

**PENERAPAN STRATEGI *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VII 6
SMP NEGERI 26 PADANG**



SITI SYAWALINA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

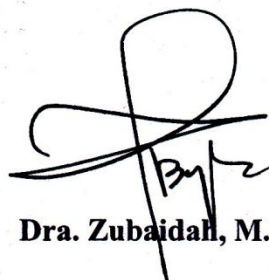
**PENERAPAN STRATEGI *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VII 6
SMP NEGERI 26 PADANG**

Siti Syawalina

**Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Siti Syawalina untuk persyaratan
wisuda periode Maret 2017 dan telah diperiksa/ditetujui oleh kedua
pembimbing**

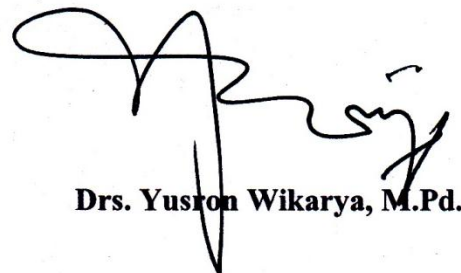
Padang, 25 Januari 2017

Dosen Pembimbing I



Dra. Zubaidah, M.Pd

Dosen Pembimbing II



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Seni Rupa siswa melalui penerapan strategi *discovery learning* pada siswa kelas VII 6 SMP Negeri 26 Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa di kelas VII 6 SMP Negeri 26 Padang yang berjumlah 36 orang. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah format aktivitas siswa, format aktivitas guru dan lembaran evaluasi hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan, persentasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 59,07%, meningkat menjadi 84.6% pada siklus II. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa siklus I adalah 77,77% dan meningkat pada siklus II dengan ketuntasan hasil belajar siswa adalah 100%.

Kata kunci : Strategi *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Seni Rupa

Abstract

The purposes of this research is to increase Fine Art the study result of student by implemented strategy *discovery learning* on student class VII 6 state SMP 26 of Padang. The kind of this research is research of class action (PTK) by a research subject student on class VII 6 state SMP 26 Padang a mount 36 people. Data collecting tool at this research it is student activity format, teacher format activity and the result study of evaluation sheet.

The result of the research to show the increase of student percentage activity at cycle I is 59,07%, increase be 84.6% at cycle II.. Meanwhile the result thoroughness studies of student at cycle I is 77,77% and increase at cycle II by result thoroughness studies of student is 100%.

Key word : Strategy *Discovery Learning*, The Study Result, Fine Art

**PENERAPAN STRATEGI *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VII 6
SMP NEGERI 26 PADANG**

**Siti Syawalina¹, Zubaidah², Yusron Wikarya³,
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email : sitisyawalina15@gmail.com**

Abstract

The purposes of this research is to increase Fine Art the study result of student by implemented strategy *discovery learning* on student class VII 6 state SMP 26 of Padang. The kind of this research is research of class action (PTK) by a research subject student on class VII 6 state SMP 26 Padang a mount 36 people. Data collecting tool at this research it is student activity format, teacher format activity and the result study of evaluation sheet. The result of the research to show the increase of student percentage activity at cycle I is 59,07%, increase be 84.6% at cycle II.. Meanwhile the result thoroughness studies of student at cycle I is 77,77% and increase at cycle II by result thoroughness studies of student is 100%.

Kata kunci : Strategi *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Guru merupakan ujung tombak atas keberhasilan pelaksanaan pendidikan di sekolah. Pada perkembangan dunia pendidikan yang pesat ini guru tidak lagi hanya sebagai tokoh sentral yang memberikan penjelasan (ceramah) di depan kelas, melainkan tugas guru itu sudah semakin kompleks seiring dengan semakin beragamnya kebutuhan dan cara belajar siswa. Selain sebagai sumber utama pembelajaran pada saat-saat tertentu guru juga

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2017

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

berperan sebagai administrator, motivator, mediator, evaluator, bahkan sebagai fasilitator, peran guru dituntut untuk menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan pada tanggal 22 Februari 2016 saat melakukan praktek kependidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 26 Padang yang merupakan salah satu sekolah SMP Negeri yang berada di kota Padang. Terletak di Jl. Perwira Kayu Kalek RT.01 RW.09 kelurahan Batipuh Panjang kecamatan Koto Tangah. Guru bidang studi masih menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran seni rupa, karena terbatasnya kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini oleh guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan juga belum tepatnya guru dalam memilih strategi pembelajaran, sehingga strategi pembelajaran tidak bervariasi yang mengakibatkan siswa merasa bosan, ribut di dalam kelas dan siswa banyak yang bermain dalam pembelajaran Seni Rupa. Selain itu juga terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Seni Rupa, suasana pembelajaran yang monoton dalam pembelajaran seni rupa, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan masih ada siswa yang mengerjakan pekerjaan lain disaat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut berdampak pada ketuntasan hasil pembelajaran Seni Rupa masih belum terpenuhi sesuai dengan Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 80. Dalam hal ini disebabkan karena siswa yang belajar Seni Rupa diduga belum semuanya menguasai materi Seni Rupa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Penulis melakukan penelitian di kelas VII 6 SMP Negeri 26 Padang karena berdasarkan pengamatan penulis dan data hasil belajar Seni Rupa kelas VII yang diperoleh dari guru mata pelajaran Seni Budaya bahwa kelas VII 6 dengan jumlah siswa 36 orang merupakan kelas yang tingkat ketuntasan hasil belajarnya paling rendah.

Pada pembelajaran Seni Rupa, penulis akan melakukan proses pembelajaran materi menggambar bentuk sesuai dengan silabus dan kurikulum pembelajaran yang ada pada sekolah. Dalam hal ini guru akan merangsang pola berpikir siswa dengan memberikan permasalahan kepada siswa dan siswa lebih banyak berperan aktif untuk mencari tahu, menemukan dan memecahkan suatu masalah dalam materi menggambar bentuk, sehingga siswa tersebut mampu memahami tentang pembelajaran Seni Rupa materi menggambar bentuk dan akan lebih banyak mendapat pengalaman dalam pembelajaran. Dengan pengalaman tersebut maka hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa akan meningkat.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru harus lebih kreatif untuk menentukan strategi dalam pembelajaran untuk membantu siswa mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan penggunaan strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara yang dapat digunakan

untuk membantu siswa dalam belajar adalah strategi *Discovery Learning*. Pelaksanaan strategi *discovery learning* lebih ditekankan pada kemampuan berpikir kognitif, afektif dan psikomotorik siswa berdasarkan pengalaman belajar yang siswa lalui, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa materi menggambar bentuk.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai siswa setelah siswa menerima pengalaman dalam belajar dengan kriteria tertentu, sebagaimana Abdurrahman (1999) dalam Jihad (2012:14) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Mulyasa (2009 : 212) mengemukakan “hasil belajar merupakan belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”, Sebagaimana yang disebutkan pada taksonomi Bloom tentang tujuan-tujuan perilaku (Bloom, 1956) dalam Dahar (2006 : 118), yang meliputi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan komponen di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam pengungkapan pengetahuan, kecakapan dalam berhubungan dengan lingkungan, menyalurkan pengetahuannya, siswa bisa menilai baik buruknya bersikap dan bertingkah laku. Hasil belajar didapatkan setelah siswa melakukan aktivitasnya sebagai pelajar.

Pengukuran hasil belajar adalah suatu kegiatan atau proses untuk menentukan kemampuan pencapaian hasil belajar siswa. <https://id.scribd.com/document/132107884/Sistem-Penilaian-Hasil-Belajar-Seni-Retnowati> (2005:3) diakses tanggal 8 November 2016 “dalam kurikulum KTSP dikenal dengan teknik/cara penilaian sebagai berikut: unjuk kerja (*performance*), penugasan (proyek), hasil kerja (produk), tertulis (*paper & pen*), portofolio, sikap, penilaian diri (*self Assesment*)”. Dengan demikian penilaian hasil belajar seni rupa yang tepat adalah dengan *performance assessment*. Prestasi yang dicapai adalah prestasi yang diwujudkan dalam bentuk penampilan kinerja atau hasil karya, dan hanya akan tepat jika dinilai melalui asesmen dalam bentuk *performance assessment*.

Ajusril (1999 : 49) mengemukakan bahwa “pengukuran hasil belajar seni rupa dapat dilakukan dengan menggunakan alat ukur berbentuk lisan, essai, objektif dan tes perbuatan”. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah dirumuskan dalam perencanaan tes, maka disusun butir-butir tes, penulisan butir tes yang mempertimbangkan aspek-aspek tertentu akan meningkatkan kualitas tes.

Secara umum strategi diartikan sebagai suatu rencana untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, sebagaimana yang di kemukakan Samani (2011 : 20) bahwa “strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar

dan penilaian (*assesment*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, sesuai dengan pembelajaran yang ditetapkan”.

Menurut Kem, Kozma, Gerlach dan Ely, Dick dan Carey dalam Hamruni (2012:2) di bawah ini akan diuraikan beberapa defenisi tentang strategi pembelajaran.

- a. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
- b. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- c. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.
- d. Strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian-pengertian di atas.

Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Sanjaya (2006 : 128) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran strategi *discovery learning* yaitu “bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya. Karena sifatnya yang demikian strategi ini sering juga dinamakan strategi pembelajaran

tidak langsung”. Takdir (2012:68) mengemukakan strategi *discovery learning*, “para anak didik diberi kesempatan penuh untuk berfikir secara rasional dan diharapkan mampu menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dijadikan rumusan dalam bentuk konkret. Pembelajaran strategi *discovery learning* memanifestasikan kesiapan mental dan fisik sebagai landasan dalam memahami suatu pelajaran”. Menurut Syah (2014) dalam Abidin (2014 : 175) dalam mengaplikasikan strategi *discovery* diproses pembelajaran, ada enam tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan yaitu stimulasi, menyatakan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*) dan menarik kesimpulan (*generalization*).

Seni adalah segala macam keindahan yang dibuat oleh manusia. Rasjoyo (1997 : 1-17) mengemukakan “seni adalah salah satu hasil kebudayaan dan manusia adalah pencipta dan penikmat kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan adalah hasil pemikiran, aktivitas, dan segala hasil karya di luar perbuatan-perbuatan yang merefleksikan naluri secara murni”.

Tarjo (2004 : 30) menjelaskan bahwa “pendidikan seni rupa adalah bagian dari pendidikan yang dirancang secara sistematis dalam rangka membantu pengembangan aspek rasa, melalui berbagai pelatihan dan pengalaman kreasi dan apresiasi. Misi utama pendidikan seni rupa adalah membantu mewujudkan manusia yang sehat jasmani rohaninya yang tanggap terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni, dan yang memiliki kesadaran akan lingkungannya”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah rangkaian yang dilakukan secara siklus, dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini menggunakan pola secara partisipatif atau kolaborasi (guru, peneliti atau kelompok lainnya) bekerjasama secara bertahap mulai dari orientasi kemudian dilanjutkan dengan penyusunan rencana, tindakan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama, diskusi-diskusi yang bersifat analitik yang kemudian dilanjutkan kepada langkah *refleksi* atas kegiatan yang telah dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi atau pembedulan atau penyempurnaan pada siklus kedua dan seterusnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan test. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah memperoleh data penelitian dengan menyusun instrumen penelitian berdasarkan pengamatan, tes, dan dokumentasi. Tahap yang dilakukan dalam menganalisa data yang diperoleh, penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan data yang diperoleh, diolah dan dianalisa dengan teknik statistik deskriptif berupa distribusi frekuensi, diperoleh melalui tes hasil belajar maka digunakan rumus persentase.

- a. Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata hasil belajar yaitu sebagai berikut:

$$M = \sum FX/N$$

Keterangan:

M = mean (rata-rata)

FX = frekuensi kumulatif

N = jumlah kasus (Eswendi, 2012: 139)

- b. Rumus untuk melihat hasil persentase hasil belajar

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah seluruh siswa

Eswendi (2012: 136)

- c. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setiap siklus dan menguji hipotesis digunakan dengan teknik analisis uji beda dengan pengolahan program SPSS versi 16.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Seni Rupa siswa melalui penerapan Strategi *Discovery Learning* pada siswa kelas VII 6 SMP Negeri 26 Padang.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa strategi *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena strategi *discovery learning*

menekankan pada aktivitas siswa dalam menemukan dan memecahkan suatu masalah. Dari uraian penelitian di atas juga dapat diketahui bahwa guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran seni rupa dengan penerapan strategi *discovery learning* dengan baik. Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini peneliti lebih mengarahkan pada strategi pembelajaran seni rupa. Untuk melihat peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *discovery learning* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis data aktivitas siswa
 - a. Tabel aktivitas siswa

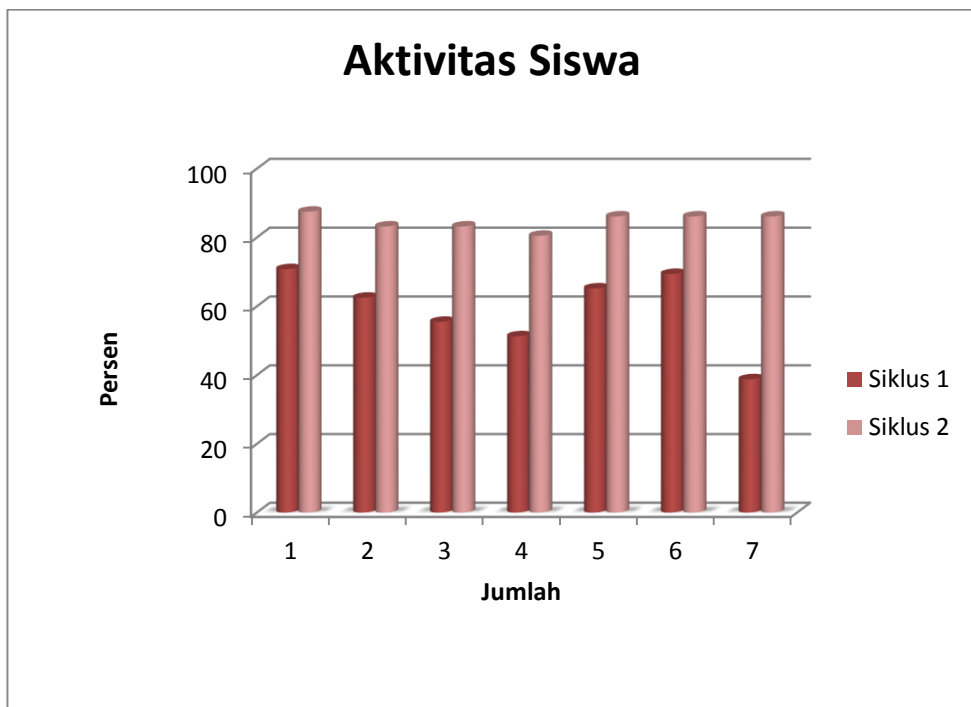
Tabel 19. Aktivitas Siswa Siklus I dan II

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif dalam Pembelajaran	
		Siklus I	Siklus II
		Jumlah (%)	Jumlah (%)
1	Siswa siap untuk mengikuti materi pembelajaran	22,5 70,8%	31,5 87,5%
2	Tertib menjalankan aturan selama proses pembelajaran	22,5 62,5%	30 83,2%
3	Berpartisipasi dalam pembelajaran berlangsung dan mencatat materi yang penting	20 55,5%	30 83,2%
4	Siswa yang melakukan pengamatan dan pemecahan terhadap masalah	18,5 51,3%	29 80,5%
5	Siswa berperan aktif dalam menjalankan kelompok	23,5 65,2%	31 86,1%
6	Siswa yang melaksanakan tugas dan menjawab soal yang diberikan oleh guru	25 69,4%	31 86,1%
7	Siswa yang membuat kesimpulan belajar	14 38,8%	31 86,1%

Berdasarkan tabel di atas, tergambar bahwa aktivitas siswa pada siklus I yaitu 59,07% dengan kategori kurang baik, dan meningkat menjadi 84,6% dengan kategori baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang positif terhadap

aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan strategi *discovery learning*. Hal ini disebabkan karena aktivitas belajar siswa telah terpelihara dengan baik pada setiap pembelajaran berlangsung.

b. Grafik data aktivitas siswa



Grafik 1. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Data grafik di atas menggambarkan bahwa aktivitas belajar saat proses pembelajaran siklus I masih kurang meningkat. Pada siklus II terlihat bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan dengan menerapkan strategi *discovery learning*. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2009 : 212) yang mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan belajar

peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

c. Tabel data aktivitas guru dalam pembelajaran

Tabel 20. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus I dan II

		Kegiatan Aktivitas	Siklus I	Siklus II	
Adaptasi: Abidin: 2014 Tahap Stimulasi	1.	Memperhatikan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran.	Tidak Ada	Ada	
	2.	Guru mempersiapkan media dan sumber belajar	Ada	Ada	
	3.	Melakukan apersepsi pada siswa dengan bertanya tentang materi yang sudah dipelajari.	Tidak Ada	Ada	
	4.	Memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dan tujuan belajar menggambar bentuk	Ada	Ada	
	5.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Ada	Ada	
	8.	Memperagakan media gambar atau benda gambar bentuk	Tidak Ada	Ada	
	9.	Menjelaskan sistem penilaian yang akan diterapkan.	Tidak Ada	Ada	
	10.	Guru melakukan pembagian kelompok	Ada	Tidak Ada	
	Tahap Problem Statement	1.	Memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membaca dan menganalisis materi pelajaran.	Ada	Ada
		2.	Memberikan kesempatan kepada kelompok untuk bertanya dan menjawab materi pelajaran.	Ada	Ada
Tahap Data Collection		Guru melakukan penilaian terhadap kelompok serta membimbing jalannya diskusi.	Ada	Ada	
Tahap Verification	1.	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi.	Tidak Ada	Ada	
	2.	Guru melakukan pengumpulan hasil diskusi siswa.	Ada	Ada	
Tahap Generalization	1.	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Ada	Ada	
	2.	Guru memberikan penguatan terhadap tugas siswa	Tidak Ada	Ada	
	3.	Guru mengadakan tes evaluasi terhadap pembelajaran.	Ada	Ada	
	4.	Guru menyampaikan tugas dan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	Ada	Ada	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru meningkat dari siklus I dan siklus II. Hal ini tergambar pada siklus I masih terdapat beberapa aktivitas yang termasuk kategori

kurang baik tetapi pada siklus II terdapat peningkatan semua aktivitas guru termasuk kategori baik. Pada pembelajaran siklus II dapat dilihat dari memulai pembelajaran dan menyampaikan rencana pembelajaran sesuai dengan tahapan strategi *discovery learning* semuanya sudah lebih baik dari siklus I. Keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam mempersiapkan siswanya melalui kegiatan belajar mengajar. Di samping perlunya kesiapan guru dalam proses pembelajaran kreativitas guru juga sangat diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ridwan (2014:97) yang mengatakan bahwa “strategi *discovery* merupakan strategi pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”.

d. Analisis data tes hasil belajar

Peningkatan nilai ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 21 berikut:

Tabel 21. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 6 Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

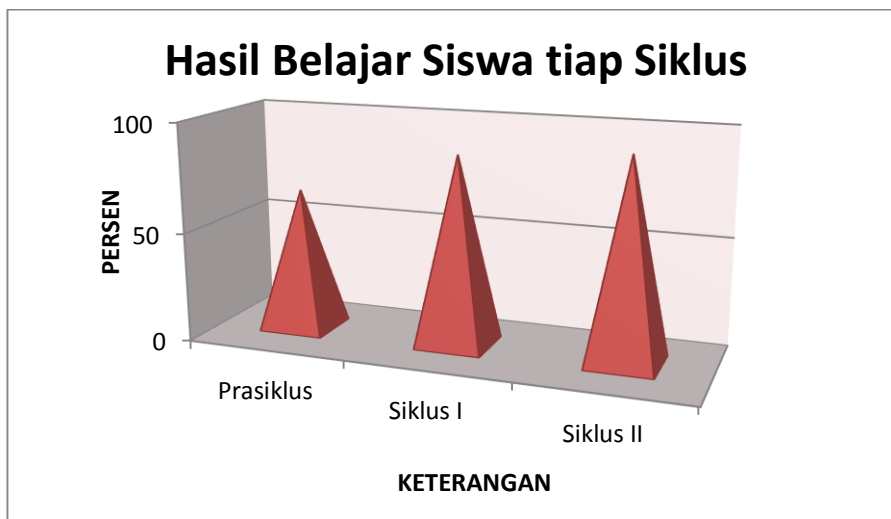
No	Nama	Nilai Prasiklus	Ketuntasan	Nilai Siklus I	Ketuntasan	Nilai Siklus II	Ketuntasan
1	Aditya Rizki Saputra	85	√	90	√	98	√
2	Afriadi Putra Koto	60	X	75	X	85	√
3	Aulia Remona Putri	80	√	83	√	98	√
4	Dani Raizal Saputra	73	X	95	√	95	√
5	Danil Saputra	60	X	75	X	85	√
6	Dewi Putri Nduru	45	X	93	√	98	√
7	Eka Putra Julianto	70	X	85	√	80	√
8	Enjeli Gusni Azika	80	√	98	√	98	√
9	Ferry Hendriyanto	40	X	98	√	93	√
10	Gani Irfianda	50	X	95	√	98	√
11	Hamdani Saputra	83	√	85	√	80	√
12	Imam Azhari	65	X	75	X	90	√
13	Irvan Alvares	75	X	85	√	98	√
14	Jingga Febri Amanda	70	X	98	√	93	√
15	Kevin Alfarrel Ridwan	50	X	90	√	95	√
16	Kurnia Alhayati Rahmat	87	√	85	√	98	√
17	Lady Llesti Herafury	75	X	90	√	90	√
18	M. Defri	66	X	79	X	85	√
19	M. Fauzan	85	√	98	√	98	√
20	Milla Al Khaira Azahra	65	X	85	√	90	√
21	Nabil Mahelda Pratama	80	√	80	√	98	√
22	Neng Siska N	40	X	85	√	85	√
23	Nurvadyla Alfiana	75	X	98	√	98	√
24	Rafi Kummara	50	X	98	√	98	√
25	Rahmat Zikri	60	X	90	√	98	√
26	Resvika Arfiani	85	√	70	X	80	√
27	Rian Andikha Syaputra	79	X	85	√	85	√
28	Ridho Kurniawan	50	X	90	√	98	√
29	Riri Oktavieri	55	X	98	√	98	√
30	Riyan Ramadani	70	X	90	√	90	√
31	Sarifah Afifah	81	√	95	√	98	√
32	Sentia Devi	60	X	85	√	85	√
33	Vanessa Putri Ramadani	60	X	90	√	98	√
34	Wahyu Ramadan	81	√	73	X	85	√
35	Yupiter Putra Kristianto Zalukhu	40	X	60	X	80	√
36	Afrinaldi	20	X	60	X	80	√
Jumlah		2350		3104		3299	
Rata-rata		65,27%		86,2%		91,63%	
Tuntas		10		28		36	
		27,7%		77,77%		100%	
Belum Tuntas		26		8			
		72,2%		22,22%			

Keterangan : √ = Tuntas

x = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data terjadinya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa prasiklus terdapat ketuntasan 65,27% dengan kategori kurang. Pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ketuntasan 86,2% dengan kategori baik, dan selanjutnya pada siklus II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan 91,63% dengan kategori baik sekali.

e. Grafik hasil belajar siswa setiap siklus



Grafik 2. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 6 Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada grafik di atas menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan strategi *discovery learning* menjadi meningkat pada setiap siklus.

Penelitian ini menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang. Pada penelitian ini dilihat dari data aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar

siswa menjadi meningkat setelah melakukan pembelajaran dengan penerapan strategi *discovery learning*. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *discovery learning* berdampak baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dalam Ridwan (2014:97), menurut Westwoond (2008) pembelajaran dengan strategi *discovery learning* akan lebih efektif jika terjadi hal-hal berikut:

- a) Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati.
- b) Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar.
- c) Guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan.

Berdasarkan uraian tersebut dalam strategi *discovery learning* menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri sehingga berdampak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan perencanaan pelaksanaan dan pengamatan serta analisis data penelitian tindakan kelas yang menggunakan strategi *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII 6 SMP Negeri 26 Padang ditemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat terlihat dari ketuntasan hasil belajar seni rupa yang dilakukan setiap siklus. Prasiklus ketuntasan hasil belajarnya terdapat 27,7% kemudian meningkat pada siklus I yaitu 86,2% dan pada siklus II terdapat

ketuntasan hasil belajar seni rupa 100%. Jadi, terdapat peningkatan yang signifikan setiap siklus dan strategi pembelajaran *discovery learning* cocok dalam pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memberi saran kepada: guru hendaknya mengaplikasikan penggunaan strategi *discovery learning* dalam merancang program pembelajaran agar memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan, siswa perlu meningkatkan rasa keinginan dalam belajar agar dapat memaksimalkan potensi yang ada pada diri siswa dan dapat berkembang dengan baik, lembaga pendidikan perlu mendorong guru agar menggunakan dan mengaplikasikan strategi *discovery learning* dalam merancang program pembelajaran dan bagi peneliti dan pembaca, strategi *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran yang lainnya.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi Siti Syawalina dengan Pembimbing I Dra. Zubaidah, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Ajusril. 1999. "*Evaluasi Pengajaran Seni Rupa*". Padang : UNP Press.
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Eswendi. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Padang: UNP
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani

- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Mulyasa, E. 2009. “*Kurikulum yang Disempurnakan*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rasjoyo. 1997. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMU Kelas I*. Jakarta: Erlangga
- Ridwan, Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran*. Bandung: Kencana
- Samani, Mukhlas. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Rosda
- Takdir, Mohammad. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: DIVA Press
- Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa*. Bandung: FPBS
- <https://id.scribd.com/document/132107884/Sistem-Penilaian-Hasil-Belajar-Seni-Rupa-Siswa-Sekolah-Menengah-Pertama> Retnowati, Tri Hartiti. 2005. *Sistem Penilaian Hasil Belajar Seni Rupa Sekolah Menengah Pertama*. Diakses tanggal 8 November 2016