaksi pembaca.
- 3) Evaluasi (penilaian isi dan bentuk)
- 4) Kecepatan memcaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan (Tarigan, 1986:12) Dalam membaca pahamam, pembaca tidak hanya dituntut untuk sekedar mengerti dan memahami isi bacaan tetapi juga dituntut untuk mampu, mengevaluasi/menganalisis mengaitkannya dengan pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki.



1. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Pemahaman

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembaca pemahaman terdiri dari dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman adalah minat membaca yang masih rendah. Minat adalah sumber

motivasi yang mendorong individu untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan Hurlock (1999:114). Berdasarkan pernyataan tersebut, ketika seseorang melihat sesuatu yang berpotensi memunculkan keuntungan disitulah minat untuk meraih atau mendapatkannya akan muncul.

Faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa meliputi;

- 1) Fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga kurang baik bagi pembaca untuk melakukan aktivitas membaca.
- 2) Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemampuan membaca siswa, faktor lingkungan ini mencakup latar belakang siswa dan ekonomi keluarga.
- 3) Faktor intelektual menunjukkan bahwa secara umum ada hubungan positif antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata – rata peningkatan remedial membaca bahwa banyak hasil penelitian memperlihatkan tidak semua yang mempunyai intelegensi tinggi menjadi pembaca yang baik.
- 4) Faktor psikologi juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis faktor ini mencakup; motivasi, minat, kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

2. Strategi Peningkatan Membaca Pemahaman

Kegiatan membaca pemahaman bukan hanya sekedar membaca namun juga dituntut untuk mampu menganalisis isi bacaannya. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa tentunya ada strategi yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa seperti;

a. Menumbuhkan Minat Baca Siswa

Minat merupakan sesuatu pemusatan atau perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya Sujanto (1989:92). Minat baca sangat menentukan kemajuan seseorang maupun bangsanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutukno (2006:94-95) mengatakan bahwa kurangnya minat membaca dapat menyebabkan rakyat dalam sebuah Negara itu lemah dalam berbagai aspek, sama ada dalam aspek belajar dan kerjanya.

Untuk meninbulkan minat baca dan bagaimana cara membaca yang terbaik itu terletak pada tingkat ingin tahu yang tinggi, untuk meningkatkan ingin tahu yang tinggi harus dihadapkan pada persoalan yang membuat penasaran dan segera ingin mengetahuinya, Sutikno (2006:95). Ada beberapa upaya yang dapat menumbuhkan minat baca siswa

seperti; 1) sekolah harus menyediakan buku dan bacaan yang menarik. 2) guru selalu memilih bahan bacaan yang diperkirakan menarik perhatian siswa. 3) buku bacaan maupun bahan bacaan sebagai bahan pembelajaran selalu diupayakan untuk memilih tingkat keterbacaan yang relevan untuk anak didik.

b. Memberi motivasi kepada siswa

Kata motivasi merupakan segala sesuatu yang mendorong orang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Motif adalah sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak/berbuat Hamzah B. Uno (2008:3).

Menurut Barus dkk (1988:4) mengatakan bahwa motivasi adalah kondisi yang mendorong seseorang untuk bersikap dan melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan. Kalau ditinjau dari sektor pendidikan anak, motivasi merupakan faktor pendorong untuk minat belajar anak, karena motivasi merupakan faktor pendorong belajar, yang biasa disebut “motivasi belajar”.

c. Memilih strategi pembelajaran membaca yang relevan

Strategi merupakan pola dan urutan perbuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar Joni (1989:4). Pembelajaran sebagai sesuatu yang mewujudkan

atau yang membantu seseorang untuk mengetahui cara melakukan sesuatu memberikan intruksi , dan memberikan arahan dalam mempelajari sesuatu yang dilengkapi dengan pengetahuan dan membuat seseorang mengetahui dan mengerti Brown (1980:7).

Berdasarkan pengertian strategi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan pola dan urutan umum perbuatan yang harus dilakukan siswa dan guru didalam perwujudan kegiatan proses belajar mengajar.

d. Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa

Untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah, peningkatan kemampuan berfikir kreatif diperlukan. Untuk itu perlu diupayakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sebagai berikut; 1) siswa dapat dimotivasi untuk selalu mencari Sesuatu yang baru dalam bacaan atau berusaha untuk seunik mungkin dalam mengembangkan gagasan yang dinyatakan dalam bacaan. 2) guru dapat melatih siswa sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif sekaligus kemampuan mengembangkan gagasan-gagasan orisinal meskipun itu berkaitan dengan satu bahan bacaan bahasa Indonesia.

2.1.2 Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang membutuhkan pembelajaran untuk mencapai tujuan sebagaimana tertuang dalam UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahklak, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap sesuatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* menurut Alma dkk (2010:59) juga disebutkan sebagai pendekatan inkuiri bertitik tolak pada suatu keyakinan dalam rangka perkembangan murid secara independen.

Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan Budiningsih (2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk

menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut kognitive proses sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219 dalam Depdikbud 2014). Soekanto (1995:78) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran, Menurut Suprijono (2011: 45). Model dapat diartikan bentuk dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem. Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu, lebih lanjut Ia mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

b. Langkah–Langkah Metode Pembelajaran *Discovery Learning***1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan).**

Pada tahap awal siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan poses belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

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

Pada tahap pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan

teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data),

Berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri. Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa 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 siswa 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 siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi,

dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean atau kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis. 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.

5. *Verification* (Pembuktian)

Yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya. Yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada. Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing* (Syah, 2004:244).

Verification menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi).

Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama. Tahap 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 siswa 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.

Sebagai model pembelajaran, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini. *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaan inkuiri dan *problem solving* dengan *Discovery Learning* ialah bahwa pada *discovery learning* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru.



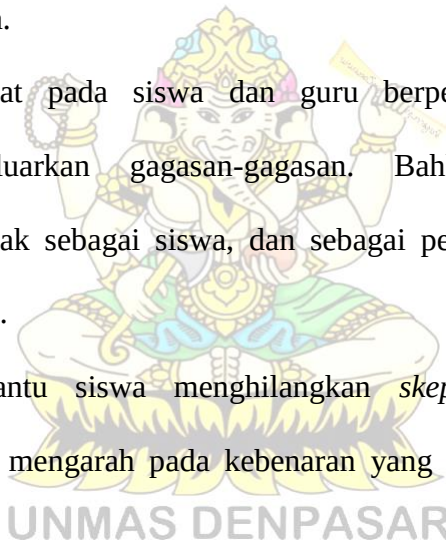
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dari semua model pembelajaran tentu memiliki kelebihan-kelebihan masing-masing, adapun kelebihan *Discovery Learning* adalah sebagai berikut :

- a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.

- c) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- f) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsepirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- h) Membantu siswa menghilangkan *skeptisme* (keraguruguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- j) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.



2. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sementara itu semua model pembelajaran tentu masing-masing mempunyai kekurangan namun saling melengkapi satu sama lainnya. Menurut Kemendikbud (2013) adalah :

- a. Model ini menimbulkan pandangan atau asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b. Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.
- c. Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan cara lama.
- d. Model pengajaran *discovery* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lain yang kurang mendapat perhatian.

2.1.3. Media Aplikasi Fizzo Novel

A. Pengertian Aplikasi Fizzo Novel

Fizzo novel merupakan aplikasi yang diluncurkan oleh Poligon (*Developer*) dibawah naungan perusahaan *Byte Dance*. Fizzo novel adalah aplikasi membaca novel modern digital yang diklasifikasinya sebagai *reversi* dan aplikasi Fizzo novel memiliki kekuatan untuk membawa perubahan drastis dalam dunia fiksi. Fizzo bukan hanya aplikasi pintar untuk menarik minat membaca tetapi juga mengajarkan setiap pemakaian untuk juga kreatif menulis novel. Dan sebagai salah satu bahan mencari pendapatan tambahan terutama bagi siswa.

