

## **PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR DI KELAS *ONLINE***

**Lina Widiastuti**

SMP Negeri 3 Probolinggo. Jalan Hayam Wuruk No. 155 Kecamatan Mayangan  
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: (67217)  
E\_mail: linawidi16@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar daring melalui penerapan model *Discovery Learning* pada siswa kelas VIII SMPN 3 Probolinggo. Berdasarkan analisis data, temuan penelitian, dan pembahasan menunjukkan adanya peningkatan proses keaktifan belajar di kelas *online* selama dua siklus meningkat dari siklus I yang semula rata-rata skornya 70,4 meningkat di siklus II sebesar 73,7. Dilihat dari jenjang kemampuan peserta didik, terjadi peningkatan keaktifan belajar daring. Pada siklus I aktivitas berdiskusi sebesar 57,1% dengan kategori sedang, sementara persentase untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) adalah 83,6% dengan kategori baik sekali, dan pada siklus II aktivitas berdiskusi sebesar 62,1% dengan kategori baik, sementara persentase untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) adalah 84,3% dengan kategori baik sekali. Paparan tersebut menggambarkan bahwa tindakan pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar secara online, dengan meningkatnya keaktifan belajar di kelas online maka pemahaman terhadap materi juga meningkat.

**Kata Kunci:** Keaktifan belajar daring dan *discovery learning*.

### **APPLICATION OF DISCOVERY LEARNING MODELS TO IMPROVE LEARNING ACTIVITIES IN ONLINE CLASS**

**Abstract:** This study aims to increase online learning activities by applying the Discovery Learning model for 8th-grade students of SMPN 3 Probolinggo. Data analysis, research findings, and discussion show an increase in the involvement of the online learning process for two cycles, the first cycle with the conventional learning model and the latter using Discovery Learning. The students' grades increased from the average score of 70.4 to 73.7. From the student's ability standpoint, there is an increase in online learning involvement. The first cycle shows that the discussion and report generating activities were 57.1% and 83.6%, respectively. The second cycle shows an increase in the involvement of two activities, 62.1% and 84.3%, both categorized as very good. The study illustrates that the Discovery Learning model increases each activity's online involvement. Hence, it is expected that with more student involvement in online classes, understanding the core material also increases.

**Keyword:** Online learning and discovery learning

#### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang interaktif antara guru dan peserta didik atau antar peserta didik dengan sumber

lainnya, menyenangkan, menantang, dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian peserta didik sesuai

dengan minat dan bakatnya. Untuk mencapai keadaan tersebut, maka selain mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, seorang guru harus menciptakan proses pembelajaran yang inspiratif, menyenangkan serta kekinian. Pada masa pandemi Covid-19 seperti ini, proses pembelajaran harus tetap berlangsung walaupun itu bentuknya termasuk ke dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran dalam jaringan (daring).

Sebuah kondisi nyata menunjukkan bahwa peserta didik SMP Negeri 3 Probolinggo khususnya peserta didik kelas VIII kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran informatika secara daring. Akar penyebab masalah adalah model pembelajaran yang diterapkan guru belum optimal sehingga peserta didik mengeluhkan proses pembelajaran daring yang menjenuhkan dan membosankan sehingga kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran informatika.

Upaya yang akan penulis lakukan adalah penerapan penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Informatika Melalui Model

*Discovery Learning* Secara Daring Kelas VIII SMP Negeri 3 Probolinggo”

Menurut Rosarina, dkk. (2016): Model *discovery learning* pun banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri. Model *discovery learning* ini menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik para anak didik yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Untuk itu diperlukan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran secara *online*, dengan maksud untuk mengubah suasana kegiatan pembelajaran peserta didik lebih aktif. Metode pemecahan masalah yang akan digunakan dalam PTK ini, yaitu model *discovery learning*. Model pembelajaran ini merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik.

Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik, bukan lagi

berpusat kepada guru. Model *discovery learning* ini tidak hanya bisa diterapkan di dalam kelas langsung tetapi bisa juga diterapkan secara daring. Disitulah diperlukan kreatifitas guru untuk menerapkan model *discovery learning*. Penelitian ini bertujuan untuk Mendiskripsikan proses tindakan peningkatan keaktifan pembelajaran Informatika secara online melalui model *discovery learning* secara daring Kelas VIII SMP Negeri 3 Probolinggo.

Untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik pada kompetensi tersebut dengan model pembelajaran *discovery learning* maka langkah-langkah pembelajaran yang harus dilaksanakan adalah: 1)*Stimulation*, yaitu memberikan permasalahan yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik untuk melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut. Selain itu, peserta didik juga dapat diberikan kegiatan berupa jelajah pustaka, praktikum, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. 2)*Problem statement*, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ditemukan pada kegiatan awal yang mereka hadapi. 3)*Data collection*, yaitu

membuktikan kebenaran temuan melalui eksplorasi yang dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan guru. 4)*Data processing*, yaitu mengolah data yang diperoleh menjadi suatu informasi yang runtut, jelas, dan bermakna. 5)*Verification*, yaitu peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan kebenaran hipotesis awal yang telah dikemukakan. 6)*Generalization*, yaitu proses menarik simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan peningkatan keaktifan dalam kelas *online* yang dialami oleh anak kelas VIII E semester satu SMP Negeri 3 Probolinggo pada pelajaran Informatika. Untuk meningkatkan keaktifan dalam kelas *online* maka digunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Probolinggo yang berlokasi di jalan Hayam Wuruk no. 155 Probolinggo pada kelas VIII E pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 3 Probolinggo semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 35 orang, terdiri dari 19 orang perempuan dan 16 orang laki-laki.

Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman lembar observasi, catatan lapangan, dan rubrik penilaian dengan cara pengamatan langsung di *Google Classroom*, yaitu untuk mengetahui dan mengukur keterlaksanaan proses pembelajaran melalui model *discovery learning*. Data penelitian yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara bertahap dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun pada perencanaan tindakan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran melalui penerapan model *discovery learning* perangkat pembelajaran yang telah disusun meliputi RPP dan LKPD, serta hasil evaluasi pembelajaran secara *online* melalui *platform Google Forms*.

Data yang diperoleh dari hasil observasi siklus I dan II dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan proses pembelajaran yang meliputi

keterlaksanaan model *discovery learning* dan aktivitas belajar peserta didik.

Analisis data keterlaksanaan model *discovery learning* adalah untuk mengukur keberhasilan keterlaksanaan model *discovery learning* yang dilakukan oleh observer melalui lembar observasi yang telah disediakan. Sedangkan analisis data aktivitas belajar peserta didik untuk mengukur keterlibatan atau aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran melalui model *discovery learning* dengan pemberian skor aktivitasnya berdasarkan aspek yang diamati, yaitu skor minimum 1 dan skor maksimal 4.

Untuk mengukur keterlaksanaan model *discovery learning* disiapkan rubrik penilaian aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) dan diberikan skor 4 jika semua item dilakukan peserta didik dalam setiap aktivitas belajar, skor 3 jika hanya 3 item dilakukan peserta didik dalam setiap aktivitas belajar, 2 skor 2 jika hanya 2 item dilakukan peserta didik dalam setiap aktivitas belajar, dan skor 1 jika hanya 1 item dilakukan peserta didik dalam setiap aktivitas belajar.

Untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik disediakan rubrik penilaian aktivitasnya ketika berdiskusi dalam

memberikan pendapat di dalam *platform google classroom, platform google meet, platform google classroom* atau *platform google meet* serta dalam penggunaan tata bahasa yang baik dan benar.

### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan kelas selama dua siklus ini yang setiap siklusnya dilakukan melalui 4 tahap kegiatan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sukardi (2007), yaitu: (1)*Planning* (perencanaan), (2)*Acting* (pelaksanaan), (3)*Observing* (dengan membandingkan hasil pre-test dan post-tes), dan (4)*Reflecting* (menganalisis efektivitas pendekatan yang telah dilakukan dalam pelaksanaan pengajaran).

Tahapan kegiatan penelitian yang dilakukan pada siklus I meliputi:

1)perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning*, 2)pelaksanaan (*acting*) yaitu melaksanakan pengajaran dengan model *discovery learning*, 3)observasi (*observing*) yaitu mengobservasi peningkatan keaktifan peserta didik dalam kelas *online* dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning*, dan 4)merefleksi (*reflecting*) efektivitas penggunaan model *discovery learning* atau menilai keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* yakni dengan membandingkan skor pre-observasi dengan skor pos-observasi.

Temuan hasil penelitian selama dua siklus ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Perolehan Skor Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Hasil Penilaian	Siklus I		Siklus II	
	Aktivitas Diskusi	Pengerjaan LKPD	Aktivitas Diskusi	Pengerjaan LKPD
Jumlah skor	80	117	87	118
Skor maksimum	140	140	140	140
Persentase	57,1%	83,6%	62,1%	84,3%

Keterlaksanaan proses pembelajaran dalam penerapan model *discovery learning* yang diamati oleh seorang

observer melalui video full rekaman hasil pembelajaran pada siklus I dan II ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Presentase Keterlaksanaan Model *Discovery Learning* Siklus I dan II

Siklus	Persentase Keteraksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	Kategori
I	100%	Baik Sekali
II	100%	Baik Sekali

## PEMBAHASAN

Dari data hasil penelitian dalam upaya meningkatkan keaktifan pembelajaran peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 3 Probolinggo secara *online* melalui penerapan model *discovery learning* sebagaimana telah ditunjukkan pada tabel 1 dan 2 telah ditemukan beberapa hal penting.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh peningkatan aktivitas belajar di kelas *online* dalam membuat laporan (LKPD) sudah mencapai kategori yang baik sekali, sedangkan untuk aktivitas berdiskusi masih berada pada kategori sedang. Hal ini terjadi karena adanya keterbatasan waktu serta peserta didik yang belum terbiasa memberikan pendapatnya. Apalagi untuk kegiatan membuat pertanyaan, peserta didik belum terbiasa menuliskan pertanyaan yang ada dibenak mereka. Hal ini terjadi karena peserta didik belum mencermati baik gambaran umum pembelajaran sehingga mereka kebingungan saat harus membuat pertanyaan. Selain itu, guru juga harus menampilkan stimulation

yang lebih efektif untuk menarik perhatian peserta didik sehingga mereka mau melakukan setiap tahapan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kendala utama ada saat *google meet*. Susah sekali untuk mengajak peserta didik agar berperan aktif saat diskusi ataupun presentasi sehingga guru harus menyiapkan beberapa alternatif agar peserta didik dominan berdiskusi.

Pada penelitian tindakan kelas ini, aktivitas yang diamati adalah kegiatan berdiskusi (*writting* dan *oral activity*) dan membuat laporan LKPD (*writting activity*). Untuk menilai peningkatan aktivitas belajar maka dibuat rubrik penilaian agar keberhasilan lebih terukur.

Dari tabel 1 di atas didapatkan persentase untuk aktivitas berdiskusi adalah 57,1% dengan kategori sedang. Sementara persentase untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) adalah 83,6% dengan kategori baik sekali. Pencapaian aktivitas membuat laporan lebih baik daripada aktivitas berdiskusi sehingga perlu ditemukan penyebab

peserta didik kurang aktif dalam diskusi. Jika dihitung persentase aktivitas secara umum maka pencapaian aktivitas belajar ini mencapai 70,4% dengan kategori baik. Pencapaian ini sudah memenuhi target indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu paling sedikit mencapai 60% dari skor maksimum ideal.

Hasil penelitian pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari segi membuat laporan (LKPD) maupun aktivitas belajar berdiskusi. Aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) sudah mencapai kategori yang baik sekali. Kategori ini bertahan dari siklus I dan adanya peningkatan presentase ketercapaian. Pencapaian ini baik sekali karena peserta didik diberi waktu dalam mengumpulkan LKPD yang telah didiskusikan sehingga mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk menyempurnakan LKPD tersebut.

Aktivitas belajar berdiskusi pada siklus II ini mengalami kemajuan yang awalnya kategori sedang menjadi kategori baik. Walaupun peningkatan persentasenya belum signifikan, guru memfasilitasi bahan diskusi sehingga peserta didik lebih banyak terlibat aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pola

pembelajaran sehingga mereka tidak kesulitan lagi untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Pada saat diskusi secara langsung melalui *google meet*, guru menyiapkan bahan diskusi yang lebih banyak sehingga jumlah partisipasi berdiskusi peserta didik bisa meningkat. Peserta didik yang malu-malu untuk berpendapat dimotivasi oleh guru sehingga ia berani dan tidak takut salah. Guru langsung memberikan *reward* secara verbal kepada peserta didik yang aktif berdiskusi agar memotivasi peserta didik yang lainnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sagala (2011) yang menjelaskan, bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara yang terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Juga dipertegas oleh Suyatna (2011), jika seorang guru itu harus mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang mendidik kepada anak didik di dalam kelas karena belajar itu diartikan sebagai rangkaian proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi atau pengalaman sehingga terjadi perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan anak didik.

Dari tabel 1 diketahui persentase

untuk aktivitas berdiskusi adalah 62,1% dengan kategori baik dan untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) adalah 84,3% dengan kategori baik sekali sehingga persentase aktivitas belajarnya secara umum sebesar 73,7% dengan kategori baik. Capaian ini telah melebihi target indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu  $\geq 60\%$  dari skor maksimum ideal.

Hasil analisis akan keterlaksanaan model *discovery learning* sebagaimana yang telah ditunjukkan pada tabel 2, ternyata semua langkah pembelajaran *discovery learning* pada siklus I dan II terlaksana dengan persentase 100% atau dalam arti tahapan model *discovery learning* telah dilaksanakan seluruhnya dengan kategori baik sampai dengan baik sekali.

Bila keterlaksanaan mencapai 100% itu artinya semua sintaks pembelajaran pada model *discovery learning* itu telah terlaksana dengan kategori baik sekali sehingga sedikit banyak dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebagaimana yang telah dijelaskan Hosman (2014), yaitu model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa serta dapat mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk mencipta-

kan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan persentase untuk aktivitas belajar peserta didik dari siklus I sebesar 70,4% dengan kategori baik sedangkan pada siklus II diperoleh 73,7% dengan kategori baik.

Dalam penerapan model *discovery learning* akan memberikan kesempatan kepada anak didik memiliki pengalaman serta terlibat langsung (Fitriyah, dkk., 2017). *Discovery learning* lebih realistis dan bermakna, karena anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh nyata sehingga akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran (Takdir, 2012). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian, yang telah dijelaskan pada tabel 1, bahwa aktivitas belajar yang diamati pada PTK ini adalah kegiatan berdiskusi (*writting* dan *oral activity*) dan membuat laporan LKPD (*writting activity*) yang diobservasi secara langsung oleh guru sekaligus sebagai peneliti, menunjukkan pada siklus I menunjukkan aktivitas berdiskusi sebesar 57,1% dengan kategori sedang. Sementara untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) sebesar 83,6% dengan kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak didik

secara keseluruhan diperoleh 70,4% dengan kategori baik. Pada siklus II persentase aktivitas berdiskusi sebesar 62,1% dengan kategori baik dan untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD) adalah 84,3% dengan kategori baik sekali, sehingga jika dilihat dari aktivitas belajar secara keseluruhan maka diperoleh 73,7% dengan kategori baik.

Dari hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan baik dari aktivitas berdiskusi ataupun aktivitas membuat laporan LKPD jika dibandingkan dengan aktivitas peserta didik pada siklus I. Walaupun persentase peningkatannya belum signifikan, peningkatan ini menunjukkan pada saat proses pembelajaran guru banyak memberikan pancingan dan motivasi agar peserta didik mau berpartisipasi dalam setiap proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik agar tidak malu-malu dan lebih percaya diri saat berdiskusi.

Sardiman (2011) menjelaskan, bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Belajar juga merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

### **SIMPULAN**

Pada siklus I aktivitas belajar berdiskusi peserta didik masih berada pada kategori sedang sedangkan pada siklus II mengalami perubahan kategori menjadi baik. Untuk meningkatkan aktivitas berdiskusi agar didapatkan kategori yang lebih tinggi pada pembelajaran berikutnya, guru menciptakan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi baik itu dalam bertanya, menyapaikan pendapat, ataupun yang lainnya.

Untuk aktivitas belajar membuat laporan (LKPD), peserta didik sudah mencapai target yang sangat baik yaitu kategori baik sekali pada siklus I dan siklus II. Hampir 80% lebih peserta didik dapat membuat laporan (LKPD) yang baik, lengkap mulai dari menuliskan pengamatan sampai membuat kesimpulan, dan uraian yang jelas. Dalam pembuatan laporan, guru memberikan

kesempatan kepada peserta didik agar bisa melengkapi laporannya dengan baik dan benar. Peserta didik dibolekan untuk membaca sumber lain, berdiskusi dengan teman, atau berdiskusi dengan gurunya.

Persentase aktivitas membuat laporan (LKPD) pada siklus II ada peningkatan sebesar 7% dari siklus I. Kenaikan persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus II dari siklus I, yaitu sebesar 1,3%.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Galuh (2015) mengenai penerapan model *discovery learning* pada siklus I, persentase ketercapaian aktivitas belajar peserta didik sebesar 70,4% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 73,7%. Dengan begitu pembelajaran daring dengan menerapkan model *discovery learning* bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. *Platform* apapun bisa digunakan sebagai media untuk menerapkan model pembelajaran ini. Jika guru bisa menguasai kelas dengan baik maka guru bisa membimbing peserta didiknya agar aktif dalam belajar walaupun pembelajarannya bersifat daring.

## SARAN

Walaupun penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil, namun ada beberapa hal yang masih harus diperbaiki agar bisa dilakukan penelitian yang lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang lainnya. Sebagaimana berdasarkan hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar yang diamati, yaitu aktivitas berdiskusi masih menunjukkan persentase 57,1% dalam kategori sedang pada siklus I dan 62,1% dalam kategori baik pada siklus II. Nilai ini jauh bila dibandingkan dengan persentase aktivitas membuat laporan yaitu 83,6% (kategori baik sekali) pada siklus I dan 84,3% (kategori baik sekali) pada siklus II.

Untuk itu perlu dilakukan beberapa hal agar aktivitas belajar dalam kelompok berdiskusi bisa menunjukkan persentase yang jauh lebih baik, saran yang bisa penulis berikan diantaranya adalah: 1)Guru harus menyiapkan motivasi pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik bisa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran daring. Motivasi pembelajaran bisa diberikan dengan berbagai cara misalnya pemberian video, animasi, atau yang lainnya. 2)Guru menyiapkan LKPD yang bisa memfasilitasi setiap peserta didik

agar bisa ikut aktif diskusi baik itu dalam hal berpendapat, bertanya, memberi jawaban, atau yang lainnya. 3) Guru memberi arahan yang jelas agar apa yang diperihatkannya bisa mudah dipahami peserta didik sehingga mereka bisa memberi tanggapan dengan baik dari perintah guru tersebut. 4) Guru bisa memberikan *reward* jika peserta didik aktif sehingga mereka merasa lebih senang dan lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. 5) Guru harus selalu tampil ceria dan ramah sehingga peserta didik tidak merasa malu ataupun takut ketika melakukan *vicon* dengan guru.

Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.  
Suyatna, Agus. (2011). *Model Pembelajaran PAIKEM*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.  
Takdir, M. (2012) *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill*. Jogjakarta: Diva Press.

#### **DAFTAR RUJUKAN:**

- Fitriyah, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi*. Vol. 9, (2), halaman: 108-112.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Galilia Indonesia.
- Rosarina, G. dkk (2016). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1(1), halaman: 371-380.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, M.A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Perada.