

PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN BERBASIS *COOPERATIVE LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* DALAM MENGANALISIS NOVEL

Oleh

Ocha Holida

Munaris

Ali Mustofa

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

e-mail: ochaholida31@gmail.com

Abstract

The problem in this research is how the development of a learning scenario based on cooperative learning and discovery learning in novel text for SMA class XII. The purpose of this study is to describe the development of a learning scenario based on cooperative learning and discovery learning in novel text for SMA class XII. This research uses research and development (rnd) method. The result of this study is the creation of a learning scenario product in novel text for SMA class XII that has been validated. Validation is conducted by expert lecturers to test the feasibility of the product. The result of the validation is from material expert on the learning aspect obtained an average percentage of 93.18%, and the content aspect obtained an average percentage of 93.18% with very decent criteria.

Keywords: *scenario development, cooperative learning, discovery learning, novel.*

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengembangan skenario pembelajaran berbasis *cooperative learning* dan *discovery learning* teks novel kelas XII SMA. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan skenario pembelajaran berbasis *cooperative learning* dan *discovery learning* teks novel kelas XII SMA. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (rnd)*. Hasil penelitian ini ialah terciptanya produk skenario pada pembelajaran novel di SMA Kelas XII kelas yang sudah divalidasi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli untuk menguji kelayakan produk. Hasil validasi dari ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh rata-rata persentase 93,18%, dan pada aspek isi diperoleh rata-rata persentase 93,18% dengan kriteria sangat layak.

Kata kunci: *pengembangan skenario, cooperative learning, discovery learning, novel.*

I. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Berbagai kesempatan dalam belajar, pertumbuhan, dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya

dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran (Hamalik, 2009: 3).

Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*).

Sejumlah hal yang menjadi alasan pengembangan Kurikulum 2013 adalah (a) Perubahan proses pembelajaran (dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu) dan proses penilaian

(dari berbasis output menjadi berbasis proses dan output).

Skenario pembelajaran adalah rancangan aktivitas belajar yang dibuat oleh guru yang berpotensi untuk mencapai KD tertentu sesuai dengan silabus yang telah dibuat oleh guru. Pengalaman belajar yang tertulis di dalam silabus masih bersifat umum dan belum terperinci secara operasional. Selanjutnya, guru dipersyaratkan menyusun skenario pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Skenario pembelajaran dapat dibuat untuk program pembelajaran dalam satu pertemuan, dua pertemuan, atau sesuai dengan jumlah jam pertemuan setiap minggunya. Skenario pembelajaran ini berupa langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang lazim terdapat di dalam RPP.

Keterampilan dasar mengajar adalah kecakapan atau kemampuan pengajar dalam menjelaskan konsep terkait dengan materi pembelajaran. Dengan demikian seorang pengajar harus mempunyai persiapan mengajar, antara lain harus menguasai bahan pembelajaran, mampu memilih strategi, metode, dan media, penguasaan kelas yang baik, serta menentukan sistem penilaian yang tepat. (Suwarna, 2013: 208)

Bagi seorang pengajar profesional, Keterampilan Dasar Mengajar (KDM) sangat penting untuk dikuasai karena sebagai penunjang keberhasilannya dalam proses pembelajaran. Ada 10 KDM yang harus dikuasai pengajar profesional, salah satunya adalah Keterampilan Menyusun Skenario, namun pada penelitian ini skenario pembelajaran yang dimaksudkan berupa pengembangan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kurikulum 2013 edisi revisi tingkat SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII terdapat pembelajaran bahasa dan sastra. Pembelajaran sastra kelas XII yaitu novel dan drama. Pada penelitian ini peneliti memilih pembelajaran novel. Menurut

Kosasih (2017: 299), novel merupakan teks naratif yang fiksional. Isinya mengisahkan seseorang atau beberapa orang tokoh. Novel memiliki cerita yang panjang dan dibukukan, sehingga guru perlu menggunakan strategi ataupun metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan hasil yang diinginkanpun tercapai. Peneliti mengembangkan skenario pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Menganalisis Isi dan Kebahasaan Novel dan 4.9 Merancang Novel atau Novelet dengan Memerhatikan Isi dan Kebahasaan.

Permasalahan yang dapat dijadikan potensi untuk mengembangkan suatu produk ditemukan oleh peneliti saat melakukan wawancara terhadap salah satu guru bahasa Indonesia di MAN 1 Bandar Lampung, yaitu guru tidak membuat atau menggunakan skenario pembelajaran sebagai salah satu perencanaan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga masih terdapat beberapa kendala yang terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai dengan kurang maksimal.

