

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA PADA MATERI MENELAAH STRUKTUR DAN UNSUR
KEBAHASAAN TEKS CERPEN DENGAN MODEL DISCOVERY
LEARNING MELALUI MEDIA GATHER TOWN
DI SMP ST. IGNASIUS T.P 2021/2022**

Malemta Lydia Pinem

SMP ST. Ignasius Medan

E-mail :lydiapinemignasius@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX 3. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dengan empat pilihan jawaban, yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah berlangsungnya proses tindakan. Pada penelitian ini digunakan metode deskriptif dengan membandingkan hasil belajar sebelum tindakan dengan hasil belajar setelah tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model *Discovery Learning* dengan aplikasi *Gather town* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX 3. Hal ini dapat dilihat pada siklus I, yaitu 79 dan sebanyak 83 % siswa tuntas dalam pembelajaran dan siklus II, rata-rata nilai 83 dan 100% siswa tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil perbaikan, tindakan dan hasil pengamatan, selama siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa siswa juga terlihat aktif selama proses pembelajaran dan lebih mandiri dalam menemukan pengetahuannya. Sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih maksimal, dan pengetahuan yang diperoleh siswa juga lebih bermakna. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebesar 100% siswa berhasil memperoleh nilai diatas KKM.

Kata Kunci : Hasil belajar, *Discovery Learning*, *Media Gather Town*

ABSTRACT

This research is entitled "Efforts to Improve Students' Indonesian Learning Outcomes in Examine the structure and Linguistic Elements of Short Story Text Material with the Discovery Learning Model through Gather Town Media at SMP St. Ignasius in Academic Year 2021/2022". This study aims to improve the students' Indonesian learning for class IX-3. This study is a Classroom Action Research conducted for 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The test is used is multiple choice with four options, which are useful for knowing the extent of students' understanding of the material being taught after the action process takes place. This research uses descriptive method by comparing the learning outcomes before the action with the learning outcomes after the action. The results showed that the use of the Discovery Learning Model with the Gather town application in Indonesian language learning was able to improve student learning outcomes for class IX 3. This can be seen in the first cycle, which was 79 and as many as 83% of students completed learning and the second cycle, the average the value of 83 and 100% of students complete in learning. Based on the results of improvements, actions and observations, during cycle 1 and cycle 2, it can be concluded that students also look active during the learning process and are more independent in finding their knowledge. So that the learning that takes place is maximized, and the knowledge gained by students is also more meaningful. This affects student learning outcomes that is equal to 100% of students managed to get a score above the Standard of Minimum Completeness.

Keywords: Learning outcomes, Discovery Learning, Gather Town Media

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada kegiatan yang mendorong peserta didik belajar secara aktif, baik fisik, maupun sosial untuk memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas diharapkan keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP St. Ignasius selama masa pandemi *Covid 19* sering sekali mengalami kendala sehingga untuk menciptakan pembelajaran yang aktif tidak dapat berlangsung dengan baik. Salah faktor penyebabnya akibat model dan media pembelajaran yang masih kurang sesuai dengan keadaan anak didik. Hasil belajar pun masih rendah. Berdasarkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX-3 dalam menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen pada Penilaian Harian 1 Semester (T.P. 2022/2021), rata-rata hanya sebatas KKM 75 dengan ketuntasan 57 %. Nilai rata-rata siswa yang masih sebatas KKM 75 seharusnya dapat lebih ditingkatkan lagi sehingga dapat mencapai kriteria yang diharapkan, yaitu di atas KKM dan ketuntasan dapat mencapai 100 %.

Dalam kurikulum 2013, pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IX terdapat Kompetensi Dasar 3.6, “Menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar”. Dibutuhkan model pembelajaran dan media digital yang dapat memudahkan siswa memahami materi pada kompetensi dasar tersebut. Jika tidak menggunakan model pembelajaran dan media digital yang tidak sesuai, maka akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perubahan terhadap model pembelajaran dalam menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen.

Materi menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika menggunakan model pembelajaran dan media yang dapat membantu mereka untuk berinteraksi dan berdiskusi secara virtual.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan diberikan. Media digital yang digunakan adalah *Gather Town*.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi menelaah teks cerpen dengan Model *Discovery Learning* melalui Media *Gather Town* di SMP St. Ignasius T.P 2021/2022 ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi menelaah teks cerpen dengan Model *Discovery Learning* melalui Media *Gather Town* di SMP St. Ignasius T.P 2021/2022 ?

Berdasarkan uraian tersebut, maka dianggap perlu untuk dilaksanakannya penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa pada Materi Menelaah Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Cerpen dengan Model *Discovery Learning* melalui Media *Gather Town* di SMP St. Ignasius T.P 2021/2022”

TINJAUAN PUSTAKA

Keterampilan menelaah teks cerpen dalam kurikulum 2013 adalah salah satu keterampilan yang perlu dikuasai siswa dengan baik. Kegiatan menelaah dan merevisi teks meliputi kegiatan membaca dengan cermat, teliti, kritis, berulang-ulang untuk menemukan ketidaktepatan isi, struktur, kaidah kebahasaan sehingga menjadi teks cerpen yang baik dan

benar. Oleh karena itu, menelaah adalah menentukan hal yang salah dan benar pada suatu teks dengan memperhatikan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan, lalu memperbaikinya.

Dalam Kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran berbasis teks. Teks tidak hanya terdiri atas kata dan kalimat, tetapi teks juga terdiri atas sejumlah makna. Karena sifatnya sebagai satuan makna, teks harus dipandang dari dua sudut secara bersamaan, yaitu dari sisi hasil (produk) dan dari sisi proses (Halliday dan Hasan 1992:14). Teks dianggap sebagai produk karena teks merupakan keluaran (*output*) yang dapat direkam dan dipelajari. Teks dianggap sebagai proses karena teks merupakan suatu proses pemilihan makna yang berlangsung terus menerus sampai terjadi satuan makna yang utuh.

Sesuai dengan pembelajaran dalam Kurikulum 2013, seluruh jenis teks memiliki struktur. Sesuai dengan strukturnya bahwa teks cerita pendek terdiri atas: (1) orientasi, (2) komplikasi, dan (3) resolusi (Kemendikbud, 2013: 150).

Struktur teks cerita pendek tersebut akan saling berkaitan satu dengan lainnya hingga memiliki kesatuan isi yang utuh. Struktur cerita pendek yang saling berkaitan sehingga membentuk kesatuan isi yang utuh.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen, diperlukan hasil belajar berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Gather Town*. Hasil belajar Peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dari tahu menjadi tidak tahu, seperti telah dijelaskan dimuka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor (Sudjana, 2014).

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan idennya. Menurut Trianto (2007, hlm.1) mengemukakan bahwa : “Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”.

Mulyasa (Illahi, 2012: 32) mendefinisikan *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung di lapangan, tanpa harus selalu bergantung pada teori-teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku.

Menurut Syah (2004: 244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut.

- a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan) Menurut Syah (2004: 244) stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan
- b. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah) Menurut Syah (2004: 244) tahap ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, hal ini merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.
- c. *Data Collection* (Pengumpulan Data) Menurut Syah (2004: 244) data collection pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
- d. *Data Processing* (Pengolahan Data) Menurut Syah (2004: 244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

- e. *Verification* (Pembuktian) Menurut Syah (2004: 244) pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.
- f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi) Menurut Syah (2004: 244) tahap generalisasi/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.

Model pembelajaran Discovery Learning pada penelitian ini menggunakan media *Gather Town*, yaitu merupakan aplikasi virtual meeting yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut merupakan sebuah *platform* yang menggabungkan video call dengan peta 2 D, memungkinkan pengguna berjalan-jalan dan berbicara dengan orang lain.

Platform Gather Town dikembangkan oleh perusahaan Gather Presence Inc. yang awalnya bernama Online Town pada saat kemunculan perdananya. *Gather Town* awalnya dibuat oleh tiga orang, yaitu Kumail Jaffer, Phillip Wang, dan Cyrus Tabrizi, kemudian resmi rilis pada 3 April 2021.

Kelebihan *Gather Town* dibandingkan Zoom dan Google Meet adalah memosisikan sebagai *platform* yang tidak sekedar digunakan hanya untuk virtual *meeting*. Pengguna *Gather Town* akan diajak seolah-olah sedang bermain *game* saat melakukan virtual *meeting*. Hal ini tentu akan membuat pembelajaran semakin aktif dan tidak membosankan. Siswa juga dapat bergabung dalam satu kelompok tertentu sehingga suasana seperti tatap muka, kemampuan berkomunikasi anak-anak juga dapat kita tingkatkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan model Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan model Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX -3 SMP St. Ignasius Medan Johor.

Prosedur Penelitian

Prosedur kerja dalam penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi seperti yang disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Alokasi waktu tiap siklus adalah 2 x 40 menit. Siklus I, dan Siklus II membahas Pidato persuasif. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, jadi tes akhir siklus dilakukan sebanyak dua kali. Tes yang digunakan berbentuk uraian dan pilihan ganda (*multiple choice*) dengan empat pilihan jawaban, yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah berlangsungnya proses tindakan. Hasil tes ini juga berfungsi sebagai indikator kerja dan standar kesesuaian antara silabus, rencana pembelajaran dan materi yang disampaikan.

Tabel 1. Indikator Soal Pilihan Berganda pada Siklus I

No	Indikator Aspek	Skor
1	Menentukan bagian struktur teks paling menonjol pada penggalan teks cerpen	7
2	Menentukan bagian struktur teks orientasi	7
3	Menelaah struktur teks komplikasi	7
4	Menelaah struktur teks resolusi pada penggalan teks cerpen	7
5	Menelaah struktur teks resolusi pada penggalan teks cerpen	7
6	Menelaah struktur teks bagian komplikasi	7
7	Menelaah struktur teks bagian komplikasi	7
8	Menelaah struktur teks bagian resolusi	7
9	Menelaah masalah pada struktur komplikasi dalam penggalan teks cerpen	7
10	Menelaah pengenalan tokoh pada struktur komplikasi dalam penggalan teks cerpen	7

Tabel 2 Indikator Penilaian Soal Uraian pada Siklus I

Indikator Aspek	Kriteria	Skor
Struktur Teks Cerpen	Siswa mampu menemukan 3 kesalahan pada struktur teks cerpen, yaitu: orientasi, komplikasi, dan resolusi	15
	Siswa mampu menemukan 2 kesalahan pada struktur teks cerpen	10
	Siswa mampu menemukan 1 kesalahan pada struktur teks cerpen	5

Keterangan:

Skor Soal Pilihan Berganda + Skor soal uraian = Skor

Perolehan Hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{seluruh skor perolehan aspek}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.. Indikator Aspek Kaidah Kebahasaan Pada Siklus II

No	Indikator Aspek	Kriteria	Skor
1	Kesalahan Ejaan	Siswa mampu menemukan 4 kesalahan ejaan atau lebih	25
		Siswa mampu menemukan 3 kesalahan ejaan	20
		Siswa mampu menemukan 2 kesalahan ejaan	15
		Siswa mampu menemukan 1 kesalahan ejaan	10
2	Kesalahan Tanda Baca	Siswa mampu menemukan 8 kesalahan tanda baca atau lebih	25
		Siswa mampu menemukan 5-7 kesalahan tanda baca	20
		Siswa mampu menemukan 4-6 kesalahan tanda baca	15
		Siswa mampu menemukan 1-3 kesalahan tanda baca	10
3	Kesalahan Pilihan Kata	Siswa mampu menemukan 5 kesalahan pilihan kata atau lebih	25
		Siswa mampu menemukan 4 kesalahan pilihan kata	20
		Siswa mampu menemukan 3 kesalahan pilihan kata	15
		Siswa mampu menemukan 2 kesalahan pilihan kata	10
		Siswa mampu menemukan 1 kesalahan pilihankata	5
4	Ketidakefektifan kalimat	Siswa mampu menemukan 5 ketidakefektifan kalimat atau lebih	25
		Siswa mampu menemukan 4 ketidakefektifan kalimat	20
		Siswa mampu menemukan 3 ketidakefektifan kalimat	15



No	Indikator Aspek	Kriteria	Skor
		Siswa mampu menemukan 2 ketidakefektifan kalimat	10
		Siswa mampu menemukan 1 ketidakefektifan kalimat	5

Keterangan:

Hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{seluruh skor perolehan aspek}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Indikator Keberhasilan Penelitian

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan tindakan ini terdiri dari keberhasilan proses dan produk.

Indikator keberhasilan proses dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung menyenangkan dan siswa aktif berperan serta selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil belajar yang mencapai rata-rata di atas KKM 75 dan ketuntasan pembelajaran 100 % serta meningkatnya kinerja guru dalam proses pengajaran dengan menggunakan Model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Gather Town*.

Teknis Analisis Data

Pada penelitian ini digunakan metode deskriptif dengan membandingkan hasil belajar sebelum tindakan dengan hasil belajar setelah tindakan. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merekapitulasi hasil belajar sebelum dilakukan tindakan dan nilai tes akhir siklus I dan siklus II.
- 2) Menghitung nilai rerata dan ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II, untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.

Rata-rata hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (\text{Slameto, 2001})$$

Ketuntasan belajar klasikal siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum n_1}{\sum n}$$

Keterangan:

P = Nilai ketuntasan belajar klasikal

$\sum n_1$ = Jumlah siswa tuntas belajar individu (nilai ≥ 75)

Σn = Jumlah total siswa

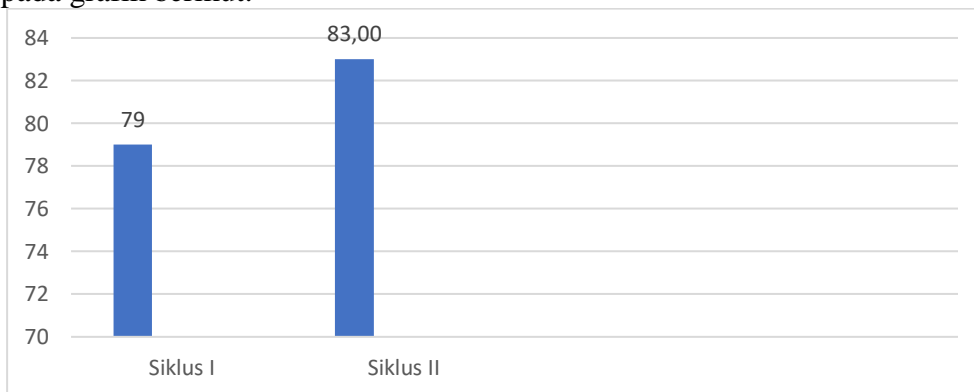
Hasil belajar kognitif siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{jawaban benar}}{\sum \text{seluruh soal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

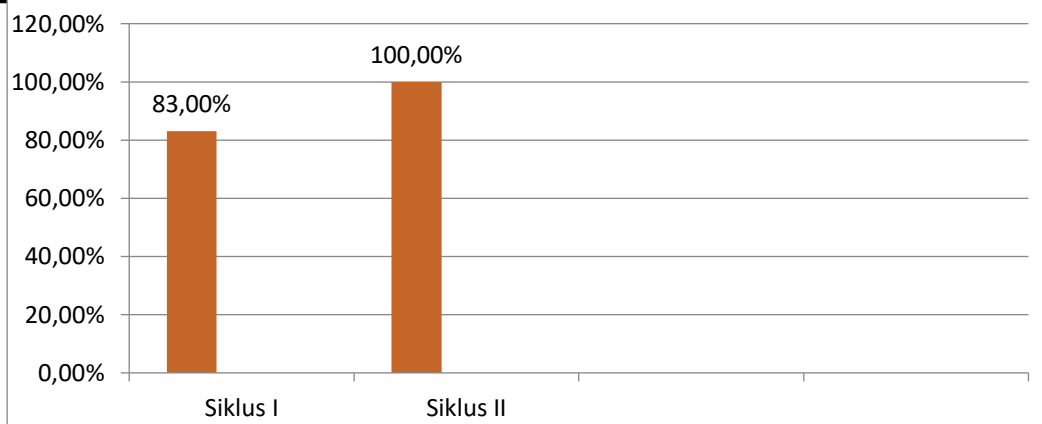
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam menelaah struktur teks dan kebahasaan cerpen yang diharapkan oleh peneliti yaitu sebanyak 100 % siswa memiliki nilai di atas KKM sekolah namun pada siklus ini hanya mencapai 83 % siswa yang mencapai KKM. Kemudian siswa belum dapat sepenuhnya aktif dalam kelompok belajar. Maka perlu dilakukan tindak lanjut proses pembelajaran untuk perbaikan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian tindakan ini ke siklus II.

Hasil pada kedua siklus, setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan aplikasi *Gather town* dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Hasil Nilai Rata-rata Menelaah Struktur dan Unsur Kebahasaan pada Teks Cerpen Siklus I dan Siklus II

Gambar 2 di atas menunjukkan rata-rata hasil belajar pada siklus I rata-rata 79 dan siklus II rata-rata 83 mengalami peningkatan. Sedangkan untuk indikator ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 3. Indikator Ketuntasan Hasil Belajar Menelaah Struktur dan Unsur Kebahasaan Siklus I dan Siklus II

Gambar 3 menunjukkan bahwa indikator ketuntasan hasil belajar meningkat pada siklus I 83 % dan siklus II 100%, mengalami peningkatan sekitar 17 %. Dengan hasil tersebut, tidak dilanjutkan ke siklus III karena sudah mencapai indikator keberhasilan 100 %.

PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum dilakukan tindakan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan aplikasi *Gather town* pada materi menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen adalah hasil belajar siswa masih ada yang di bawah KKM dan rata-rata hasil belajar dibawah KKM. Siswa juga cenderung pasif atau kurang responsif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus 1, tingkat keberhasilan dari hasil belajar siswa yang mencapai KKM masih 83

%. Hal ini disebabkan beberapa siswa masih belum mampu menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen dengan menggunakan aplikasi *Gather town* dengan baik dan masalah jaringan. Beberapa siswa juga masih membutuhkan bimbingan agar dapat bekerja sama dalam kelompok dengan baik

Setelah dilakukan tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II yaitu dengan menitikberatkan peran guru dalam mengontrol jalannya proses belajar mengajar. Selain itu, guru juga memberikan evaluasi dan bimbingan kepada siswa agar dapat menggunakan aplikasi *Gather town* dengan baik dan bimbingan secara khusus kepada siswa agar dapat lebih baik dalam belajar kelompok. Ternyata melalui hal di atas, maka hasil belajar menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen mengalami peningkatan dari siklus I. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II adalah 100%. Persentase tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil perbaikan, tindakan dan hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa siswa juga terlihat aktif selama proses pembelajaran dan lebih mandiri dalam menemukan pengetahuannya dalam menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen Sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih maksimal, dan pengetahuan yang diperoleh



siswa juga akan lebih bermakna. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebesar 100% siswa berhasil memperoleh nilai diatas KKM. Sehingga pemberian tindakan pada siklus ini dihentikan. Dari penjelasan tersebut, menunjukkan bahwa penerapan Model *Discovery Learning* Melalui Media *Gather Town* pada materi menelaah struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Berlin , Sani. (2014).*Strategi Pembelajaran di dalam Kelas*.Alfabeta:Bandung
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Umum Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2013). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar baru Algensindo
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.