Syarat untuk menggunakan aplikasi ini tidaklah rumit, melainkan pengguna cukup memiliki *smartphoon* . aplikasi Fizzo novel dapat diunduh di *play store* bagi yang menggunakan *smarphon android* dan bagi yang menggunakan *Iphone* dapat di uduh di *upp store*. Penggunaan sebuah aplikasi tentunya akan memiliki dampak positif dan negatif untuk penggunaanya. aplikasi Fizzo Novel juga memiliki dampak yang dapat berbuah positif atau negatif bagi setiap pengguna. Salah satu dampak positif bagi pengguna aplikasi ini adalah meningkatkan minat membaca seseorang terkhusus dalam membaca novel, sedangkan dampak negatif yang dapat timbul adalah penyalahgunaan aplikasi dalam memilih bahan bacaan yang tidak sesuai dengan kelayakan pembaca.

Aplikasi Fizzo Novel memiliki banyak bacaan novel untuk dibaca oleh penggunanya, banyak jenis yang dapat juga dipilih sesuai keinginan dari pengguna aplikasi tersebut, mulai dari genre remaja, dewasa, fantasi, dan lain sebagainya. Aplikasi Fizzo Novel menyaring setiap pengguna berdasarkan klasifikasi umur, maka dari itu aplikasi ini juga dapat digunakan oleh anak sekolah. Pengguna aplikasi ini juga dapat menggunakan aplikasi sebagai bahan pendapatan sampingan, karena pada aplikasi ini ketika pembaca membaca cerita lebih dari 5 menit (100 koin), 10 menit (200 koin), 30 menit (200 koin), 60 menit (300 koin), 120 menit (500 koin), dan 180 menit (1000 koin). Pembaca akan diberikan hadiah koin emas yang dapat berganti menjadi uang rupiah setiap harinya, serta dapat diambil ketika uang yang terkumpul sudah dinyatakan cukup oleh pengguna.

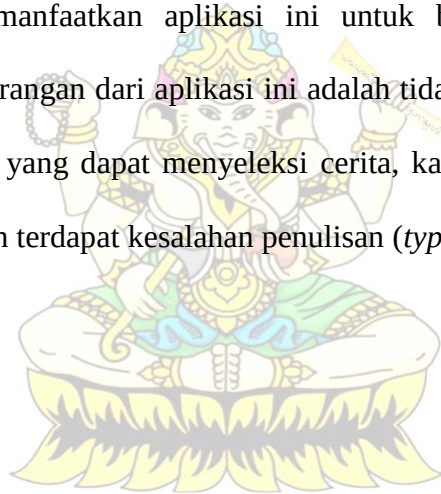
Aplikasi Fizzo novel memiliki fitur yang dapat ditawarkan kepada para penggunanya untuk menarik minat baca siswa.

- a. Berbagai pilihan *gendre* yang berbeda. Fizzo novel menawarkan beragam *gendre* novel yang dapat dipilih sesuai preferensi pemebaca, mulai dari romansa, fantasi , hingga *thiller*, dan lain-lain.
- b. Pengguna mendapatkan koin setiap kali membaca
- c. Menjadi penulis
- d. Terdapat audio bagi mereka yang suka mendengar cerita.

- e. Tidak hanya novel namun aplikasi ini juga menyajikan komik dan drama pendek

B. Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi Fizzo Novel

Aplikasi Fizzo Novel juga memiliki kelebihan dan kekurangan. aplikasi ini terdapat beragam bacaan cerita yang dapat dibaca oleh penggunanya, *gendre* cerita yang lebih dari 30 *gendre*, berhadiah koin yang setiap harinya dapat ditukarkan menjadi uang digital, serta pengguna juga dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk belajar menulis cerita. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak adanya editor khusus dari aplikasi ini yang dapat menyeleksi cerita, karena banyak dari cerita yang terbit masih terdapat kesalahan penulisan (*typo*).



2.2. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan menggunakan metode *discovery learning* yang berkaitan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian dari Sulistyo Rini (2021) Penerapan Metode *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas VI. Penelitian ini didasarkan pada keterampilan membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman yang masih rendah di kelas VI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan metode pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas VI SDN Langgar Sluke Rembang Tahun Pelajaran 2020/2021. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu, sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sekarang menggunakan media bantu berupa aplikasi Fizzo Novel untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Kedua, penelitian dari Maria Ulfa dan Eva Oktaviana (2022) Peningkatan Kemampuan Berliterasi Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Pohon Literasi. Penelitian ini didasarkan pada bagaimana metode *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berliterasi. Pada penelitian ini ditemukan bahwa berdasarkan Hasil PISA terutama literasi Indonesia yang rendah juga tercermin pada kemampuan membaca mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Prodi PGSD) STKIP Kusuma Negara. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berliterasi mahasiswa STKIP Kusuma Negara atau wujud dari terciptanya Gerakan Literasi Sekolah, Prodi PGSD menjadikan literasi sebagai salah satu mata kuliah pilihan. Pembelajaran Literasi SD adalah salah satu mata kuliah pilihan yang digalakan oleh Prodi PGSD STKIP Kusuma Negara guna meningkatkan kemampuan berliterasi mahasiswa. Selain itu, mata kuliah ini juga bertujuan untuk menyiapkan pada lulusan yang akan menjadi guru SD agar mampu melaksanakan pembelajaran literasi yang

baik dan tetap. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran akan membuat mahasiswa semakin berpikir kritis. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dan yang dilakukan sekarang yaitu; terletak pada tujuan peneliti yang dimana penelitian terdahulu menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berliterasi dengan berbantuan media pohon literasi. Sedangkan persamaanya adalah peneliti terdahulu dan sekarang sama-sama menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan pada peserta didiknya.

Ketiga, penelitian dari Muhamad Yusuf (2023) Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Novel Siswa SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. Praktik mengajar yang dilakukan di SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Kelas X-MIPA 1, dilakukan menggunakan metode ceramah dengan bahan penunjang yaitu buku paket yang disediakan oleh pemerintah sebagai media pembelajaran. Setelah itu siswa ditugaskan untuk membaca buku-buku cerita yang terdapat di perpustakaan sekolah. Kegiatan tersebut dinilai membosankan oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya persentase keterampilan dalam membaca siswa di kelas XII-MIPA 1, dari 36 siswa di kelas tersebut hanya 10% siswa yang gemar dalam membaca artinya tidak lebih dari 3 siswa yang memiliki kegemaran dalam membaca dan 90% lainnya hanya menganggap membaca itu

“penting tidak penting”. Berdasarkan hasil persentase nilai keterampilan membaca novel siswa kelas XII-MIPA 1 SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor diatas, keterampilan membaca novel siswa diperoleh hasil persentase nilai A sebanyak 30,8%, nilai B sebanyak 42,3%, nilai C sebanyak 26,9% dengan nilai D dan E sebanyak 0%. Dengan hasil nilai siswa 89 tertinggi di angka 85,7, nilai siswa terendah di angka 60 dan nilai rata-rata siswa di angka 72,1. Dalam penelitian terdahulu oleh Muhamad Yusuf (2023) memiliki persamaan dengan penelitian sekarang yaitu penggunaan aplikasi fizzo novel sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaanya yaitu pada penelitian sekarang, peneliti menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dengan berbantuan media aplikasi fizzo novel. Sedangkan pada penelitian terdahulu penggunaan aplikasi fizzo novel dalam pemebelajaran keterampilan membaca novel siswa.

