

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERITA PETUALANGAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Vivi Novita Sari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail: vivi.peseg@gmail.com)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya, ditemukan permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Sebanyak 61,53% siswa belum mencapai KKM sebesar 70. Hal ini disebabkan oleh penyampaian pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif, pembelajaran yang berpusat pada guru, dan guru menggunakan metode ceramah. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran penemuan, hasil belajar menulis teks cerita petualangan, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran serta solusinya. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan catatan lapangan. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* berlangsung dengan baik. Pada siklus I, aktivitas pembelajaran mencapai 88,94% dan siklus II sebesar 91,045%, mengalami peningkatan sebesar 2,105% dengan nilai ketercapaian ≥ 80 . Pada siklus I rata-rata ketuntasan hasil belajar menulis teks cerita petualangan mencapai 79,36 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 73,07%. Pada siklus II rata-rata ketuntasan mencapai 84,09 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 84,61%, mengalami peningkatan sebesar 11,54%. Kendala-kendala yang dihadapi, dalam siklus I maupun siklus II telah dapat diatasi dengan baik.

Kata kunci: menulis, model *discovery learning*, petualangan

Abstract: Based on the observation result, a problem in Indonesian learning especially about writing skill around 61,53% of the grade IV student in Babatan I/456 Elementary School Surabaya was not reach the completeness criteria (KKM) in 70 yet. It because of the delivery of the lesson was not creative and innovative, teacher center, and lecture as the traditional learning method. The purposes of this research were to describe the implementation of learning using discovery learning model in writing about adventure story, the appeared problems and the solutions. This research used class action analysis plan (PTK), that was implemented in two cycles and there were three steps, they are plan, implementation and observation, and reflection. The data collection technique were test observation, test, field note, and questionnaire sheet. The collected data were analyzed using descriptive analysis qualitative and quantitative. The research result indicated that the learning process by implementing *Discovery Learning* model was going well. In first cycle, the learning activity reached 88,94% and 91,045% for the second cycle, it increased 2,105% with achievement score is ≥ 80 . The average of the learning result of writing about adventure story in first cycle reached 79,36 with the classical completeness percentage reached 73,07%. In the second cycle the average of learning result reached 84,09, with the classical completeness percentage reached 84,61%, it increased 11,54%. The problems in both first and second cycle had been to overcome well.

Key Words: writing, *Discovery Learning* model, adventure

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Di samping itu, bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis (Depdiknas, 2006:65).

Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis merupakan suatu keterampilan penting dalam kehidupan karena setiap kegiatan di masyarakat atau di sekolah tidak lepas dari kegiatan menulis. Di samping itu,

keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seseorang sekaligus menjadi salah satu tujuan pendidikan dasar Depdiknas (2006:317) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang melalui sebuah coretan pena pada kertas yang isinya memiliki makna atau maksud tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2013 di SDN Babatan 1/456 Surabaya menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang masih rendah dalam menulis. Hal tersebut dapat dibuktikan dari setiap pembelajaran yang dilakukan di kelas khususnya Bahasa Indonesia dalam menulis teks cerita, siswa hanya mampu menulis tiga sampai empat kalimat. Penyusunan kata untuk menjadi sebuah kalimat sempurna dalam tulisan kurang baik dan runtut. Kata yang digunakan pun tidak baku.

Hal itu didukung dengan hasil belajar siswa kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. KKM yang ditentukan oleh sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70. Dari 26 siswa yang mencapai KKM hanya 10 siswa (38,46%) sedangkan 16 siswa (61,53%) yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Namun, ketika penyampaian materi dilakukan siswa mampu berinteraksi aktif dengan guru, hal tersebut sangat bertolak belakang ketika siswa diajak untuk mengerjakan tugas menulis. Hasil belajar siswa dalam bentuk tulisan tidak menghasilkan pekerjaan yang memuaskan.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas pada umumnya hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada saat mengajar guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Hal tersebut membuat siswa tidak tertarik pada pembelajaran yang dilakukan. Sebaiknya, pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif, tidak berpusat pada guru.

Sehubungan dengan masalah tersebut, kompetensi yang diharapkan dari seorang lulusan SD/MI dirumuskan sebagai memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan kongkret. Dengan adanya kurikulum baru tahun 2013 yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan berwawasan ilmiah, maka diperlukan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang demikian dapat

digunakan model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) melalui kegiatan-kegiatan berbentuk tugas (*project based learning*) yang mencakup proses-proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada siswa kelas IV SDN Babatan 1/456 tersebut adalah pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) melalui kegiatan petualangan di lingkungan sekolah. Tujuan pembelajaran tersebut adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya pada penyajian teks cerita petualangan. Siswa belajar menemukan sendiri hal-hal baru yang siswa temui saat kegiatan petualangan berlangsung

Pengertian dari Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengatur pengajaran sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri (Cahyo, 2013:100). Model *Discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan. Peran aktif anak dalam belajar ini diterapkan melalui cara penemuan. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya diarahkan untuk menemukan hal-hal yang ditemui pada saat kegiatan petualangan berlangsung.

Discovery merupakan proses yang menjadikan siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses yang dimaksud antara lain : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dengan teknik tersebut, siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi.

Penerapan model *Discovery Learning* diharapkan dapat terlaksana dengan baik. *Discovery* dilaksanakan melalui kegiatan petualangan di sekolah. Siswa melakukan kegiatan petualangan di lingkungan sekolah, kemudian siswa menuliskan kegiatan petualangan dengan menulis hal-hal yang ditemui selama kegiatan petualangan berlangsung. Selain menemukan hal-hal baru yang ditemui, siswa juga harus mampu menyajikan ke dalam teks cerita dengan menggunakan bahasa mereka sendiri tentunya memperhatikan penggunaan kata serta tanda baca yang tepat. Dengan begitu siswa belajar untuk menyusun kata menjadi kalimat, beberapa kalimat menjadi sebuah paragraf dan hasil akhirnya menjadi sebuah cerita. Dengan pembelajaran yang demikian siswa diajak untuk menulis teks cerita berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan..

Dengan demikian pembelajaran yang selama ini dilakukan yang pada umumnya berpusat pada guru

menjadi berpusat kepada siswa yang berbasis penemuan. Seharusnya memang demikian adanya, siswalah yang memiliki peran aktif di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator, motivator serta menjadi pembimbing. Sehingga kerangka berpikir siswa melalui penemuan hal-hal baru dapat dituangkan melalui sebuah cerita. Apa yang siswa amati dan temui pada saat kegiatan petualangan yang telah dilakukan ditulis dalam teks cerita. Hal tersebut membuat siswa berperan penting dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Penerapan model *Discovery Learning* terdiri dari 6 tahapan dalam prose pembelajaran yaitu *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan) yaitu tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini, Bruner memberikan *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan) yaitu tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini, Bruner memberikan *stimulation* menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Pada tahap ini, guru memberikan siswa teks bacaan petualangan untuk dibaca lalu menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Problem statement (pernyataan atau identifikasi masalah) yaitu setelah dilakukan *stimulation*, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Pada tahap ini, siswa mengidentifikasi hal apa saja yang akan ditemui saat petualangan di lingkungan sekolah yang dapat dijadikan bahan untuk menulis.

Data collection (pengumpulan data) yaitu tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar atau tidaknya suatu hipotesis. Pada tahap ini, siswa melakukan kegiatan petualangan di lingkungan sekolah. Siswa diminta untuk mencatat hal-hal yang ditemui pada saat kegiatan petualangan berlangsung.

Selanjutnya *Data processing* (pengolahan data) yaitu *data processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Proses pembelajaran dalam tahap ini, siswa mengolah data yang ada, siswa memilih data yang akan dikembangkan menjadi tulisan, dan selanjutnya siswa menulis cerita petualangan berdasarkan data yang telah dipilih.

Verification (pembuktian) yaitu menurut Bruner (dalam Cahyo, 2013:251) *verification* 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. Pada tahap ini siswa membuktikan hal-hal yang diidentifikasi pada tahap 2 muncul atau tidak dalam tulisan siswa melalui presentasi hasil tulisan.

Generalization (menarik kesimpulan) yaitu tahap *generalization* menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat disajikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, tentu saja memperhatikan hasil verifikasi. Pada tahap ini siswa menyimpulkan hubungan petualangan yang telah dilakukan dengan tulisan yang dihasilkan.

Dengan demikian pembelajaran yang selama ini dilakukan yang pada umumnya berpusat pada guru menjadi berpusat kepada siswa yang berbasis penemuan melalui 6 tahapan dalam proses pembelajaran. Seharusnya memang demikian adanya, siswalah yang memiliki peran aktif di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator, motivator serta menjadi pembimbing. Sehingga kerangka berpikir siswa melalui penemuan kosakata baru dapat dituangkan melalui sebuah ringkasan cerita. Apa yang mereka baca dan cermati dari teks cerita yang disajikan dengan menemukan kosakata baru dari cerita tersebut. Hal tersebut membuat siswa memiliki motivasi dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai upaya untuk mendeskripsikan aktivitas guru, peningkatan hasil belajar siswa menulis teks petualangan, mendeskripsikan kendala-kendala yang muncul selama penerapan model *Discovery Learning*, dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning*.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Memperoleh pengalaman pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan model *Discovery Learning*, Meningkatkan hasil belajar siswa menulis teks cerita petualangan, Mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas, penyebab, beserta alternatif penyelesaiannya, Memberi alternatif desain pembelajaran yang baru serta sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* ini, siswa diharapkan bisa menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya akan meningkat. Oleh karena, itu penulis merasa tertarik untuk melakukan pengkajian secara teoretis maupun praktis permasalahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahapan, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi, dan tahap refleksi.

Lokasi penelitian yaitu SDN Babatan I/456 Surabaya yang terletak di Jalan Raya Menganti Karang No. 14-16 Kecamatan Wiyung, Kabupaten Surabaya. Tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 03 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjutkan pukul 12.30-14.00 WIB, pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjutkan pukul 12.30-14.00 WIB. Sedangkan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjutkan pukul 12.30-14.00 WIB, pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjutkan pukul 12.30-14.00 WIB.

Subjek yang mendapat penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN Babatan I/456 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Masing-masing rinciannya adalah siswa perempuan sejumlah 13 orang sedangkan siswa laki-laki sejumlah 13 orang. Kisaran usia siswanya adalah antara 10-11 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, catatan lapangan, dan angket. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Untuk pengambilan data, peneliti memperoleh data penelitian menggunakan instrument berupa lembar evaluasi sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru. Pengambilan data pelaksanaan aktivitas guru dilakukan observasi pelaksanaan pembelajaran yaitu guru kelas IV SDN Babatan I/456, instrumen lembar observasi aktivitas guru pada instrumen ini tercantum poin-poin aktivitas yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran.

Pengambilan data hasil belajar siswa menggunakan instrumen berupa lembar penilaian siswa yang berisi tentang menulis teks cerita petualangan yang telah dilakukan di lingkungan sekolah. Lembar penilaian ini diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari. Selain itu, digunakan lembar catatan lapangan untuk mengetahui kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diberi lembar angket yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menulis cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning*.

Untuk mengetahui ketercapaian penelitian, peneliti menetapkan indikator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini yaitu dalam kegiatan pembelajaran aktivitas guru mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%. Siswa secara individu telah memenuhi KKM yakni ≥ 70 dengan ketuntasan 80%.

Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk data observasi aktivitas guru selama KBM dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase (%). Perhitungannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase
f : Banyaknya aktivitas yang terlaksana
N : Jumlah keseluruhan aktivitas yang dinilai

Indarti (2008:76)

Kriteria penilaian sebagai berikut:

- 80% - 100% = Baik sekali
66% - 79% = Baik
56% - 65% = Cukup
40% - 55% = Kurang
<40% = Kurang sekali

Arikunto (2007:35)

Analisis data hasil ketercapaian pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan Model *Discovery Learning*

$$\text{Skor Ketercapaian} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Indarti (2008:25)

Kriteria Penilaian :

- 90 – 100 : Sangat Baik
70 – 89 : Baik
50 – 69 : Cukup
30 – 49 : Kurang
10 – 29 : Sangat Kurang

Jihad (2012:131)

Untuk menghitung hasil tes tulis digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Jihad (2012 :138)

Untuk menghitung nilai rata-rata Ketuntasan menulis teks cerita petualangan digunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

- x : Nilai rata-rata
 $\sum X$: Jumlah semua nilai siswa yang tuntas
 $\sum N$: Jumlah siswa yang tuntas

Untuk menghitung persentase ketuntasan pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Adapun kriteria ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut:

>80%	=	sangat tinggi
60% - 79%	=	tinggi
40% - 59%	=	sedang
20% - 39%	=	rendah
<20%	=	sangat rendah

Aqib, dkk (2011:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang penerapan model *Discovery Learning* sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis teks cerita petualangan ini akan diuraikan berdasarkan siklus-siklus PTK yang telah dilaksanakan. Siklus tersebut diuraikan dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam siklus ini ialah sebagai berikut:

Siklus I

Pada tahap perencanaan ini peneliti merencanakan apa saja yang harus dilakukan pada siklus I. Tahap perencanaan dilakukan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar. Sebelum menyusun rencana pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan

observasi untuk mengidentifikasi masalah. Kegiatan selanjutnya adalah menganalisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Untuk pembelajaran kali ini menggunakan kurikulum 2013.

Setelah kompetensi inti dan kompetensi dasar telah dipilih kegiatan selanjutnya ialah menyusun perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini mencakup silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, lembar penilaian, dan buku siswa.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan tindakan dan pengamatan. Penelitian siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 03 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjut pukul 12.30-14.00 WIB, pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjut pukul 12.30-14.00 WIB. Kegiatan ini diikuti sebanyak 26 siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. Namun, yang hadir pada siklus pertama adalah 25 siswa, 1 siswa tidak hadir.

Kompetensi Inti yang ingin dicapai ada 4, yaitu (1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah. (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kompetensi dasar 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator yang ingin dicapai antara lain : (1) Mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam. (2) Peduli terhadap lingkungan dan sumber daya alam dengan cara menjaga dan memelihara lingkungan. (3) Menyebutkan hal-hal yang ditemui dalam kegiatan petualangan di lingkungan sekolah. (4) Menulis teks cerita petualangan. (5) Mempresentasikan teks cerita petualangan di depan kelas.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai antara lain: (1) Dengan melakukan petualangan di lingkungan sekolah, siswa dapat mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam dengan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

dengan baik. (2) Dengan diberikan contoh bencana alam, siswa dapat menumbuhkembangkan karakter peduli terhadap lingkungan dan sumber daya alam dengan cara menjaga dan memelihara lingkungan dengan baik. (3) Dengan kegiatan petualangan, siswa dapat menyebutkan hal-hal yang ditemui dalam kegiatan petualangan di lingkungan sekolah dengan baik. (4) Dengan kegiatan petualangan, siswa dapat menulis teks cerita petualangan dengan benar. (5) Dengan teks cerita petualangan, siswa dapat mempresentasikan teks cerita petualangan di depan kelas dengan berani.

Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh 2 observer yaitu guru kelas IV dan teman sejawat. Sehingga menghasilkan data pengamatan aktivitas guru.

Nilai persentase pengamatan siklus I pertemuan 1 untuk pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita petualangan adalah 100%. Apabila disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka dengan $P = 100\%$ adalah termasuk kriteria sangat baik karena besar persentase berkisar 80% - 100%. Sedangkan untuk ketercapaian pelaksanaan kegiatan pembelajaran menulis teks cerita petualangan adalah 90,52. Apabila disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan 90 - 100, maka dengan nilai akhir 90,52 adalah termasuk kriteria sangat baik.

Sedangkan Nilai persentase pengamatan siklus I pertemuan 2 untuk pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita petualangan adalah 100%. Apabila disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka dengan $P=100\%$ adalah termasuk kriteria sangat baik karena besar persentase berkisar 80%-100%. Sedangkan untuk ketercapaian pelaksanaan kegiatan pembelajaran menulis teks cerita petualangan adalah 87,36. Apabila disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan 70 - 89, maka dengan nilai akhir 87,36 adalah termasuk kriteria baik.

Berdasarkan hasil observasi atau penelitian pada siklus I pertemuan 1 dan 2, indikator keterlaksanaan pembelajaran telah tercapai dengan keterlaksanaan aktivitas sebesar 100% dan nilai ketercapaian sebesar 88,94. Nilai hasil belajar siswa dengan ketuntasan 73,07% artinya indikator hasil belajar siswa belum tercapai karena ketuntasan tersebut harus mencapai 80%. Siswa kelas IV berjumlah 26 anak, ketika penelitian dilaksanakan terdapat 1 siswa yang tidak masuk sekolah. Hal itu menyebabkan nilai ketuntasan menjadi rendah. Pada tahap penelitian selanjutnya diharapkan semua siswa masuk sekolah agar diketahui nilai ketuntasan keseluruhan.

Rata-rata nilai akhir siswa dalam menulis teks cerita petualangan berdasarkan kegiatan petualangan di lingkungan sekolah yaitu sebesar 72,01. Untuk rata-rata

ketuntasan yang diperoleh sebesar 79,36. Sedangkan untuk ketuntasan yaitu mencapai 73,07%. Ketuntasan yang mencapai 73,07% ini termasuk kriteria tinggi dimana nilai berkisar antara 60% - 79% termasuk kategori baik. Namun, belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%.

Contoh teks cerita petualangan yang diberikan guru pada pertemuan pertama diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menulis teks cerita dengan menemukan gagasan utama dan penjelas dalam cerita. Pada pertemuan di siklus II diberikan teks cerita dengan judul yang berbeda dari pertemuan di siklus I. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa lebih memahami tentang kerangka cerita dengan menemukan gagasan utama dan penjelas dalam teks cerita yang berbeda.

Kendala yang lain yaitu guru kurang dalam pemberian penyegaran (*ice breaking*) kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa mudah bosan dengan materi pembelajaran. Masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks cerita petualangan. Hal ini terjadi karena penerapan model *Discovery Learning* untuk menulis teks cerita petualangan merupakan pembelajaran baru. Pada pertemuan berikutnya, intensitas pemberian *ice breaking* kepada siswa harus lebih banyak agar membuat siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, alokasi waktu yang diberikan pada saat kegiatan petualangan di lingkungan sekolah pada siklus II membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada siklus I. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menemukan dan mengamati hal-hal baru di lingkungan sekolah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sehingga dalam menulis teks cerita petualangan siswa memiliki banyak cerita dan kesan di dalam cerita yang akan ditulis.

Pemberian penghargaan terhadap siswa sudah cukup baik karena guru memberikan reward secara langsung kepada siswa yang aktif saat pembelajaran. Pada siswa yang lain guru juga memberikan reward untuk memacu semangatnya agar bisa menjadi lebih baik lagi di pembelajaran selanjutnya.

Hasil rekapitulasi lembar angket respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya pada siklus I mendapat respon yang positif dari siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai 90,76 dimana termasuk ke dalam kriteria sangat baik yang berkisar antara 90 - 100. Namun, pembelajaran pada siklus berikutnya perlu ditingkatkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I berjalan baik. Guru melaksanakan semua komponen pembelajaran, meskipun ada beberapa komponen yang pelaksanaannya belum maksimal. Oleh karena itu, setelah

melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan kegiatan refleksi bersama guru senior dan teman sebaya.

SIKLUS II

Siklus II diawali dengan tahap perencanaan. Peneliti membuat rancangan penelitian yang akan diimplementasikan pada Siklus II. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Pembelajaran yang dirancang pada siklus ini menerapkan model *Discovery Learning* dengan melakukan perbaikan terhadap komponen yang perlu diperbaiki sesuai hasil refleksi pada Siklus I. Rancangan tersebut meliputi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan tindakan dan pengamatan. Penelitian pada siklus II dilakukan pertemuan sebanyak 2 kali. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjut pukul 12.30-14.00 WIB, pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2014 pukul 10.00-12.00 WIB dilanjut pukul 12.30-14.00 WIB. Kegiatan ini diikuti sebanyak 26 orang siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya.

Kompetensi Inti yang ingin dicapai antara lain: (1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah. (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kompetensi dasar Kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kompetensi dasar 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator yang ingin dicapai antara lain: (1) Peduli terhadap lingkungan dan sumber daya alam dengan cara menjaga dan memelihara lingkungan. (2) Menyebutkan hal-hal penting dalam teks cerita tentang lingkungan dan sumber daya alam. (3) Menyebutkan hal-hal yang ditemui dalam kegiatan petualangan di lingkungan sekolah. (4) Menulis teks cerita petualangan. (5) Mempresentasikan teks cerita petualangan di depan kelas.

Pada siklus II tujuan pembelajaran yang ingin dicapai antara lain: (1) Dengan diberikan contoh bencana alam,

siswa dapat menumbuhkembangkan karakter peduli terhadap lingkungan dan sumber daya alam dengan cara menjaga dan memelihara lingkungan dengan baik. (2) Dengan diberi teks cerita, siswa dapat menyebutkan hal-hal penting dalam teks cerita tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan benar. (3) Dengan kegiatan petualangan, siswa dapat menyebutkan hal-hal yang ditemui dalam kegiatan petualangan di lingkungan sekolah dengan benar. (4) Dengan kegiatan petualangan, siswa dapat menulis teks cerita petualangan dengan benar. (5) Dengan teks cerita petualangan, siswa dapat mempresentasikan teks cerita petualangan di depan kelas dengan berani.

Pengamat menilai aktivitas yang dilakukan oleh guru berdasarkan kategori penilaian dan aspek-aspek yang sudah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diketahui bahwa perolehan hasil kegiatan pembelajaran pada siklus II yang dilakukan oleh 2 pengamat pada pertemuan 1 persentase keterlaksanaan adalah 100% dan nilai ketercapaian yaitu 93,15. Pada pertemuan 2 persentase keterlaksanaan adalah 100% dan nilai ketercapaian yaitu 88,94.

Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II memperoleh persentase sebanyak 100% dan nilai total tingkat ketercapaian yang diperoleh dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus II adalah 91,045. Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran dikatakan sudah berhasil. Hal ini karena indikator keberhasilan penelitian dikatakan berhasil jika pelaksanaan pembelajaran mencapai $\geq 80\%$.

Penilaian hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dalam menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada setiap siklus.

Rata-rata nilai akhir siswa dalam menulis teks cerita petualangan berdasarkan kegiatan petualangan di lingkungan sekolah pada siklus II yaitu sebesar 81,05. Untuk rata-rata ketuntasan yang diperoleh sebesar 84,09. Sedangkan untuk ketuntasan yaitu mencapai 84,61%. Ketuntasan yang mencapai 84,61% ini termasuk kriteria sangat tinggi dimana nilai $>80\%$. Jadi, pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* dikatakan tuntas karena mencapai 84,61% dimana batas ketuntasan belajar siswa minimal 80%.

Hasil rekapitulasi lembar angket respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya pada siklus II mendapat respon yang positif dari siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai 100 dimana termasuk ke dalam kriteria sangat baik yang berkisar antara 90 – 100. Nilai ini mengalami peningkatan sebesar 5,38 dari siklus I.

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan kegiatan refleksi bersama guru senior dan teman sebaya. Berdasarkan kegiatan refleksi tersebut diketahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan berlangsung dengan baik. Terjadi perbaikan pada pelaksanaan beberapa kegiatan dibanding siklus sebelumnya.

Berdasarkan data hasil observasi atau penelitian yang telah diperoleh pada siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II sama dengan keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I, yaitu 100%. Ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sudah mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Sedangkan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan 2,105 yaitu 88,94 pada siklus I menjadi 91,045 pada siklus II.

Hasil belajar pada siklus II, ketuntasan sudah meningkat dibandingkan dengan siklus I dari 73,07% menjadi 84,61% atau meningkat 11,54%. Hal ini terlihat bahwa 22 siswa atau 84,61% yang sudah mencapai standar ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa atau 15,39% masih belum mencapai standar ketuntasan belajar. Hal ini menandakan hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu minimal 80%.

Pada siklus II ini, kendala-kendala yang ditemukan observer dan guru seperti masih ada dua siswa yang berbuat gaduh dalam proses pembelajaran sehingga mengganggu siswa yang lain. Guru bisa mengatasinya dengan cara memberi peringatan untuk tidak berbuat gaduh agar tidak mengganggu teman yang lainnya pada proses pembelajaran.

Pada saat kegiatan petualangan masih ada siswa yang tidak mencatat, namun guru membimbing siswa untuk mencatat. Saat memberikan tugas kepada siswa untuk menulis teks cerita petualangan guru sudah lebih tegas dalam memberi batas waktu untuk mengerjakan. Namun masih ada beberapa siswa yang tertinggal dalam mengumpulkan. Guru masih memberikan toleransi dengan memberikan sedikit waktu tambahan pada beberapa siswa tersebut.

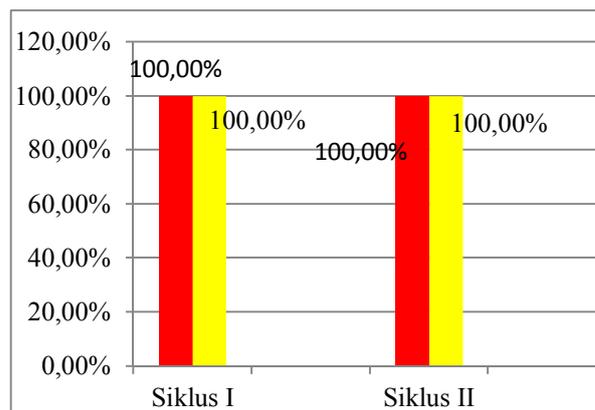
Dengan demikian, perbaikan berdasarkan hal ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan model *Discovery Learning* telah berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan disajikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam menulis teks cerita petualangan. Data yang akan dibahas dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran dengan

menerapkan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita petualangan siswa kelas IV SDN Babatan 1/456 Surabaya, sehingga pembahasan ini dapat menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut adalah rekapitulasi data keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I-II yang tersaji dalam diagram batang di bawah ini :



■ pertemuan 1 ■ = pertemuan 2

Diagram 1
Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II
Pertemuan 1 dan 2

Diagram 1 menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran kemampuan menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada siklus I pertemuan 1 mencapai persentase 100% dan pertemuan 2 mencapai persentase 100% dengan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I yaitu 100%. Sedangkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 100% dan pertemuan 2 mencapai persentase 100% dengan nilai rata-rata 100%. Keterlaksanaan pembelajaran ini masuk dalam kategori baik sekali dan telah melampaui kriteria yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 88,94. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kategori baik (Jihad, 2012:131) dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥ 80 .

Pada siklus II guru memperbaiki tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dicapai pada siklus I dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tingkat

ketercapaian pelaksanaan pembelajaran. Tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah 91,045. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan dikatakan berhasil (Kusumah, 2010:154). Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Dengan hasil tersebut, ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu minimal 80% (Jihad, 2012:138). Dalam melaksanakan pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan menerapkan model *Discovery Learning* dapat dilakukan dengan baik. Untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis guru memberikan bimbingan sehingga dapat mengerjakan dengan tepat waktu. Perbandingan hasil ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.

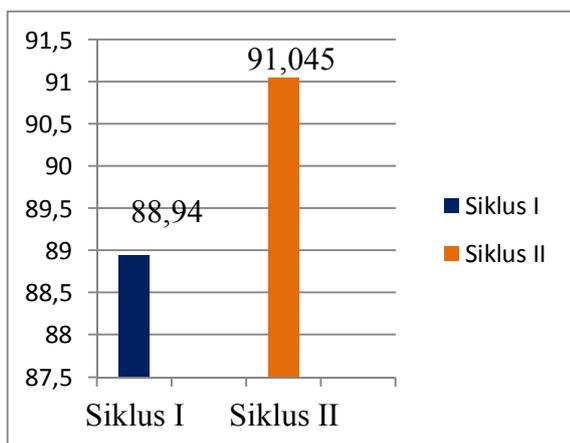


Diagram 2
Ketercapaian Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Model *Discovery Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Petualangan

Berikut ini adalah diagram hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Discovery Learning* sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis teks cerita petualangan siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya.

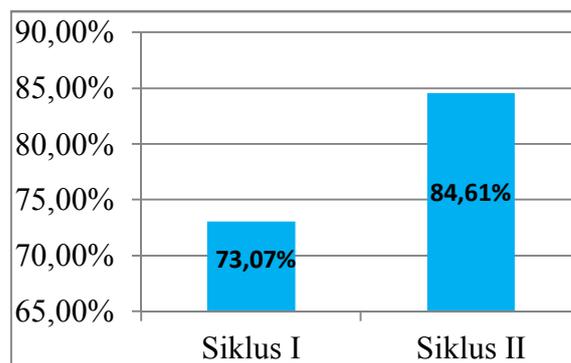


Diagram 3
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan I

Berdasarkan diagram 3 bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase sebanyak 73,07% atau 19 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 7 siswa tidak tuntas belajar. Dengan data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Oleh karena itu dilanjutkan pada siklus II, dan didapatkan hasil pada siklus II mencapai persentase sebanyak 84,61% atau 22 siswa yang telah tuntas belajar dan 4 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan hasil siklus II sudah baik sekali dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Kendala-kendala yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dapat diatasi dengan baik oleh peneliti.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* banyak memberikan manfaat untuk guru dan siswa dalam kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif. Menurut Cahyo (2013:100) model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* adalah model mengajar yang mengupayakan agar anak memperoleh pengetahuan baru tidak melalui pemberitahuan, namun dengan cara manemukan sendiri. Penerapan model *Discovery Learning* dapat melatih siswa dalam mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki melalui penemuan hal-hal baru yang sebelumnya belum mereka ketahui.

Sumber belajar yang efektif dan menyenangkan dapat dilakukan dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Lingkungan dapat menjadi sumber belajar siswa dalam memenuhi kebutuhan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mengamati hal-hal baru yang ada lingkungan siswa. Salah satu cara untuk mengeksplorasi lingkungan melalui sebuah petualangan lingkungan. Kegiatan petualangan lingkungan sekolah dapat menunjang proses

pembelajaran yang menyenangkan. Sumber daya alam yang dimiliki oleh lingkungan menjadi objek penemuan siswa meliputi sumber daya alam hayati dan nonhayati.

Kegiatan petualangan di lingkungan sekolah dapat menjadi cerita tersendiri bagi siswa. Setelah melakukan kegiatan petualangan, siswa dapat bercerita dalam bentuk tulisan dengan menggunakan gagasan utama dan penjelas dalam kerangka ceritanya. Menulis teks cerita petualangan dapat mengembangkan ide-ide kreatif siswa dalam menulis cerita tentunya dengan hasil temuan mereka pada saat melakukan petualangan di lingkungan sekolah. Dengan demikian kemampuan siswa dalam menulis teks cerita petualangan menjadi mudah. Kesimpulan yang dapat diperoleh adalah penerapan model *Discovery Learning* sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis teks cerita petualangan siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya telah berhasil.

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita petualangan dengan penerapan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV di SDN Babatan I/456 Surabaya berjalan dengan baik. Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, tampak bahwa terjadi peningkatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita petualangan. Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran diperoleh hasil, yaitu siklus I mencapai 100% dengan nilai ketercapaiannya adalah 88,94. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran siklus II juga telah mencapai 100% dengan nilai ketercapaiannya adalah 91,045. Ketuntasan mencapai 73,07% pada siklus I dan 84,61% pada siklus II.

Kendala yang dialami yaitu alokasi waktu kegiatan petualangan yang kurang, guru yang masih kurang memberikan penyegaran (*ice breaking*) kepada siswa selama proses pembelajaran, perintah yang diberikan guru jelas. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan menambah waktu kegiatan petualangan, memberikan *ice breaking* pada siswa agar tidak bosan, dan menyampaikan perintah dengan jelas.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita petualangan siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dan Safruddin Abdul Jabar. 2007. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA Press
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbit FBS Unesa
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo.