

ARTIKEL

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN
MENEMUKAN NILAI CERPEN “DOKTER” KARYA PUTU WIJAYA
OLEH SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SIDIKALANG
TAHUN PEMBELAJARAN 2015/2016**

Oleh

**Evi Kristina Br Ujung
NIM 2113111031**

**Dosen Pembimbing Skripsi
Drs. Malan Lubis, M.Hum.**

**Telah Diverifikasi dan Dinyatakan Memenuhi Syarat
untuk Diunggah pada Jurnal *Online***

Editor,



Fitriani Lubis, M.Pd.

NIP. 19770831 200812 2 002

Medan, September 2015

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Drs. Malan Lubis, M.Hum.

NIP 196707181 9930 1 001

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN
MENEMUKAN NILAI CERPEN “DOKTER” KARYA PUTU WIJAYA
OLEH SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SIDIKALANG
TAHUN PEMBELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Evi Kristina Br Ujung

Drs. Malan Lubis, M.Hum

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen “Dokter” karya Putu Wijaya pada siswa kelas X AK 3 MK Negeri 1 Sidikalang yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 359 orang. Dari jumlah tersebut ditetapkan sampel sebanyak 39 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *one-group pre-test posttest design*. Instrumen yang digunakan untuk menjarang data adalah tes essay (tertulis). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji “t”. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan siswa dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* termasuk kategori baik dengan rata-rata 76,66, sedangkan kemampuan siswa dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen sebelum menerapkan model *discovery learning* termasuk dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata 52, 56. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen setelah perlakuan lebih tinggi daripada sebelum perlakuan . Pengujian hipotesis $t_{hitung} = 6,09$ kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 1,99. Karena $t_{hitung} = 6,09 > t_{tabel} = 1,99$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen “dokter” karya Putu Wijaya

Kata kunci: *model pembelajaran discovery learning, menemukan nilai cerpen “Dokter”*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan karya sastra tidak pernah terpisah dari kehidupan manusia. Dalam pendidikan Indonesia, sastra menjadi salah satu pembelajaran wajib. Pembelajaran sastra sendiri memiliki empat manfaat bagi para siswa, yaitu membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, serta membentuk penunjang watak.

Salah satu karya sastra adalah cerpen. Pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia siswa kelas X SMA terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu mampu menemukan nilai cerpen. Hal ini terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan standar kompetensi : Memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca cerpen, dengan kompetensi dasar : Menemukan nilai-nilai cerita pendek.

Berdasarkan pengalaman yang saya peroleh di lapangan selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) ditemukan fenomena bahwa siswa cenderung sulit untuk menemukan nilai yang terdapat pada cerpen, yakni nilai agama, nilai moral, dan nilai sosial. Banyak siswa yang mengaku bosan dan jenuh dengan teks cerpen tersebut. Akibatnya siswa kesulitan dalam menemukan nilai yang terdapat pada cerpen tersebut.

Lebih lanjut Saefor Silalahi menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Media Film Terhadap kemampuan Menemukan Nilai-nilai Cerpen Oleh Siswa Kelas X SMA Swasta Santo Thomas 3 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013*” kemampuan siswa dalam menemukan nilai dalam cerpen masih rendah dengan pemerolehan nilai rata-rata yaitu 74,2 belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 75.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat siswa menemukan nilai-nilai pada cerpen adalah kurang tepatnya model yang digunakan guru untuk merangsang minat dan perhatian siswa dalam menemukan nilai yang terdapat pada cerpen. Hakikatnya, guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan menemukan berbagai teori belajar berbagai bidang dalam pengajaran, kemampuan memilih, menerapkan model pembelajaran pengajaran yang efektif dan efisien, kemampuan melibatkan siswa berpartisipasi aktif, dan kemampuan membuat suasana belajar yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Bertolak dari fenomena di atas, khususnya terkait dengan kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru yaitu model pembelajaran langsung, maka upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menemukan nilai-nilai sosial cerpen adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan. Oleh karena itu, hal yang perlu adalah menggunakan model yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran menemukan nilai-nilai pada cerpen. Maka sesuai dengan keterangan tersebut, salah satu dari model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan nilai pada cerpen adalah model pembelajaran penemuan (*discovery learning*).

Rahman dan Maarif dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa Smk Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat*” menyatakan: Berdasarkan data penelitian dan hasil analisis

data diperoleh beberapa kesimpulan terkait dengan hipotesis-hipotesis penelitian yaitu Kemampuan analogi matematis siswa yang belajar dengan metode *discovery lebih baik* daripada siswa yang belajar dengan metode ekspositori.

Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) mengajak siswa untuk menguasai, menemukan, serta menerapkan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Pembelajaran ini dimulai dengan tahap menghadapkan siswa dengan materi pembelajaran berupa masalah untuk menimbulkan kebingungan pada siswa. Pada tahap ini siswa distimulus untuk menimbulkan keinginan siswa mencari solusi lewat bertanya, membaca buku dan menggunakan referensi lainnya.

Model pembelajaran *discovery* adalah model pembelajaran yang membutuhkan pemahaman siswa secara substansial dan integral. Model pembelajaran ini juga meletakkan tenaga pendidik dan peserta didik sebagai subjek pendidikan dan tidak ada yang diletakkan sebagai objek pendidikan. Sehingga dibutuhkan langkah-langkah yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas. Ilahi (2012:83) menyatakan langkah-langkah pokok pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* adalah adanya masalah yang akan dipecahkan, sesuai dengan tingkatan kemampuan kognitif anak didik, konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas, harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan, suasana kelas harus diatur sedemikian rupa, guru memberikan kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data, harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen adalah *one group pre-test post-test design*. Arikunto (2008 : 12), "*one group pre-test post-test design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan." "Prosedur yang terdapat pada penelitian eksperimen ini adalah pembelajaran dimulai dengan melakukan tes awal sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* selanjutnya disebut dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diadakan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan selanjutnya diadakan tes akhir setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* selanjutnya disebut dengan *post test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah adanya perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian." Populasi dari penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas X SMK N 1 Sidikalang dengan sampel yang diambil secara acak dengan jumlah 39 siswa.

Pengumpulan data diperoleh dari instrumen penelitian yang berupa tes esai dalam bentuk tes keterampilan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita pendek. Tes ini diperlakukan, baik pada saat *pre test* maupun *post test*. *Pre test* digunakan untuk menjaring data dalam kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita pendek sebelum diadakan perlakuan, sedangkan *post test* digunakan untuk menjaring data dalam kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita pendek setelah diadakan perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

a. Kemampuan Menemukan Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kemampuan siswa kelas X AK 3SMK N 1 Sidikalang menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen sebelum menggunakan model *discovery learning* dengan nilai rata-rata sebesar 52, 56. Siswa yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 9 siswa (23%), 4 siswa (10%) pada kategori cukup dan 26 siswa (67%) pada kategori kurang. Hasil nilai kecenderungan tersebut menunjukkan bahwa, kemampuan siswa dalam Sidikalang menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* termasuk kategori kurang.

b. Kemampuan Menemukan Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kemampuan siswa menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen setelah menggunakan model *discovery learning* adalah sebanyak 10 siswa (25,64%) pada kategori sangat baik, 21 siswa (53,84%) pada kategori baik, 7 siswa (22%) pada kategori cukup dan 1 siswa (2,56%) pada kategori kurang. Identifikasi data di atas cenderung dalam kategori baik.

Pengkategorian baik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* tepat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran menemukan nilai- nilai yang terkandung dalam cerpen , karena melalui model *discovery learning* siswa dapat menuangkan ide tanpa terpaku pada guru.

c. Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Menemukan Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen

Peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan siswa menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih berpengaruh dibandingkan kemampuan siswa menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen sebelum diajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning*.

Model *discovery learning* dapat menstimulus diskusi kelas. Tidak jauh beda dengan kenyataan dilapangan, siswa yang mengambil bagian menjadi anggota kelompok antusias menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu cerpen yang sudah ditentukan. Melalui kegiatan tersebut, anggota kelompok maupun pendengar saling bertukar pikiran yang pada akhirnya menjadi sebuah temuan yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang disebut nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.

Penerapan model *discovery learning* berpengaruh baik terhadap kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen pada siswa kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Sidikalang. Peningkatannya yaitu nilai rata-rata *pretest* 52, 56 yang berkategori kurang sedangkan pada *post test* 76,66 yang berkategori baik. Peningkatan nilai rata-ratanya sebanyak 24, 1.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakn pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. “Prosedur yang terdapat pada penelitian eksperimen ini adalah pembelajaran dimulai dengan melakukan tes awal sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* selanjutnya disebut dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diadakan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan selanjutnya diadakan tes akhir setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* selanjutnya disebut dengan *post test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah adanya perlakuan.

a. Kemampuan Menemukan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen sebelum Menggunakan Model *Discovery Learning*

Identifikasi Kecenderungan Hasil *Pre-Test*

Rentang	F.Absolut	F. Relatif	Kategori
85-100	0	0%	Sangat Baik
70-84	9	23%	Baik
55-69	4	10%	Cukup

40-54	26	67%	Kurang
0-39	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah	39	100%	

Penelitian eksperimen ini yang menggunakan desain *one group pre-test post-test design*. Desain ini menggunakan satu kelompok siswa yang diberikan dua kali tes yakni tes awal dan tes akhir setelah diterapkan model *discovery learning*. Kelas yang diberi perlakuan adalah kelas X AK 3 dengan jumlah 39 siswa. Dari tabel Identifikasi Kecenderungan Hasil *Pre-Test* didapati sebanyak Dari tabel Identifikasi Kecenderungan Hasil *Pre-Test* didapati bahwa sebanyak 9 siswa (23%) pada kategori baik, 4 siswa (10%) pada kategori cukup dan 26 siswa (67%) pada kategori kurang. Identifikasi data di atas cenderung dalam kategori kurang. Untuk kategori nilai agama nilai rata-ratanya 23,85, untuk kategori nilai moral 6,41, untuk kategori nilai sosial nilai rata-ratanya 22,30. Kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen di kelas X AK 3 SMK N 1 Sidikalang cenderung dalam kategori kurang karena sebanyak 26 siswa memperoleh nilai sebaran 40-54.

Nilai tersebut adalah nilai siswa sebelum mendapat perlakuan atau sebelum menggunakan model *discovery learning*. Rendahnya nilai kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen merupakan permasalahan besar yang harus dicari solusi ataupun jalan keluarnya. Dari permasalahan tersebut, ada banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan menulis teks diskusi salah satunya adalah model pembelajaran yang dipakai oleh guru pada umumnya masih konvensional. Belajar dari hal ini, peneliti menawarkan model pembelajaran baru yang memberikan kebebasan mutlak kepada siswa mengutarakan pandangannya yaitu model *discovery learning*.

b. Kemampuan Menemukan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen Setelah Menggunakan Model *Discovery Learning*

Penelitian ini adalah *one group pre-test dan post-test design*. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa melalui *pre-test*, maka selanjutnya diberi perlakuan dan diakhir pembelajaran siswa diberi *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk melihat apakah model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks diskusi.

Identifikasi Kecenderungan Hasil Post-Test

No.	Rentang	F.Absolut	F.Relatif	Kategori
-----	---------	-----------	-----------	----------

1.	85-100	10	25,64%	Sangat Baik
2.	70-84	21	53,84%	Baik
3.	55-69	7	17,94%	Cukup
4.	40-54	1	2,56%	Kurang
5.	0-39	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		39	100%	

Kelas yang diberi perlakuan adalah kelas X AK 3 dengan jumlah 39 siswa. Dari tabel Identifikasi Kecenderungan Hasil *Post-Test* didapati sebanyak sebanyak 10 siswa (25,64%) pada kategori sangat baik, 21 siswa (53,84%) pada kategori baik, 7 siswa (22%) pada kategori cukup dan 1 siswa (2,56%) pada kategori kurang. Untuk kategori nilai agama nilai rata-ratanya 30,51 dengan peningkatan nilai 6,66. Untuk kategori nilai moral nilai rata-ratanya 19,50 dengan peningkatan nilai 13,09. Untuk nilai sosial nilai rata-ratanya 26,66 dengan peningkatan nilai 4,36 dari nilai pretest. Identifikasi data di atas cenderung dalam kategori baik. Kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen oleh siswa kelas X AK 3 SMK N 1 Sidikalang setelah menggunakan model *discovery learning* cenderung dalam kategori baik karena sebanyak 21 siswa atau sekitar 53% memperoleh nilai sebaran 75-84.

Kategori baik diperoleh berdasarkan kemampuan menulis siswa dengan menggunakan model *discovery learning* melalui *post-test*. Melihat hasil sebelum menggunakan model *discovery learning* kemampuan siswa cenderung dalam kategori kurang dan kemampuan siswa setelah menggunakan model *discovery learning* cenderung dalam kategori baik. Dari data di atas dapat dikatakan ada peningkatan kemampuan dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen setelah menggunakan model *discovery learning*.

c. Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Menemukan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen

Berpengaruh atau tidaknya model *discovery learning* dapat dilihat melalui perbandingan nilai yang diperoleh sebelum menggunakan dan setelah menggunakan model tersebut. Dari hasil *pre-test* yang cenderung dalam kategori kurang disebabkan tidak adanya ide yang dimiliki siswa sehingga siswa tidak dapat menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen dengan baik.

Model *discovery learning* dapat menstimulus diskusi kelas. Tidak jauh beda dengan kenyataan dilapangan, siswa yang mengambil bagian menjadi anggota kelompok antusias menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu cerpen yang sudah ditentukan. Melalui kegiatan tersebut, anggota kelompok maupun pendengar saling bertukar pikiran yang pada akhirnya menjadi sebuah temuan yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang disebut nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.

Hal tersebut didukung langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh Ilahi (2012:83) yaitu adanya masalah yang akan dipecahkan, sesuai dengan tingkatan kemampuan kognitif anak didik, konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas, harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan, suasana kelas harus diatur sedemikian rupa, guru memberikan kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data, harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik. Adanya rangsangan dengan alat dan bahan yang disediakan, siswa dapat mengumpulkan data saat berdiskusi dalam kelompok.

Kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen menggunakan model *discovery learning* pada siswa menunjukkan nilai rata-rata 76,66, sedangkan kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen sebelum menggunakan model *discovery learning* pada siswa menunjukkan nilai rata-rata 52,56. Dari data tersebut terdapat perbandingan sebesar 24,1. Itu artinya terjadi peningkatan rata-rata sebesar 24,1.

Pada kategori nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen juga mengalami peningkatan nilai dari sebelum dan setelah menggunakan *discovery learning* yaitu kategori nilai agama nilai rata-ratanya 30,51 dengan peningkatan nilai 6,66. Untuk kategori nilai moral nilai rata-ratanya 19,50 dengan peningkatan nilai 13,09. Untuk nilai sosial nilai rata-ratanya 26,66 dengan peningkatan nilai 4,36

Berdasarkan hal di atas dapat dikatakan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang sangat membantu siswa menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu cerpen untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Melalui model *discovery learning* siswa dapat menemukan nilai-nilai yang terkandung dari suatu cerpen yang mereka baca. Model *discovery learning* juga membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar mengajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini maka dapat disimpulkan beberapa hal mengenai penelitian ini. Pertama, kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen pada siswa kelas X AK 3 SMK N 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2015/2016 tergolong kurang dengan nilai rata-rata 52,56. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80. Kedua, kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas X AK 3 SMK N 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2015/2016 tergolong kurang dengan nilai rata-rata 52,56 tergolong baik dengan nilai rata-rata 76,66. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90. Ketiga, penerapan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen kelas X AK 3 SMK N 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2015/2016. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil pengolahan data penelitian, nilai rata-rata *pre-test* 52,56 dan nilai rata-rata *post test* 76,66. Karena nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan data penelitian sudah dibuktikan berdistribusi normal seras berasal dari populasi yang homogen maka disimpulkan ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen pada siswa kelas X AK 3 tahun pembelajaran 2015/2016. Pertama, berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, saran-saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Sebaiknya model *discovery learning* tidak hanya digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen saja tetapi bisa juga diterapkan untuk keterampilan berbahasa dan bisa diterapkan untuk mata pelajaran lain yang ada di sekolah karena terbukti bahwa penerapan model ini pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan guru. Kedua, sebaiknya dalam pelaksanaan proses pembelajaran model *discovery learning* siswa diberi kebebasan yang bertanggung jawab dalam berpendapat dan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen, dengan begitu siswa dapat lebih mengembangkan kreativitasnya tanpa meninggalkan kewajibannya dalam pembelajaran. Ketiga, sebaiknya siswa, guru dan sekolah mampu bekerjasama mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka
- Hadi, Sutrisno.2004. *Statistik (Jilid 2)*. Yogyakarta: Andi
- Hanafiah N, dan Suhana. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Resika Aditama
- Ilahi, M.T. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*.
Jogjakarta:DIVA Press
- Nurgiyantoro, Burhan.1995.*Teori Pengkajian Fiksi*.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahman R, Maarif S. 2014. *Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat*.
Bandung: UHAMKA
- Sudijono, A. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raya Gravindo Persada