Berdasarkan wawancara langsung yang telah dilakukan peneliti dengan guru bahasa Indonesia di MAN 1 Bandar Lampung yaitu Sri Rezeky, M.Pd., peneliti memperoleh informasi perihal pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel. Pada materi menganalisis isi dan kebahasaan novel, guru pada saat melaksanakan proses belajar mengajar belum membuat dan menggunakan skenario tertulis dan metode khusus dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam membangkitkan minat belajar dan adanya kendala pada alokasi waktu. Hal ini mengakibatkan suasana belajar menjadi kurang menyenangkan, monoton, dan siswa kurang memahami materi pelajaran, pada akhirnya hasil belajar tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dapat disimpulkan bahwa skenario pembelajaran yang berkualitas baik diperlukan agar mampu mengatasi kendala

yang masih terjadi dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, permasalahan tersebut berpotensi untuk dikembangkan skenario pembelajaran khususnya pada pembelajaran teks novel.

Melihat hal tersebut maka perlu adanya alternatif pembelajaran yang berorientasi pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, seperti menemukan sendiri informasi perihal isi dan kebahasaan novel, menghubungkan topik yang sudah dipelajari dan yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat berinteraksi multi arah selama proses pembelajaran berlangsung baik bersama guru maupun sesama siswa dalam suasana yang menyenangkan dan bersahabat. Pada penelitian ini, peneliti ingin memberikan suatu alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model yang cocok diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kepentingan untuk mengolaborasi pengembangan diri di dalam proses pembelajaran. Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif, pada penelitian ini juga menggunakan model *Discovery learning*.

Model *Discovery learning* merupakan model pembelajaran penemuan untuk menemukan konsep, prinsip yang belum diketahui oleh peserta didik (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran kognitif yang menuntut guru kreatif menciptakan suasana yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuannya sendiri. Pada tahap ini, guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktifitas yang akan dilakukan agar peserta didik mengetahui tujuan utama pembelajaran, apa permasalahan yang akan dibahas dalam

materi menganalisis isi dan kebahasaan novel. Hal tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.9 Menganalisis isi dan kebahasaan novel dan 4.9 Merancang Novel atau Novelet dengan memperhatikan isi dan kebahasaan. Kompetensi ini merupakan komponen yang penting dalam penelitian ini karena merupakan dasar bagi peneliti untuk mengembangkan skenario pembelajaran.

Adapun penelitian yang serupa dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vivi May Kumala dengan judul “ Keterampilan Menyusun Skenario Pembelajaran”. Terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Vivi May Kumala dengan penelitian ini, yaitu terletak pada aspek mengukur efektifitas skenario pembelajaran pada pembelajaran tertentu dan efisiensi skenario pembelajaran dengan waktu riil pada suatu pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini mengkaji perihal pengembangan pada aspek kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup menggunakan dua model pembelajaran (pembelajaran kooperatif dan *Discovery learning*).

Selain itu, penelitian selanjutnya oleh Izhar dengan judul Skenario Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan dalam Mengembangkan Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar membuat siswa aktif, kreatif, diperolehnya kesenangan pembelajaran. Namun, terdapat kelemahan dalam pemanfaatan media kartu gambar tersebut yakni kelas menjadi gaduh. Sedangkan fokus penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penyusunan skenario dari pembelajaran novel. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengkaji lebih mendalam untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* dan *Cooperative Learning* pada

Pembelajaran Menganalisis Isi dan Kebahasaan Novel di SMA Kelas XII.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2013: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan suatu produk berupa skenario dalam pembelajaran novel di SMA kelas XII.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, sehingga langkah-langkah dalam prosedur penelitiannya harus diikuti sebagai upaya menghasilkan produk berupa skenario pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel berbasis *cooperative learning* dan *discovery learning*.

A. Hasil Penelitian

4.1 Potensi dan Masalah

a. Studi Pendahuluan
Studi pendahuluan pada penelitian ini peneliti lakukan di MAN 1 Bandarlampung. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan bahwa guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi novel di kelas XII belum menggunakan skenario ataupun menggunakan variasi

model dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, selain itu alokasi waktu dan strategi mengajar yang kurang menarik belum tercapai secara maksimal. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan skenario pembelajaran.

b. Studi Literatur

Studi literature pada penelitian ini dilakukan dengan studi teoritik yakni mengkaji teori-teori yang relevan sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan skenario pembelajaran. Studi literatur juga dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan suatu produk. Suatu produk pendidikan kemungkinan bukan hal yang sama sekali baru.

4.2 Pengumpulan Data/Informasi

Pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket wawancara yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia MAN 1 Bandarlampung.

Adapun hal-hal yang terjadi pada kegiatan pembelajaran yaitu guru tidak mengetahui dan tidak membuat skenario pembelajaran, seharusnya hal tersebut pun tidak boleh terjadi, karena skenario merupakan perencanaan performansi guru dalam bentuk tulisan yang akan diterapkan secara lisan berupa gambaran tentang keadaan yang berlangsung dalam kegiatan pembelajaran.

4.3 Desain Produk

Desain produk dalam penelitian ini adalah skenario pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel, desain produk ini dibuat berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu model pembelajaran *cooperative learning* dan *discovery learning*. Kemudian, dalam pembuatan produk ini mengacu pada kompetensi dasar pembelajaran novel 3.9 Menganalisis Isi dan Kebahasaan Novel yang terdiri dari unsur instrinsik, ekstrinsik,

dan kebahasaannya 4.9 Merancang Novel atau Novelet dengan Memperhatikan Isi dan Kebahasaannya.

Berikut tahapan-tahapan dari model pembelajaran *cooperative learning* dan *discovery learning*:

a. *Cooperative learning*

Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, dan evaluasi.

a. *Discovery learning*

Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan), *problem statemen* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan).

4.4 Validasi Desain

Tahapan terakhir dalam pengembangan produk ini adalah tahap validasi desain atau uji kelayakan. Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu pembelajaran dan materi isi. Kriteria dalam penentuan subjek ahli, yaitu: (1) berpengalaman di bidangnya, (2) berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menilai instrumen skenario pembelajaran ini adalah dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Lampung, yaitu Rian Andri Prasetya, S.Pd.,M.Pd. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran untuk nilai rata-rata sebesar 3,73 dan untuk rerata presentase sebesar 93,18%.

4.5 Revisi Desain

Langkah kelima yang dilakukan adalah revisi. Pengujian yang sudah dilakukan sebelumnya bertujuan untuk melihat apakah aspek-aspek yang sudah bekerja dengan yang diharapkan.

a. Revisi ahli materi pembelajaran

Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli

materi. Masukan mengenai materi pembelajaran antara lain:

1. penggunaan model tersebut bisa lebih dieksplor lebih dalam pada bagian inti;
2. perhatikan bagian yang membutuhkan waktu lebih banyak.

b. Revisi ahli materi isi

Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Masukan yang diberikan dosen validasi pada bagian Kejelasan, kemudahan dalam uraian materi yaitu guru perlu memberikan penguatan pada bagian-bagian yang mendasar.

Berdasarkan hasil penelitian berupa produk pengembangan skenario pembelajaran KD 3.9 Menganalisis Isi dan Kebahasaan Novel dan KD 4.9 Merancang Novel atau Novelet dengan Memperhatikan Isi dan Kebahasaan Novel di SMA kelas XII peneliti akan membahas hasil revisi produk yang telah divalidasi oleh dosen ahli, sebagai berikut.

4.6 Kelebihan skenario yang dikembangkan

- a. Bentuk skenario disajikan secara jelas oleh kalimat yang mudah dipahami.
- b. Memuat materi pada pembelajaran novel.
- c. Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan.

Skenario menjadikan pembelajaran terarah dengan efisiensi waktu secara rinci.

4.7 Kekurangan skenario tes yang dikembangkan

Peneliti menyadari produk yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain;

- a. Skenario yang dibuat memiliki keterbatasan yaitu hanya dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII pada materi pembelajaran novel.
- b. Skenario pembelajaran belum dilakukan pengujian ke peserta didik.

IV. PENUTUP

4.1 Simpulan

Adapun simpulan yang didapat dari penelitian dan pengembangan skenario pembelajaran berbasis *discovery learning* dan *cooperative learning* pada pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel di SMA kelas XII adalah sebagai berikut.

1. Terdapat 10 langkah dalam melakukan pengembangan produk penelitian, tetapi dalam pengembangan skenario pembelajaran ini produk yang layak bisa dilakukan hanya dengan 5 langkah yang dianggap sudah bisa menghasilkan produk yang layak, yaitu potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain berdasarkan masukan dan saran dari validator.
2. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah skenario pembelajaran berbasis *discovery learning* dan *cooperative learning* pada pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel di SMA kelas XII yang telah dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli materi (pembelajaran dan materi isi) sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan materi isi mendapatkan nilai rerata presentase sebesar 93,18%. Dengan kategori sangat layak.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal berikut.

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan cara oleh guru untuk menyusun dan mengembangkan skenario sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Diharapkan pengembangan skenario pembelajaran ini memudahkan pengajar dan menjadi tambahan informasi perihal skenario pembelajaran novel dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
3. Para peserta didik diharapkan menikmati proses pembelajaran dengan lebih maksimal dengan adanya skenario pembelajaran ini.

4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan skenario pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Vivi, M. K. (2017). *Keterampilan Skenario Pembelajaran*. Jakarta.
<https://www.scribd.com/document/342676183/Keterampilan-Menyusun-Skenario-Pembelajaran-Vivi-May-Kumala-201591020-pdf> diakses pada tanggal 12 Januari 2019.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta. 184 hlm.
- Hamka, I. (2016). *Skenario Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan Dalam Mengembangkan Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar*. Lampung.
<http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/pesona/article/view/195> diakses pada tanggal 19 Juni 2019.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Bahasa Indonesia SMA Kelas XII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Kosasih. (2017). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Yrama Widya. Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Suwarna, et al. (2013). *Pengajaran Mikro Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Universitas Lampung. (2018). *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandarlampung: Universitas Lampung.