

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA DI SMP NEGERI 39 PADANG**



HariPerwansyah

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
WisudaPeriodeMaret 2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

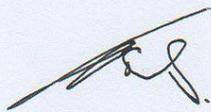
**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA
SMP NEGERI 39 PADANG**

Hari Purwansyah

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Hari Purwansyah untuk persyaratan wisuda periode
Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh
kedua pembimbing :

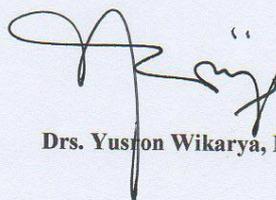
Padang, 9 Februari 2018

Dosen Pembimbing I,



Drs. Eswendi, M.Pd

Dosen Pembimbing II,



Drs. Yuston Wikarya, M.Pd

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa SMPN 39 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menerapkan quasi eksperimen *pretest posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 39 Padang yang belajar seni rupa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Sumber data adalah tes tertulis yang diberikan kepada siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik. Tes terdiri dari pertanyaan ganda tentang teori seni rupa terapan. T-test digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian ini. Dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif secara signifikan dalam taraf 5% dari pada hasil belajar yang di ajar menggunakan metode konvensional.

Kata kunci: Model pembelajaran, *discovery learning*, pembelajaran seni rupa, hasil belajar

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of the use of learning discovery learning model to the learning result of Fine Arts students SMPN 39 Padang. This type of research is an experimental study that applies quasi experimental pretest posttest control group design. The population in this study were all students of SMPN 39 Padang who studied art. The sample in this research use purposive random sampling technique. The data source is a written test given to the students. The data obtained were then analyzed statistically. The test consists of multiple questions about applied art theory. T-test was used to prove the hypothesis of this study. By using the application of learning discovery learning model positively significant in the level of 5% of the learning outcomes that are taught using conventional methods.

Keywords: *Learning model, discovery learning, art learning, learning result*

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
SISWA SMP NEGERI 39 PADANG.**

Hari Purwansyah¹, Eswendi², Yusron Wikarya³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fbs Universitas Negeri Padang
email: Hary_purwansyah@yahoo.com

Abstract

This research aims to know the influence of the use of learning discovery learning model to the learning result of Fine Arts students SMPN 39 Padang. This type of research is an experimental study that applies quasi experimental pretest posttest control group design. The population in this study were all students of SMPN 39 Padang who studied art. The sample in this research use purposive random sampling technique. The data source is a written test given to the students. The data obtained were then analyzed statistically. The test consists of multiple questions about applied art theory. T-test was used to prove the hypothesis of this study. By using the application of learning discovery learning model positively significant in the level of 5% of the learning outcomes that are taught using conventional methods.

A. Pendahuluan

Pendidikan dan manusia tidak pernah bisa terpisahkan untuk itu. Pendidikan mempunyai peran teramat penting yaitu mencerdaskan dan menjamin perkembangan. Agar bisa mengharapakan menjadi manusia yang lebih kreatif lagi dalam pencapaian tuntunan.

¹Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2018

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

Dari tiap sekolah pasti meinginkan siswanya bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dalam pembelajaran, pada kenyataannya tidak semua siswa yang sesuai hasil belajarnya. Berdasarkan dari pengamatan dan wawancara pada tanggal 5 Juli 2017, diperoleh bahwasanya siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran seni rupa. terlihat dari hasil belajar siswa VII pada semester 1 (semester ganjil tahun 2016/2017). Diketahui bahwa dari tujuh kelas yang diobservasi, 63% siswa tidak tuntas dalam pencapaian kriteria ketuntasan yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. Menunjukkan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran seni rupa atau pembelajarannya yang dilaksanakan belum dikatakan efektif.

Dari permasalahan tersebut agar tidak berkelanjutan diterapkan suatu model pembelajaran yang bisa mampu memikat siswa untuk melihat pola pikiran siswa tersebut. Sehingga siswa mendapatkan pemahaman dalam belajar dan mampu termotivasi untuk belajar seni rupa. Model pembelajaran yang mampu di terapkan yaitu *discovery learning* dimana semua siswa harus mencari data permasalahan yang sedang terjadi di dalam kelas. Model pembelajaran *discovery learning* relevan dengan pembelajaran seni rupa materi Seni Rupa Terapan, karena lebih menuntut siswa beritekrasi dengan siswa lainnya.

Keunggulan Model ini yaitu model *discovery learning* siswa dituntun untuk berpikir secara aktif dengan dengan cara membuat analisis sendiri, sehingga diperoleh bisa bertahan lama. Adapaun kelemahan dalam model *discovery learning* yaitu terletak pada siswa yang berpikirnya lemah adapaun

solusi pada siswa yang berpikir lemah tersebut yaitu guru harus membimbing siswa tersebut dalam belajar dan memberi tugas dirumah tentang materi seni rupa terapan agar siswa tersebut bisa aktif di dalam kelas.

Teori belajar konstruktivisme juga mengandung prinsip pembelajaran siswa bagi sekolah. salah satu prinsip bahwa guru tidak boleh hanya sekedar menyampaikan/menyajikan pengetahuan kepada siswa namun siswa juga harus terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. dari pembelajaran di kelas siswa tidak sekedar menerima pengetahuan saja dari materi yang disampaikan, namun siswa juga harus mampu menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

konstruktivisme bisa di kondisikan akan terbentuknya sebuah pemahaman sendiri dari apa yang mereka ketahui sebelumnya sehingga bisa mengeluarkan setiap ide-ide yang ada di pikiran mereka.

Pembelajaran berbasis *Discovery Learning* merupakan teori konstruktivisme. Salah satu prinsip teori belajar konstruktivisme yaitu siswa jangan bergitu saja menerima informasi, siswa harus bisa memunculkan kreatifitas sendiri. Selain itu, teori konstruktivisme menyatakan bahwa dari setiap pengetahuan tidak akan terbentuk dari apa yang diberi tetapi akan terbentuk dari pengetahuan dan pemahaman yang mendalam

. Teori belajar konstruktivisme juga berkaitan erat dengan bagaimana seseorang individu. sehingga terbentuklah pengetahuan atau ide-ide yang baru.

Menurut Westwoond (2008) dalam Abdullah (2014:98), pembelajaran dengan *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.

Peranan guru yaitu memberikan bimbingan dalam belajar dan menjadi fasilitator siswa. Pada prinsipnya Secara umum sama prinsipal kedua hal ini, melihat penekanan. bedanya adalah masalahnya sudah ada dan terlihat dan di rekayasa, siswa harus mampu menemukan macam-macam permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran melalui penelitian. Keadaan ini akan mengubah dari guru aktif menjadi murid aktif. Dari kegiatan ini siswa mampu mendapatkan informasi, menganalisis, mengintegrasikan, aplikasikan tidak lanjut memberikan kesimpulan sebagai produk dari penemuan-penemuannya. Adapun langkah-langkah *discovery* ada 5 tahap yaitu: merumuskan pertanyaan, merencanakan, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik simpulan, aplikasi dan tidak lanjut

Pada dasarnya *discovery learning* menuntut siswa mencari permasalahan yang telah direkayasa guru melalui dari pengamatan penelitian agar siswa bisa aktif dan mandiri dari konsep yang belum diketahui sebelumnya dalam menemukan dan mengatasi permasalahan

pada pembelajaran, maka akan tumbuh rasa percaya diri yang kuat untuk memutuskan sendiri.

Menurut Wisdiarman (2013:54) ada beberapa keputusan sendiri lebih dan kekurangan *discovery learning* yaitu:

1. Kelebihan pembelajaran *discovery learning*
 - a) Lebih memberikan arti dan menghasilkan retensi yang lebih baik
 - b) Mempertinggi motivasi, minat, dan kepuasan
 - c) Mempertinggi perkembangan kapasitas intelektual, informasi, dan kemampuan
 - d) Memungkinkan untuk konteks yang baru, juga meningkatkan transfer belajar
2. Kelemahan pembelajaran *discovery learning*
 - a) Tidak dapat diterapkan secara efektif pada semua tingkatan kelas
 - b) Tidak semua guru mampu menerapkannya,
 - c) Terlalu menekankan aspek kognitif,
 - d) Memerlukan banyak waktu

B. Metode penelitian

Hasil olahan menurut statistik harus menunjukkan yang baik. penulis akan mengambil jenis penelitian eksperimen. "Penelitian eksperimen ini sebagai bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrol" (Sugiyono, 2012:107). Didapatkanlah sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan yaitu tentang materi seni rupa. Pada semester ganjil (satu),

Dengan pertimbangan tersebut, maka penulis memutuskan kelas VII sebagai kelas sampel penelitian yang akan diteliti, kelas VII terdapat 7 kelas. Sampel kelas ditentukan dengan cara di *random* (acak) karena

semua kelas VII tidak ada kelas unggul. Jadi semua siswa memiliki kemampuan yang sama. Untuk menentukan kelas yang akan diteliti cara acak didapatkan kelas VII.2 *discovery learning* terletak pada kelas VII.2 dan konvensional terletak pada kelas VII.5 Langkah-langkah pengujian uji *Paired Sampel t test* dengan kriteria pengujian:

Merumuskan pengujian hipotesis data sebagai berikut :

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif secara signifikan dalam taraf 5%(0,05) pengujian hipotesis ini menggunakan bantuan SPSS V.16.

C. Pembahasan

Analisis belajar menggunakan *discovery learning* dan konvensional. Pada bagian berikut ini akan dideskripsikan tentang data hasil belajar seni rupa siswa. Untuk memperoleh angka mengenai pengaruh hasil belajar siswa dalam mata pelajaran mengapresiasi karya seni rupa terapan di wilayah nusantara.

Lebih jelasnya dapat dijabarkan melalui hasil pretest dan postes seperti yang dijelaskan dibawah ini

1. Hasil Test Awal (*Pre-test*)

Pada hasil test awal (pre-test) seni budaya materi Seni Rupa Terapan dapat diketahui dari hasil siswa. yang akan dijadikan penelitian berada pada hari yang tidak sama yaitu pada kelas eksperimen pada hari Sabtu pukul 13.00-14.20 WIB. Sedangkan kelas kontrol hari selasa pukul 16.10-17.30 WIB. Tes yang dilakukan pada tes awal (*pre-test*) pada

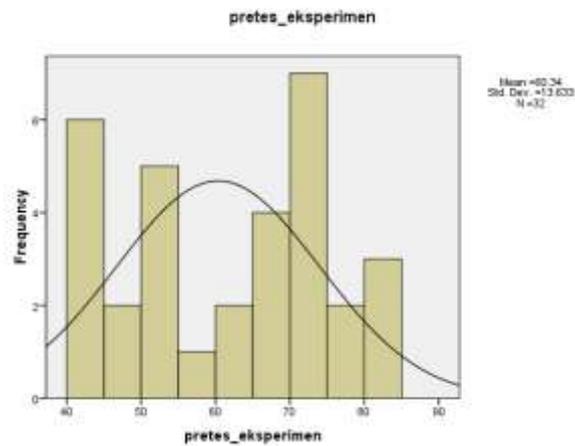
pertemuan pertama hari Sabtu tanggal 4 November 2017 yang diikuti oleh kelas eksperimen yang berjumlah 32 orang siswa. Sedangkan pada pertemuan pertama hari Selasa 7 November 2017 yang diikuti oleh kelas kontrol yang berjumlah 32 orang siswa. Selanjutnya diberikan perlakuan pembelajaran terhadap dua kelas yang ditetapkan. Adapun deskripsi dari hasil tes awal siswa di kedua kelas.

Tabel 1. Test Awal (*Pre-Test*)

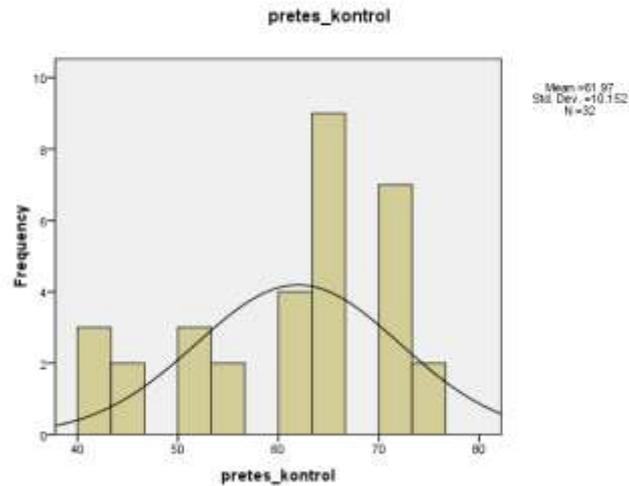
No	Skor pretest	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		F	%	F	%
1	40	4	11.8	-	-
2	43	2	5.9	3	8.8
3	46	2	5.9	2	5.9
4	50	2	5.9	1	2.9
5	53	3	8.8	2	5.9
6	56	1	2.9	2	5.9
7	60	1	2.9	2	5.9
8	63	1	2.9	2	5.9
9	66	4	11.8	9	26.5
10	70	5	14.7	3	8.8
11	73	2	5.9	4	11.8
12	76	2	5.9	2	5.9
13	80	2	5.9	-	-
14	83	1	2.9	-	-
Jumlah		32	94.1	32	94.1
Rata-rata		60.34		61.97	

dari penjelasan tes di atas sebelum diberi perlakuan nilai peserta didik masih jauh dari batas KKM yang telah ditentukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen $60.34 <$ dari KKM dan kelas

kontrol nilai rata-rata $61.97 <$ dari KKM. Berikut histogram dari kelas eksperien dan kelas kontrol.



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Awal (*Pre-Test*) Kelas Eksperimen



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Awal (*Pre-Test*) Kelas Kontrol.

Histogram distribusi frekuensi tes hasil belajar yang diolah menggunakan SPSS V 16 menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan penjelasan dalam bentuk grafik histogram, yaitu tentang data hasil, belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan frekuensinya serta menjekaskan tentang normalitas data. Dari gambar histogram dapat dilihat bahwa berupa histogram berbentuk seperti gunung atau lonceng sehingga dapat dikatakan data terdistribusi normal.

2. Hasil Test Hasil Belajar (*posttest*)

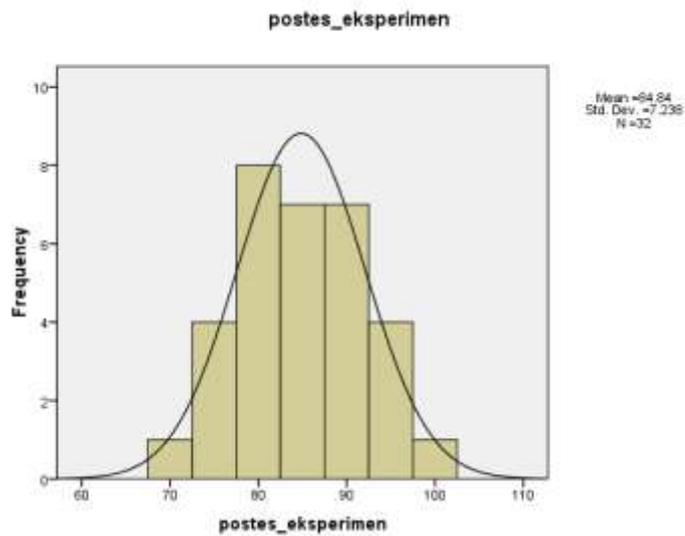
Hasil tes akhir dapat diketahui dari tes siswa. Tes yang dilakukan pada tes akhir (*post-test*) pada pertemuan ketiga hari sabtu tanggal 18 November 2017 yang diikuti oleh kelas eksperimen yang berjumlah 32 orang siswa. Sedangkan pertemuan ketiga hari selasa tanggal 21 November 2017 yang diikuti oleh kelas kontrol yang berjumlah 32 orang siswa. Pada tes hasil belajar diperoleh setelah diberikan perlakuan sedangkan proses pembelajarannya. Adapun deskripsi dari hasil tes pengetahuan akhir (*post-test*) pada kedua kelas dapat digambarkan hasil postes siswa tersebut:

Tabel 2. Test Akhir (*Pos-test*)

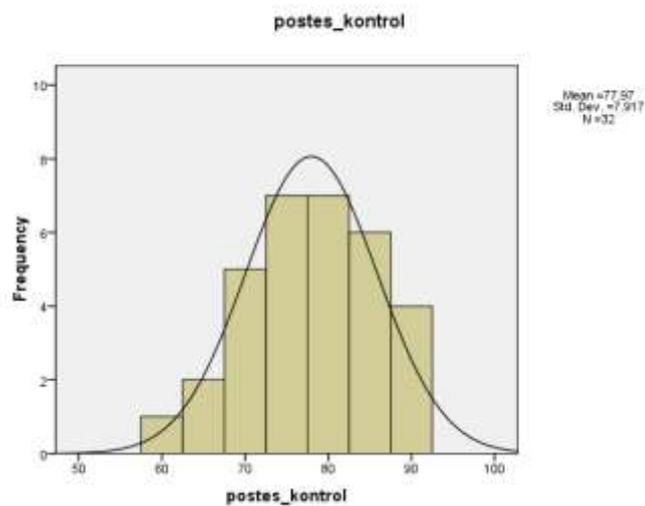
No	Skor pretest	Kelas eksperimen		Kelas control	
		F	%	F	%
1	60	-	-	1	2.9
2	65	-	-	2	5.9
3	70	1	2.9	5	14.7
4	75	4	11.8	7	20.6
5	80	8	23.5	7	20.6
6	85	7	20.6	6	17.6
7	90	7	20.6	4	11.8
8	95	4	11.8	-	-
9	100	1	2.9	-	-
Jumlah		32	94.1	32	94.1
Rata-rata		84.84		77.97	

Sumber : Olah data SPSS V.16

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa nilai *posttest* setelah diberi perlakuan model pembelajaran *discovery learning* nilai peserta didik sudah mencapai dari batas KKM yang telah ditentukan. KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen 84.84 > dari KKM dan kelas kontrol nilai rata-rata 77.97 > dari KKM.



Gambar 3. Histogram Tes (posttest).



Gambar 4. Histogram Tes (posttest)

Histogram distribusi frekuensi tes hasil belajar yang diolah menggunakan SPSS V 16 menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan penjelasan dalam bentuk grafik histogram, yaitu tentang data hasil, belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan kelas kontrol

menggunakan model pembelajaran konvensional dengan frekuensinya serta menjelaskan tentang normalitas data. Dari gambar histogram dapat dilihat bahwa berupa histogram berbentuk seperti gunung atau lonceng sehingga dapat dikatakan data terdistribusi dengan normal.

Berdasarkan paparan data di atas tentang didapatkan hasil dengan teknik uji-t dengan taraf signifikansi perbedaan/perbandingan rata-rata dua kelompok. Selanjutnya untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan dengan taraf signifikan ($\alpha=0,05$). Berikut adalah hasil data menggunakan *SPSS for windows version 16.00*.

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig
Eksperimen	32	84.84	7.238	15.813	31	000
Kontrol	32	77.97	7.917			
t_{hitung}	15.813					
t_{tabel}	2.039					
Kesimpulan	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa					

Tabel menunjukkan perhitungan dengan menggunakan Uji-t hipotesis sebagaimana terlampir pada tabel, diperoleh $t_{hitung} = 15.813$ dan t_{tabel} , 2.039 pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima “pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif secara signifikan dalam taraf 5%. dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

discovery learning sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMP N 39 Padang.

D. Kesimpulan dan saran

Sejalan dengan perumusan, tujuan penelitian dan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam taraf 5% pembelajaran seni rupa diajarkan dengan konvensional. model ini sangat efektif untuk mata pelajaran seni rupa.

untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran seni rupa siswa SMPN 39 Padang datang penulis menyarankan:

1. Untuk instansi pendidik dan sekolah, diharapkan penelitian ini dapat berguna dalam duani pendidikan.
2. Untuk guru, dapat ditingkatkan kualitas dalam mengajar
3. Untuk peneliti, sebagai model yang akan terjun langsung kelapangan dunia pendidikan dan menjadi guru yang efektif guna menerapkan moodel pembelajaran *discovery learning*.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs.

Eswendi, M.Pd. dan Pembimbing II Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

Daftra Rujukan

Abdullah, Sani Ridwan. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sadirman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.