

**DAMPAK PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA BIDANG SENI RUPA**

Jurnal



Sri Rahmi

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**DAMPAK PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA BIDANG SENI RUPA**

Sri Rahmi

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Sri Rahmi untuk persyaratan wisuda periode
maret 2015 dan telah diperiksa/ disetujui kedua pembimbing

Padang, Februari 2015

Dosen Pembimbing I



Drs. Abd. Hafiz, M. Pd
NIP. 19590524.198602.1.001

Dosen Pembimbing II



Dra. Zubaidah, M. Pd
NIP. 19600906.198503.2.008

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan metode kuantitatif. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas VII.5 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah memberikan tes hasil belajar, sedangkan alat pengumpulan data adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji hipotesis yaitu $t_{hitung} = 4,78 > t_{tabel} = 1,98$.

Abstract

This study aims to determine the impact of the learning model of the Discovery Learning the learning outcomes of arts and culture in the field of visual arts class VII SMP Negeri 35 Padang . This research is experimental research with quantitative methods approach . Classes are selected as the sample is VII.5 class as experimental class and the class as a class VII.2 control . Data collection techniques in this research is to provide test results to learn , while the data collection tool is the achievement test . The data analysis technique used in this study is to compare the difference of the two average values , so done to test the hypothesis that $t = 4.78 > table = 1.98$.

DAMPAK PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BIDANG SENI RUPA

Sri Rahmi¹, Abd. Hafiz.², Zubaidah³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: sriahmi03@yahoo.com

Abstrak

This study aims to determine the impact of the learning model of the Discovery Learning the learning outcomes of arts and culture in the field of visual arts class VII SMP Negeri 35 Padang . This research is experimental research with quantitative methods approach . Classes are selected as the sample is VII.5 class as experimental class and the class as a class VII.2 control . Data collection techniques in this research is to provide test results to learn , while the data collection tool is the achievement test . The data analysis technique used in this study is to compare the difference of the two average values , so done to test the hypothesis that $t = 4.78 > table = 1.98$.

Kata kunci: hasil belajar, mata seni rupa, *Discovery Learning*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun kapanpun pendidikan hadir dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas hidup baik dalam aspek sosial, spiritual, maupun intelektual. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, proses belajar mengajar ini dilakukan di sekolah.

¹Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode Maret 2015.

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan satuan pendidikan yang bertanggung jawab menghasilkan hidup manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan manusia yang berkualitas perlu pembelajaran yang berkualitas pula. Tanpa adanya pembelajaran yang berkualitas akan sulit mendapatkan hidup manusia yang berkualitas.

Salah satu mata pelajaran yang menghasilkan kehidupan manusia yang berkualitas di SMP adalah mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang dapat menimbulkan kepekaan estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, prilaku dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas berkesenian (Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2013:1).

Meningkatkan hasil kehidupan manusia yang berkualitas guru-guru perlu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran seni budaya, karena mata pelajaran seni budaya ini merupakan sarana yang paling efektif untuk pembentukan pribadi anak. Tetapi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas VII ini masih belum sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Hal ini digambarkan dari nilai siswa pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa kelas VII SMP Negeri 35 Padang pada tabel berikut ini :

Tabel 1

Data Rata-Rata Hasil Ulangan Harian Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Padang Tahun Pelajaran 2013-2014.

No	Kelas	Jumlah	Nilai		Nilai Rata-rata
			$\geq 75 / \%$	$< 75 / \%$	
1	VII.1	31	13 / 42%	18 / 58%	70,84
2	VII.2	32	10 / 31%	23 / 69%	77,13
3	VII.3	31	9 / 29 %	22 / 71%	68,71
4	VII.4	32	16 / 50%	16 / 50%	71,13

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Seni Budaya SMP Negeri 35 Padang

Tabel 1 di atas Menggambarkan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Hal ini terlihat bahwa siswa belum mencapai nilai yang diharapkan oleh para guru dalam proses belajar mengajar dan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki masalah dalam materi seni rupa pelajaran seni budaya.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa, dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Strategi yang seharusnya digunakan guru dalam proses pembelajaran sebaiknya dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran guru sebagai pusat pembelajaran dan siswa menerima pelajaran dari guru. Seharusnya guru sebagai motivator dan pembimbing bagi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan pada saat melaksanakan Praktek Lapangan Kerja di SMP Negeri 35 Padang periode Juli – Desember 2013, terlihat proses pembelajaran di kelas VII berlangsung secara konvensional, dimana saat pembelajaran hanya terpusat pada guru. Guru menyajikan bahan pelajaran pada siswa dengan menggunakan metode ceramah, siswa disuruh memperhatikan dan mencatat. Kemudian untuk mengelaborasi guru menggunakan metode tanya jawab. Siswa hanya menerima saja pelajaran dari guru dan model tersebut kurang bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Akibatnya dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif, takut menjawab pertanyaan, dan malas mengajukan pertanyaan. Selain itu pada saat proses pembelajaran ada beberapa siswa yang malas untuk membuat tugas, kemudian saat guru menyampaikan materi pelajaran siswa ada yang tidur, meribut, berbicara dengan teman sebangku.

Salah satu model yang diduga dapat menjawab permasalahan di atas adalah model pembelajaran penemuan atau disebut juga model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2013:11). Konsep dalam model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang mana bukan guru yang menyajikan pelajaran kepada siswa, melainkan siswa dapat menemukan informasi dan mengorganisasi

sendiri. Model pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menemukan atau membahas sendiri materi yang diberikan oleh guru. Keterlibatan siswa tidak hanya berupa aktivitas mental akan tetapi juga melibatkan aktivitas fisiknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengetahui seberapa besar dampak model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa dengan menjadikan sebuah penelitian dengan judul “Dampak Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di SMP Negeri 35 Padang”.

Belajar menurut pengertian secara psikologis merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Barlow dalam Syah (2005: 64) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif”. Pendapat ini dapat diringkas bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan dan beradaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila dia diberi penguatan.

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa aktif dalam belajar, karena belajar bukan hanya menghafal sejumlah fakta atau informasi, melainkan belajar untuk memperoleh pengalaman tertentu yang diharapkan.

karena itu model pembelajaran haruslah dapat mendorong siswa untuk aktif dalam belajar agar proses pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Hal ini dijelaskan oleh Trianto (2011 : 50) bahwa “Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/ keterampilan pada situasi yang baru”.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran *Discovery Learning* (penemuan). Model pembelajaran *Discovery Learning* atau model penemuan adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal dimana siswa belajar lebih menekankan pada penemuannya sendiri. Asril (2010: 30) mengatakan dalam model pembelajaran ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini Bruner dalam Asril (2010:30) menyatakan langkah dalam teknik pendekatan pemecahan masalah ini secara garis besar prosedurnya adalah sebagai berikut:

- a. *Simulation*. Guru mulai bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang membuat permasalahan.
- b. *Problem statement* peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Sebagian besar memilihnya yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Permasalahan yang dipilih

itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pertanyaan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

- c. *Data collection*. Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar atau tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
- d. *Data processing*. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah diacak, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta di tafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
- e. *Verification, atau pembuktian*. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.
- f. *Generalization*. Tahap selanjutnya berdasarkan hasil verifikasi tadi anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu.

Model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya bidang seni rupa siswa, hal ini siswa akan lebih aktif dan cepat memahami pelajaran, dimana pelajaran tersebut dicari dan diselesaikan sendiri.

Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai. Menurut Burton dalam Lufri (2006: 11) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan dan keterampilan. Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Hasil belajar ini didapatkan setelah siswa melakukan aktivitasnya sebagai pelajar. Awrus, Dkk (2012: 16) mengatakan inti dari belajar adalah usaha dari individu yang belajar. Hasil dari usaha ini terlihat setelah siswa melakukan aktivitas belajar yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar ini merupakan kemampuan siswa yang ditunjukkan dalam bentuk angka atau nilai.

Mata pelajaran Seni Budaya siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi, secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif. Mata pelajaran Seni Budaya lebih bersifat membantu secara tidak langsung terhadap kebutuhan hidup manusia. Ali (2009: 418) mengatakan melalui pembelajaran seni rupa siswa terlibat dalam pengalaman untuk mengembangkan ungkapan pribadi, pertimbangan estetika dan kesadaran kritis.

Seni rupa merupakan ekspresi jiwa manusia yang timbul dari perasaan manusia yang bersifat indah. Seni rupa adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media: titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu (Setyobudi dalam Gustia, 2014: 19).

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak hasil belajar siswa yang diajarkan melalui

model pembelajaran *Discovery Learning* dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010: 72) metode penelitian eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi penelitian eksperimen ini terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau tanpa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Tahap awal digunakan *pre-test* untuk mengetahui tingkat hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan jangka waktu tertentu sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Lalu kedua kelompok tersebut akan diukur untuk kedua kalinya yang disebut *post-test*.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas VII di SMP Negeri 35 Padang. Penelitian dilakukan pada bulan oktober 2014. Berdasarkan analisis data

yang diperoleh melalui pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa hasil pre-test pembelajaran seni budaya bidang seni rupa kelas Eksperimen sama dengan hasil pre-test pembelaja seni budaya bidang seni rupa Kelas Kontrol. Berbeda dengan hasil post-test pembelajaran seni budaya bidang seni rupa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discivery Learning* (kelas Eksperimen) berbeda dengan hasil post-tes pembelajaran seni budaya bidang seni rupa yang di ajarkan dengan model konvensional (Kelas Kontrol). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kedua kelompok, baik hasil pre-test (kemampuan awal) pada siswa kelas VII.5 SMP Negeri 35 Padang maupun hasil post-test (hasil belajar) siswa kelas VII.2 SMP Negeri 35 Padang, sebagaimana yang digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 16

Nilai Rata-Rata Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pembelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Kelas Eksperimen (VII.5) Dan Kelas Kontrol (VII.2) SMP Negeri 35 Padang

	Hasil Pre-Tes		Hasil Post-Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	34	35	34	35
Rata-Rata	58	57	82	73
Nilai Tertinggi	80	80	100	90
Nilai Terendah	30	25	65	60
Jumlah Nilai	1965	1995	2785	2555

Tabel di atas menggambarkan bahwa jumlah siswa kelas eksperimen (VII.5) 34 siswa dikarenakan 2 siswa berhalangan hadir, begitu pula dengan kelas kontrol (VII.2) 35 siswa dikarenakan 1 siswa berhalangan hadir. