



**IMPLEMENTATION OF DISCOVERY LEARNING IN LEARNING
ARTS CULTURE ARTIFICIAL ARTS: EXPERIMENTS IN STUDENT
GRADE VII JUNIOR HIGH SCHOOL**

**IMPLEMENTASI *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA BIDANG SENI RUPA: EKSPERIMEN PADA SISWA
KELAS VII SLTP**

Suib Awrus dan Wisdiarman

Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang
Kampus UNP Air Tawar Padang, 25131, Indonesia
suibawrus@yahoo.com

Abstract

The aim of this research was to find out the effect of using discovery learning strategy on the students' performance in the Arts and Culture subject at SMPN 18 Padang. It was a quasi-experimental research which applied *Pretest- Posttest Control Group Design*. The population of this research were all students registered in the first semester in the academic year 2014/2015, and the samples were chosen purposively (purposive sampling). The source of the data was the written test administered to the students. The data obtained then were analyzed statistically. The test consisted of multiple choice questions on theories of arts and culture. T-test was used to prove the hypothesis of this research. The finding of the research showed that the students taught by using discovery learning strategy performed better than those taught by using conventional teaching strategy.

Keywords: discovery learning strategy, arts and culture,
learning results

abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *discovery learning strategy* terhadap kinerja siswa pada mata pelajaran Seni Rupa dan Budaya di SMPN 18 Padang. Ini adalah penelitian kuasi-eksperimental yang menerapkan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang

terdaftar pada semester pertama tahun akademik 2014/2015, dan sampelnya dipilih secara purposive (*purposive sampling*). Sumber data adalah tes tertulis yang diberikan kepada siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik. Tes terdiri dari pertanyaan pilihan ganda tentang teori seni dan budaya. T-test digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran penemuan dilakukan lebih baik daripada yang diajarkan dengan menggunakan strategi pengajaran konvensional.

Kata kunci: strategi pembelajaran penemuan, seni dan budaya, Hasil belajar

Pendahuluan

Dalam rangka mengembangkan kualitas manusia Indonesia, dirumuskan misi pendidikan nasional, yakni menciptakan suatu sistem dan iklim pendidikan nasional yang demokratis dan bermutu (Tilaar, 2001). Untuk menciptakan sistem dan iklim pendidikan nasional yang bermutu perlu penataan pendidikan yang baik dengan cara pembaharuan pendidikan yang terus menerus. Dengan cara ini akan dapat dihasilkan manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Makna manusia yang berkualitas, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu manusia yang terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran di SMP yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berkualitas adalah mata pelajaran seni budaya. Seni budaya atau kesenian di sekolah umum khususnya SMP, pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2013). Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Seni Budaya ini terdiri dari seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Mata pelajaran seni budaya merupakan sarana yang paling efektif bagi pembentukan pribadi anak. Melalui pendidikan ini akan terpenuhi keseimbangan rasional, emosional, dan kegiatan motorik. Perkembangan ketiga kemampuan tersebut amat penting bagi dunia pendidikan anak. Oleh sebab itu Guru-guru yang mengajarkan seni budaya perlu meningkatkan kualitas pembelajarannya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Usaha ke arah peningkatan kualitas pembelajaran Seni Budaya telah dilakukan oleh guru-guru terutama guru-guru

Seni Budaya bidang seni rupa di SMPN 18 Padang, namun hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa, dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang seharusnya digunakan guru dalam pembelajaran adalah yang dapat mengaktifkan siswa, dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, kritis, dan kreatif. Dalam hal ini guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru tidak merupakan peran utama pembelajaran. Namun dalam kenyataannya guru-guru Seni Budaya masih banyak yang belum melaksanakannya.

Berdasarkan informasi pendahuluan yang peneliti dapatkan di SMPN 18 Padang, umumnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran Seni Budaya, masih menjejalkan pengetahuan ke pikiran anak. Guru selama ini cenderung melaksanakan pembelajaran dengan cara memberi tahu kepada anak dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (untuk materi teori) dan demonstrasi (untuk materi praktik). Disadari bahwa strategi pembelajaran ini lebih banyak campur tangan guru dalam pentransferan pengetahuan pada siswa, dengan kata lain siswa hanya menerima saja apa yang dijelaskan guru. Jelas strategi pembelajaran tersebut kurang bisa mengembangkan kemampuan berfikir siswa tingkat tinggi. Akibatnya dalam pembelajaran, siswa tidak banyak aktif, mereka takut menjawab pertanyaan, bertanya, mengemukakan pendapat, menanggapi, dan sebagainya. Hal inilah diantara penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa. Keadaan tersebut, apabila dibiarkan akan menyebabkan siswa semakin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.

Salah satu pemecahan yang dapat mengatasi permasalahan mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa adalah dengan menerapkan strategi *discovery learning*. Dalam kurikulum 2013 ditekankan bahwa guru harus bisa menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah menggunakan strategi penemuan (*discovery learning*).

Strategi *discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada belajar melalui penemuan (*discovery learning*). Romiszowski dalam Wisdiarman (2007) menyebut belajar melalui penemuan (*discovery learning*) ini sebagai belajar melalui proses pengalaman (*experience processing*). Maksudnya adalah siswa menguasai materi pembelajaran, bukan karena diberitahukan oleh guru, melainkan karena ditemukan atau melalui proses pengalaman. Dalam

belajar penemuan ini siswa tidak hanya duduk dibangku dan memperhatikan guru menjelaskan, tetap mereka juga harus melakukan suatu proses pencarian.

Konsep dalam strategi *discovery learning* adalah bahwa dalam proses pembelajaran penekanannya bukan pada apa yang harus dipelajari siswa, melainkan bagaimana siswa tersebut harus mempelajarinya. Dengan kata lain siswa belajar tentang bagaimana belajar (*learning how to learn*). Dalam strategi *discovery learning*, siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa tidak hanya berupa aktifitas mental akan tetapi juga melibatkan aktifitas fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan karena mereka dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya semaksimal mungkin. Dengan demikian keinginan siswa untuk belajar akan mudah ditumbuhkan dan pada akhirnya hasil belajar siswa akan dapat ditingkatkan.

Tugas guru dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *discovery learning* bukan memberikan atau mentransfer ilmu pengetahuan, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dengan jalan menyiapkan situasi yang menggiring mereka untuk mengamati, mengklasifikasi, menganalisis, mengadakan eksperimen, menemukan fakta, menerapkan dan sebagainya. Dalam hal ini guru hanya membimbing dan menolong siswa untuk memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya, bukan mengajarkan mereka jawaban dari masalah yang mereka hadapi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan melaksanakan strategi *discovery learning* akan melatih siswa berfikir dan aktif dalam belajar. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006), bahwa tujuan dari strategi *discovery learning* ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Oleh sebab itu dalam penerapan strategi *discovery learning* ini para guru tidak perlu memaksakan pemberian informasi pada benak siswa, biarkanlah mereka memperolehnya sendiri sesuai dengan potensi yang ada bagi mereka, sebab siswa memiliki potensi-potensi dalam dirinya. Maka dari itu dalam strategi *discovery learning* siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya dalam menemukan materi pelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diduga bahwa faktor strategi *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar Seni Budaya bidang seni rupa. Hal ini mendorong penulis untuk meneliti hal ini dalam bentuk eksperimen dengan rumusan masalahnya adalah "Apakah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa yang diajar melalui strategi pembelajaran

discovery learning berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar melalui strategi konvensional di SMPN 18 Padang?”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Bentuk eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi-experiment*), dengan rancangan penelitian *Pretest- Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 18 Padang yang terdaftar pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2014-2015. Sedangkan sampel adalah kelas VII, karena pada saat penelitian dilaksanakan kelas ini diajarkan materi seni budaya bidang seni rupa, sedangkan kelas lain (Kelas VIII dan IX) mengajarkan materi seni musik dan tari. Begitu juga kurikulum 2013 baru dilaksanakan untuk kelas VII. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Instrumen atau lata pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Jenis instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ini adalah tes tes tulisan. Tes tulisan ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam teori. Bentuk tes tulisan yang akan dikembangkan adalah berbentuk objektif dengan pilihan ganda.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini semuanya dianalisis dan diolah secara statistik. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan t-test, karena membandingkan dua kelompok sampel. Semua pengujian analisis dilakukan pada taraf signifikan 0,05. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu data harus normal dan homogen. Untuk itu perlu ada uji normalitas dan uji homogenitas data. Untuk uji normalitas digunakan uji lilliefors, sedangkan untuk uji homogenitas digunakan uji F. Hasilnya menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal dan homogen.

Hasil dan Bahasan

Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajar dengan strategi *Discovery Learning* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional. Untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis tersebut, di bawah ini akan dikemukakan data yang diperoleh sebagai berikut:

Hasil belajar diambil dari siswa kelas eksperimen yang diajar dengan strategi *Discovery Learning*, dan siswa kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan strategi *Discovery Learning* atau konvensional. Data hasil belajar dari kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.
Data Hasil Post-Test Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya
Bidang Seni Rupa

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	36,00	36,00
Rata-rata	79,78	71,67
Standar Deviasi	6,48	7,14
Varians	42,01	51,03
Nilai tertinggi	90,00	84,00
Nilai terendah	65,00	55,00
Jumlah nilai	2872	2580,00

Berdasarkan data di atas dilakukan pengujian hipotesis dengan uji t. Hasil dari pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.
Ringkasan Uji Hipotesis Dengan Uji t

Kelas Eksperimen (Strategi <i>Discovery Learning</i>)		Kelas Kontrol (Strategi Konvensional)	
$N_1 = 36$		$N_2 = 36$	
$\bar{X}_1 = 79,78$		$\bar{X}_2 = 71,67$	
$S_1^2 = 42,01$		$S_2^2 = 51,03$	
$t_{hitung} = 5,04$			
$t_{tabel} = 2,00$			
Kesimpulan: Karena $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima.			

Hasil dari uji hipotesis pertama di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 5,04, sedangkan t_{tabel} 2,00 pada taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} >$ t_{tabel} maka hipotesis yang diajukan diterima. Hasil pengujian hipotesis ini menyatakan bahwa hasil belajar seni budaya bidang seni rupa yang diajar dengan strategi *Discovery Learning* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajar tanpa strategi *Discovery Learning* (strategi konvensional). Dengan kata lain bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi *Discovery Learning* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar tanpa strategi *Discovery Learning* (strategi konvensional) pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa. Hal ini berarti hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini **diterima** pada taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi *Discovery*

Learning berbeda atau lebih tinggi daripada hasil belajar seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajar tanpa strategi *Discovery Learning* (strategi konvensional).

Ternyata hasil post-test atau hasil belajar siswa pada kedua kelas berbeda, yakni kelas eksperimen atau kelas yang diajar dengan strategi *Discovery Learning* adalah rata-rata 79,78 nilai tertinggi 90 nilai terendah 65 dan jumlah nilai 2872. Pada kelas kontrol atau kelas yang diajar tanpa menggunakan strategi *Discovery Learning* (konvensional) nilai rata-ratanya adalah 71,67 nilai tertinggi 84 nilai terendah 55 dan jumlah nilai 2580. Bila dilihat dari harga t yang dicari ternyata lebih besar dari harga t tabel pada taraf signifikan 5% ($5,04 > 2,00$).

Berdasarkan hasil perbandingan di atas, nyatalah bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi *Discovery Learning* lebih baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar secara konvensional atau tanpa menggunakan strategi *Discovery Learning*. Hal ini cukup beralasan karena dalam strategi *Discovery Learning* siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri atau mengolah pengetahuan yang akan diperolehnya melalui bimbingan guru. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya secara sistematis, logis dan kritis. Untuk mengembangkan kemampuan berfikir tersebut perlu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Zaini, dkk (2002) mengungkapkan, bahwa belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini disebabkan karena ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan strategi *Discovery Learning* siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dalam strategi *Discovery Learning* siswa dihadapkan pada permasalahan yang perlu dipecahkan. Hal ini akan membuat siswa tertantang untuk mempelajari dan memecahkannya. Dengan adanya tantangan tersebut usaha belajar akan semakin besar. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penemuan yang telah diuraikan di atas, seyogyanya para guru harus bisa melaksanakan strategi *discovery learning* ini dalam pembelajarannya, karena sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran yang diamanatkan oleh kurikulum 2013, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Kemendikbud, 2013).

Berbeda dengan strategi pembelajaran konvensional atau strategi ekspositori. Dalam strategi pembelajaran ini materi perkuliahan disampaikan

langsung oleh guru. Guru memegang peran yang sangat dominan. Guru merupakan penentu seluruh bentuk kegiatan belajar, dan akibatnya siswa menjadi pasif, kurang interaktif, dan kurang kreatif. Hal ini jelas tidak mungkin bisa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajar dengan strategi *Discovery Learning* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *Discovery Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa.

Berdasarkan simpulan tersebut di atas disarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) bagi guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa hendaknya selalu menggunakan strategi *Discovery Learning* dalam pembelajarannya. Begitu juga bagi guru mata pelajaran sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang hampir sama, disarankan juga dapat menggunakan strategi *Discovery Learning* ini, 2) bagi Kepala Sekolah SMPN 18 Padang hendaknya bisa mensosialisasikan strategi *Discovery Learning* ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya, 3) Penelitian ini hanya meneliti pengaruh strategi *Discovery Learning* terhadap hasil belajar. Padahal yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya aspek itu saja. Maka dari itu disarankan pada peneliti berikutnya untuk meneliti aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti; intelegensi, minat, persepsi, media pembelajaran dan sebagainya.

Rujukan

Ali, Mohamad. (2004). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2012). *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013) *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMP/MTS Seni Budaya dan Strategi Pembelajaran SD/SMP/SMA/SMK*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Budiningsih, Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kerjasama Pusat Perbukuan Depdikbud dengan Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (2013). Jakarta:..Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (1992). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, Wina. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Krikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta:
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tilaar.(2001). *Membenahi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto.(2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wisdiarman. (2007) Pengaruh Strategi Pembelajaran Diskoveri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk Siswa Jurusan Seni Rupa FBSS UNP Padang. *Tesis*.Pascasarjana UNP Padang.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD.