

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY DAN MOTIVASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VIII  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 31 PADANG**

**ARTIKEL**



**Oleh:**

**M.LUCKY ANDHRIEANSYAH  
NIM: 14020005/2014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY DAN MOTIVASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VIII  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 31 PADANG**

**M.LUCKY ANDHRIEANSYAH**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi M.lucky Andhrieansyah untuk  
Persyaratan ujian skripsi dan telah disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, Januari 2019

Disetujui Oleh :

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. Ramalis Hakim, M.Pd**

**NIP : 19550712.198503.1.002**

**Dosen Pembimbing II**



**Dra. Ernis, M.Pd**

**NIP : 19571127.198103.2.003**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY DAN MOTIVASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VIII  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 31 PADANG**

Abstrak

Peneliti bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh *Discovery Learning* dan motivasi terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran Seni Rupa kelas VIII SMPN31 Padang. Subjek penelitian adalah muid kelas VIII SMPN 31 Padang. Hal ini akan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan desain penelitian factorial 2 x 2. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket motivasi belajar dan tes hasil belajar untuk melihat indeks kesukaran, daya pembeda juga reliabilitas. Teknik analisis data digunakan yaitu tahap pengolahan subjek penelitian dan analisis induktif menggunakan program SPSS v. 16. Hasil penelitian disimpulkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran discovery berpengaruh positif terhadap hasil belajar seni rupa murid kelas VIII SMPN 31 Padang.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Discovery.

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODELS AND MOTIVATION  
ON THE RESULTS OF LEARNING ARTS OF STUDENTS OF CLASS VIII  
OF THE FIRST MIDDLE SCHOOL OF STATE 31 PADANG

M.Lucky Andhrieansyah<sup>1</sup>, Ramalis Hakim<sup>2</sup>, Ernis<sup>3</sup>

Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email : [andhrieansyah@gmail.com](mailto:andhrieansyah@gmail.com)

Abstract

The researcher aims to find out whether there is an influence of Discovery Learning and motivation on student learning outcomes in learning Grade VIII of SMPN 31 Padang Fine Arts. The research subjects were class VII students of SMP 31 Padang. This will use quasi-experimental methods (quasi experimental) with factorial 2 x 2 research design. Data collection is done through learning motivation questionnaire instruments and learning outcomes tests to see index difficulties, reliability and reliability. Data analysis techniques are used, namely the processing stage of the subject of research and inductive analysis using the SPSS program v. 16. The results of the study concluded that the use of the discovery learning model had a positive effect on the results of learning art class VIII SMP 31 Padang.

Keywords : Discovery Learning Model.

## A. Pendahuluan

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan negara. Tujuan akhir bidang proses pendidikan di sekolah adalah pencapaian kompetensi yaitu kemampuan pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Bidang studi berpotensi menghasilkan kehidupan manusia berkualitas di SMP adalah mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya adalah mata bidang studi akan dapat menimbulkan kepekaan dalam hal keindahan, artistik, dan kreatif yang bermuara pada akidah, nilai, perilaku yang akan menumbuhkan karya budaya melewati aktivitas kesenian (Tri, dkk. 2013:1).

Dengan bahan ajar K13 murid bukan semata menerima pembelajaran dari pendidik melainkan murid berperan aktif dalam suatu pembelajaran. Ilmu pembelajaran mengarah mampu menjawab permasalahan diatas adalah model pembelajaran discovery.

*Discovery Learning* yaitu mengerti tata cara, arti, serta ikatan, melewati fase intuitif tiba terhadap simpulan (Budiningsih, 2005:43). Ini datang jika seseorang terlibat, antaranya dalam keberanian murid dalam mendapatkan sebuah konsep dan prinsip. Model ini dilaksanakan melewati observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses itu disebut *cognitive process* dibandingkan *discovery learning* itu sendiri adalah proses mental dari konsep dan prinsip asimilatig dalam pikiran (Robert dalam Malik, 2001:219).

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang dapat menimbulkan kepekaan estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma,

nilai, perilaku dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas berkesenian (Tri, dkk. 2013:1).

Model pembelajaran discovery ini guru tidak hanya menyajikan materi kepada siswa dan siswa hanya memperhatikan guru menerangkan pelajaran dan dilanjutkan membuat tugas, melainkan guru memberikan materi serta persoalan dan masalah yang timbul dari materi tersebut, dan siswa diharapkan bisa menyelesaikan persoalan dan masalah itu sendiri.

Hakikat pendidikan, motivasi sering terjadi hal yang menarik perhatian. Menyampaikan motivasi belajar mendahulukan tanggapan pengetahuan, yakni kebiasaan murid untuk menggapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat juga mencoba untuk mendapatkan kelebihan dari aktivitas tersebut (Brophy, 2004:34).

## **B. Metode Penelitian**

Sesuai dengan jenis permasalahan yang akan dikemukakan sebelumnya, penelitian akan dilakukan berbentuk eksperimen yang bertujuan menyaksikan pengaruh model pembelajaran discovery juga motivasi terhadap hasil belajar siswa Seni Rupa SMP Negeri 31 Padang. Dalam penelitian ini memakai dua kelompok sebagai sampel, antara lain kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Alat yang dipakai berupa tes objektif atau pilihan ganda untuk variabel temuan pembelajaran dan pemberian daftar pertanyaan untuk motivasi pembelajaran. instrument tes temuan pembelajar didukung

berdasarkan KI dan KD dari materi eksperimen berdasarkan RPP. Merujuk motivasi belajar dipakai berupa angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan.

Selanjutnya dijelaskan langkah-langkah dalam penyusunan dan pelaksanaan instrumen penelitian yaitu penyusunan instrumen, uji coba instrumen, analisis hasil uji coba

### **C. Hasil Pembahasan**

1. Hasil belajar Seni Rupa siswa yang diajar menggunakan model discover bertolak secara cocok dibanding dari dapatan belajar murid yang diajar memakai model konvensional.

Berdasarkan temuan penelitian, hasil belajar seni rupa dapat meningkat dengan penggunaan model pembelajaran discovery. Dengan rata-rata hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran discovery secara keseluruhan berbeda secara signifikan dibandingkan dengan cara konvensional. Dengan perbandingan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebanyak 81.18 dan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 69.06. Skor 92 dan 72 adalah skor tertinggi dan terendah di kelas eksperimen sedangkan nilai 84 dan 52 adalah skor tertinggi dan terendah dari kelas kontrol.

Kesimpulan dari hasil belajar Seni Rupa setelah pengujian kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran discovery berbeda secara signifikan dibandingkan siswa yang diajar secara konvensional. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Budiningsih

(2005:43) menyatakan bahwa “Pembelajaran Discovery merupakan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Model Pembelajaran Discovery adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

2. Temuan belajar Seni Rupa murid mempunyai motivasi lebih diajar menggunakan model discovery berbeda secara signifikan dibandingkan hasil belajar murid yang mempunyai motivasi lebih diajar menggunakan model ceramah.

Temuan belajar peserta didik diperoleh dari penggunaan model pembelajaran discovery dengan motivasi belajar tinggi jauh bagus dibandingkan akhir belajar murid diperoleh dari penggunaan model konvensional dengan motivasi belajar tinggi. Terlihat rata-rata nilai siswa dengan motivasi pembelajaran tinggi kelompok eksperimen sebesar 75.56 juga nilai rata-rata siswa dengan motivasi pembelajaran tinggi kelompok kontrol sebesar 68.44.

Motivasi belajar seperti yang telah dikemukakan dalam kajian teori bahwa motivasi merupakan dorongan yang menggerakkan manusia dalam bertindak laku untuk mengerjakan sesuatu yang ada dalam dirinya seperti dorongan untuk belajar (dalam Uno, 2012:85). Dalam pembelajaran motivasi belajar sangat diperlukan sebab seseorang dengan motivasi belajar tinggi akan lebih membantu proses



pembelajaran. Hal ini kerana pada kelas eksperimen pembelajarannya menerapkan penggunaan model pembelajaran discovery sehingga mendorong semangat dan termotivasi untuk belajar.

3. Temuan pembelajaran Seni Rupa murid mempunyai motivasi lemah diajar menggunakan model discovery tidak sama secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar murid yang memiliki motivasi rendah memakai model konvensional.

Analisis data, penggunaan model pembelajaran discovery dengan motivasi belajar rendah memberikan hasil belajar yang jauh bagus ketimbang murid motivasi pembelajaran kurang dengan cara sederhana. Dapat dilihat nilai rata-rata murid dengan motivasi belajar rendah kelas eksperimen sebesar 82.67 sedangkan nilai rata-rata peserta didik dengan motivasi belajar rendah kelas kontrol sebesar 65.78.

Motivasi belajar seperti yang telah dikemukakan dalam kajian teori bahwa motivasi merupakan dorongan yang menggerakkan manusia dalam bertindak laku untuk mengerjakan sesuatu yang ada dalam dirinya seperti dorongan untuk belajar (dalam Uno, 2012:85). Dalam pembelajaran motivasi belajar sangat diperlukan sebab seseorang dengan motivasi belajar tinggi akan lebih membantu proses pembelajaran. Hal ini kerana pada kelas eksperimen pembelajarannya menerapkan model pembelajaran discovery sehingga siswa bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

Dengan pengujian hipotesis, hasil pengujian menunjukkan bahwa:

1. Hasil belajar Seni Rupa siswa kelas VIII di SMP Negeri 31 Padang yang diajar menggunakan model pembelajaran discovery pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibanding dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
2. Hasil belajar Seni Rupa murid kelas VIII di SMP Negeri 31 Padang yang diajar menggunakan model pembelajaran discovery pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Padang dengan memiliki motivasi belajar tinggi diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
3. Hasil belajar Seni Rupa siswa kelas VIII di SMP Negeri 31 Padang yang diajar menggunakan model pembelajaran discovery pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Padang dengan motivasi belajar rendah diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran discovery berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Padang.

Berangkat dari bahasan dan simpulan di atas, peneliti mengajukan saran yakni :

1. Untuk sekolah, sebagai pedoman juga bahan informasi untuk memberikan perhatian yang lebih baik kepada guru bidang seni rupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya menggunakan model pembelajaran discovery yang menuntut siswa untuk mandiri dalam pembelajaran dan termotivasi dalam belajar serta menentukan langkah-langkah yang tepat dalam memecahkan masalah yang terdapat pada proses pembelajaran.
2. Bagi guru, untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam bidang seni rupa dan sebagai panduan guru untuk memilih model mana yang baik digunakan didalam pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh model pembelajaran discovery juga motivasi terhadap hasil belajar. factor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya aspek itu saja, maka dari itu disarankan kepada peneliti berikutnya untuk meneliti aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti minat, strategi, persepsi pembelajaran dan sebagainya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Budiningsih. 2005:43. (<https://www.ekaikhsanudin.net/2014/12/pembelajaran-Model-discovery-learning.html>).
- Brophy. (2004). (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/17468/Chapter%20II.pdf;sequence=3>).
- Hartiti, Tri, Dkk. (2013). *Seni Budaya*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Uno, Hamzah B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.