

P-ISSN ----
E-ISSN ----



Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan
Volume 1, Nomor 1, September 2020

MENGANALISIS KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL *DISCOVERY* LEARNING BERBASIS AUDIOVISUAL DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Mely Mukaramah, Rika Kustina, dan Rismawati
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Email: mely_m@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* berbasis audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode dalam melakukan penelitian adalah *deskriptif kualitatif* dengan pendekatan *Library Research*. Data dikumpulkan dari beberapa sumber seperti buku, journal artikel dan karya ilmiah serta Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia Kelas VII semester I. Teknik analisis data melalui prosedur *data reduction*, *data display* dan *data verification*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelebihan dari model *discovery learning* berbasis *audiovisual* adalah dapat memotivasi siswa, menstimulus ransangan pembelajaran, dan pembelajaran lebih bersifat *students centered*, penerapannya lebih tepat pada KD kata kunci menemukan dan menyimpulkan dengan aspek keahlian membaca dan mendengar seperti KD 3.1 dan KD 3.5. Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan banyak waktu dan tidak semua siswa dalam satu kelas mempunyai kemampuan yang sama dalam menangkap informasi dari media audiovisual.

Kata Kunci: *discovery learning*, audiovisual, bahasa indonesia

ABSTRACT

The purpose of conducting this study is to analyze the advantages and disadvantages of Discovery Learning Model basis Audiovisual in Bahasa Indonesia lesson. The method used in this study is descriptive qualitative research with Library research approach. The data are collected from textbook, journal article and these, also Basic Competence of Bahasa Indonesia 7th grade 1st semester. The technique of data analysis involves reduction data, display and data verification. The result of this study showed that the implementation of discovery learning model can improve students' motivation, stimulate students in learning and the students' centered learning. It is more appropriate implemented in basic of competence with keyword inquiry and summary with skill of reading and learning. Its disadvantages are time consuming and the students in the class have not the same ability in receiving the information from audiovisual.

Keywords: *Discovery Learning, Audiovisual, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menitik beratkan pada empat keterampilan berbahasa; yaitu *menyimak, berbicara, membaca, dan menulis*. Keberhasilan proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari kemampuan guru memilih metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak terpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik untuk aktif didalam pembelajaran.

Dalam menerapkan model pembelajaran di dalam kelas, guru harus memiliki pemahaman tentang kondisi siswa di kelas, juga terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan faktor-faktor yang lain. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat banyak model pembelajaran seperti Contextual Teaching and learning (CTL), Cooperative Learning, Pembelajaran Konvensional, Discovery Learning, dsb. Namun dalam pelaksanaannya, masih banyak ditemukan di sekolah umum maupun madrasah yang masih menerapkan model pembelajaran discovery learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam model pembelajaran discovery learning, siswa dituntut lebih berperan aktif untuk mencari informasi. Menurut Borthick dan Jones (2017) dalam Widyastuti (2016:23) menyatakan bahwa dalam pembelajaran discovery, peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih. Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, peserta tenggelam dalam komunitas praktek, memecahkan masalah bersama-sama. Pada dasarnya, setiap guru menginginkan materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan. Guru harus paham bahwa karakteristik siswa berbeda-beda, baik dari segi minat, potensi, kecerdasan, dan usaha siswa tersebut.

Penggunaan model *discovery learning* selalu berkaitan erat dengan audio visual dimaksudkan untuk merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented, mengubah suasana dimana peserta didik hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke model peserta didik menemukan informasi sendiri berdasarkan apa yang mereka lihat dan temukan di media audio visual. Dalam discovery learning dengan media audiovisual bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mere-organisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Penelitian dengan model *discovery learning* sudah dilakukan terlebih dahulu oleh Ellyana (2017), hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap keterampilan siswa dalam berdebat, jadi peserta didik sesudah menggunakan model *discovery learning* lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model *discovery learning*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui dan menganalisis kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* dalam mengajar Bahasa Indonesia.

Discovery Learning adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian

sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan prose induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi. Model ini mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri (Lie, 2018; Susana, 2020:6).

Dalam pembelajaran *discovery learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto, 2004) yang menyatakan bahwa, apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata - mata ditemukan oleh siswa sendiri. Menurut Hosnan (2014) dalam Susana (2012:6) *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikis analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sedangkan Kurniasih, dkk (2014:64) mengemukakan bahwa model *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya tetapi diharapkan siswa menorganisasikan sendiri. *Discovery* adalah menemukan melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, peserta didik juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun sosial.

Ahmadi dan Prasetya (2013) mengemukakan secara garis besar prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan (*discovery learning*). Langkah-langkah atau sintaks pada model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Simulation (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan) Pada tahap ini guru mengajukan persoalan atau meminta siswa untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.
- b. Problem Statement (Pernyataan atau Identifikasi Masalah). Dalam hal ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan. Pada tahap ini guru harus membimbing mereka untuk memilih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan, kemudian permasalahan tersebut dirumuskan menjadi bentuk pertanyaan atau hipotesis.
- c. Data Collection (Pengumpulan Data). Pada tahap ini, untuk menjawab pertanyaan ataupun hipotesis yang telah diberikan, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literatur, mengamati objek, melakukan uji coba sendiri, wawancara dan sebagainya.
- d. Data Processing (Pengolahan Data). Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasikan dan ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

- e. Verification (Pembuktian) Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan atau hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah jawaban terbukti dengan baik sehingga jawaban akan memuaskan.
- f. Generalization (Penarikan Kesimpulan) Pada tahap ini siswa belajar untuk menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Audovisual merupakan salah satu pendekatan dalam model pembelajaran audiovisual. Model ini merupakan pencampuran antara mendengar dan melihat. Media audio-visual adalah media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media ini memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan juga visual (melihat). Media Audiovisual adalah suatu alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipakai dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, dan ide (Keraf, 2016). Penegrtian lain tentang audiovisual sebagaimana dikatakan oleh Milan (2018:227) adalah media elektronik yang memiliki komponen suara dan visual, seperti presentasi slide-tape, film, program televisi, konferensi perusahaan, dan produksi teater langsung. Peralatan audiovisual berbasis komputer sering digunakan dalam pendidikan, oleh sekolah dan universitas dengan memasang peralatan proyeksi dan menggunakan teknologi papan tulis interaktif.

Kelebihan dan Kekurangan

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan discovery learning yakni:

- 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 konsep dirinya, 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 (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- j. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Adapun kelemahan dari model *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a. Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- d. Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

METODE PENELITIAN

Desain dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian ilmu sosial yang mengumpulkan dan bekerja dengan data non-numerik dan yang berupaya menafsirkan makna dari data ini sehingga dapat membantu kita memahami fenomena yang berlaku, sesuai dengan apa yang ingin diteliti. Dalam mengadakan penelitian ini, peneliti melakukan dengan pendekatan *Library Research* (Penelitian Pustaka). Menurut Abdurrahman (2019), *Library research* adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Ia merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Proses analisis data dalam penelitian ini mengandung tiga komponen utama, yaitu: (1) Reduksi data, berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. (2) Penyajian Data (*Display Data*) Dalam hal ini Miles dan Huberman mengatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Sedangkan yang sudah direduksi dan diklasifikasikan berdasarkan kelompok adalah yang diteliti, sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. (3) Verifikasi (Menarik Kesimpulan) Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Sehingga dari hasil tersebut harus diuji kebenarannya. Dan pada tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KD mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 ditingkat SMP terdiri dari beberapa kemampuan dasar yang harus diajarkan oleh guru kepada siswa. Namun dalam pembahasan ini, penulis fokus pada 10 KD sebagai sampel. Adapun identifikasi KD adalah sebagai berikut:

KD 3.1 *Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.* Dalam KD pembelajaran berkaitan tentang pemahaman terkait dengan informasi dalam

teks deskripsi, yang diperkhususkan lagi tentang sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah atau pentas seni. Dapat disimpulkan teks deksripsi tersebut berkaitan dengan lingkungan siswa. Dalam KD ini lebih menekankan pada keahlian yaitu membaca dan mendengar. Artinya siswa harus menguasai keahlian untuk membaca dan mendengar teks deskripsi dengan pemahaman yang baik.

KD 3.5 *Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.* Tujuan dari pembelajaran berdasarkan KD ini adalah untuk memberikan keahlian kepada siswa bagaimana cara mengidentifikasi teks prosedur yang berkaitan dengan memainkan alat musik dan cara membuat kuliner khas daerah. Pencapaian pembelajaran yang diharapkan adalah bagaimana siswa dapat menjelaskan secara konkrit mengenai prosedur atau tata cara mulai dari awal hingga akhir, baik materi maupun langkah-langkah dalam memainkan alat musik dan cara memasak. Sedangkan keahlian yang harus dicapai adalah keterampilan dalam membaca dan mendengar.

KD 3.7 *“Mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan”.* KD ini secara tegas mengharuskan serangkaian kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi apa saja yang disajikan dari hasil obervasi yang dimuat dalam buku berdasarkan apa yang mereka baca atau apa yang diperdengarkan kepada mereka. Observasi merupakan hasil pengamatan, dalam KD ini tidak dituntut siswa untuk melakukan sebuah pegamatan, akan tetapi mereka cukup memahami saja hasil dari observasi.

KD 3.9 *“Menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca”.* Tujuan pembelajaran berdasarkan KD ini adalah untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan non-fiksi. Yang dimaksud dengan buku fiksi adalah buku yang mengandung materi berupa cerita, legenda, atau dongeng, sedangkan buku non-fiksi adalah buku yang memuat informasi yang didukung oleh data yang akurat, seperti teks deskriptif, laporan obsrevasi dan teks prosedur.

KD 4.3 *“Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual”.* Berdasarkan KD ini, tujuan pembelajaran adalah agar siswa mempunyai kemampuan dalam *re-telling* atau menceritakan kembali. Adapun *re-telling* disini adalah tentang narasi yaitu teks tentang cerita imajinasi, salah satu contohnya adalah cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih”. Dalam KD ini siswa diharuskan untuk membaca atau mendengar cerita imajinasi, kemudian menceritakan kembali dengan bahasa mereka sendiri baik secara tulisan, lisan maupun visual.

KD 4.4 *“Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan”.* Menurut KD ini, siswa harus mampu mengeluarkan ide dan gagasan mereka dalam cerita imginasi. Yang dimkasud gagasan kreatif ini adalah siswa bisa bertanya jawab dari struktur teks (orientasi, konflik, dan kesimpulan). Penyajian gagasan tersebut dapat dilakukan baik secara lisan maupun secara tertulis.

KD 4.5 *“Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar”.*

Proses pembelajaran berdasarkan KD ini adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam menyimpulkan isi dari teks prosedur. Setelah mereka membaca atau mendengarkan teks tersebut, dengan bahasa mereka sendiri akan menyimpulkan bagaimana cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah dan sebagainya.

KD 4.10 *“Menyajikan tanggapan secara lisan, tulis, dan visual terhadap isi buku fiksi/nonfiksi yang dibaca”*. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan KD ini adalah untuk mengasah keterampilan siswa dalam menyajikan tanggapan terhadap buku fiksi maupun non-fiksi yang mereka baca. Tanggapan tersebut baik berupa komen, saran maupun kritikan secara lisan dan tulisan. Artinya siswa mampu berpikir kritis terhadap buku bacaan yang mereka baca.

KD 4.12 *“Menulis surat (pribadi dan dinas) untuk kepentingan resmi dengan memperhatikan struktur teks, kebahasaan, dan isi”*. Ini merupakan KD yang mengasah keterampilan siswa pada skill menulis, khususnya dalam menulis surat pribadi dan surat dinas. Dalam menulis surat, siswa harus memperhatikan struktur teks, seperti kepada siapa surat itu ditujukan, tanggal pengiriman, alat pengiriman dan sebagainya. Kemudian dalam menulis surat juga harus merujuk pada keabsahan bahasa yang digunakan, yaitu bahasa harus sesuai dengan aturan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta isi surat tersebut harus jelas maksud dan tujuannya.

KD 4.16 *“Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar”*. KD ini menuntut peserta didik untuk bisa membuat sebuah karya seni peran yang berkaitan dengan legenda daerah dimana peserta didik itu berasal. Tetapi mereka terlebih dahulu membaca atau mendengarkan legenda, berdasarkan itu lah mereka membuat pertunjukkan seni peran.

Kelebihan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual

Kelebihan dari model discovery learning berbasis audio visual dapat dijabarkan pada KD 4.5 *“Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dan/atau kuliner khas daerah) yang dibaca dan didengar”*. Kata kunci dari KD ini adalah menyimpulkan, sebagaimana langkah-langkah prinsip pembelajaran dari discovery terdiri dari Simulation (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan) Problem Statement (Pernyataan atau Identifikasi Masalah), Data Collection (Pengumpulan Data) Data Processing (Pengolahan Data) Verification (Pembuktian) dan Generalization (Penarikan Kesimpulan). Kelebihan penerapan model discovery learning pada KD ini adalah, dimana siswa setelah melihat media audio visual mereka dapat menyimpulkan sendiri tentang materi pembelajaran yaitu cara memainkan alat musik daerah.

Kelebihan model discovery learning pada KD 4.6 *“Mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memerhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat”* adalah kata kunci dari KD ini adalah *“mengkonstruksikan permasalahan”*, jika dihubungkan dengan prinsip pembelajaran discovery learning adalah untuk mengangkat/menemukan permasalahan kemudian didiskusikan secara bersama. Kelebihan penerapan pendekatan dengan audiovisual pada KD ini adalah dengan melihat struktur teks yang jelas.

Kelebihan model *discovery learning* pada KD 4.15 “*Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar*”, dengan pendekatan audiovisual siswa bisa dengan mudah untuk menceritakan kembali setelah mereka menonton di media audiovisual.

Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audio Visual

Pada KD 4.9 “*Membuat peta pikiran/sinopsis tentang isi buku nonfiksi/buku fiksi yang dibaca*”. Kekurangan penerapan *discovery learning* berbasis audiovisual pada KD ini adalah dimana siswa dituntut membuat peta tentang isi buku yang mereka baca. Kemudian media audiovisual untuk metode ini sangat tidak relevan, apalagi keterampilan pembelajaran menekankan pada aspek membaca bukan mendengar.

SIMPULAN DAN SARAN

Kelebihannya adalah dari model *discovery learning* berbasis audiovisual adalah sebagai langkah yang sangat efektif untuk menstimulus siswa terhadap materi pembelajaran, siswa dapat lebih cepat untuk memahami dan menemukan secara mandiri berdasarkan media *audiovisual* yang disajikan. Seperti contoh pada materi menemukan unsur kebahasaan dari buku fiksi dan non fiksi dengan penyajian media *audiovisual*, siswa lebih mudah menemukan unsur kebahasaan dalam buku tersebut. Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan banyak waktu, sebab media tersebut butuh diputar berulang-ulang tergantung peserta didik sudah memahaminya atau belum, disamping itu durasi media audiovisual tidak selalu dalam waktu yang singkat.

Dalam satu kelas, peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu guru dituntut untuk dapat merangkul semua kondisi siswa supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh seluruh peserta didik. Disamping itu, dalam penerapan model *discovery learning* berbasis audio visual guru juga harus memperhatikan biaya dan peralatan yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, S. 2019. *Metode Penelitian: Suatu Pemikiran dan Penerapan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Abidin, S. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Adam S & Syastra T.M. 2015. *Jurnal Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*.
- Ahmadi, A & Prasetya, J.T. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Ayu, M. 2019. *Discovery Learning Gerak Berirama*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, S. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta
- Carsel, S. 2014. *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Pendidikan*. Jakarta: Penebar Media Pustaka.

- Eliyana. 2017. *Peningkatan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Lampung Melalui Model Discovery Learning dengan Teks Waghahan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 4 Bandar Lampung Semester Genap Tahun 2016/2017*. Masters thesis, Universitas Lampung.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah, N. dan Suhana, C. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.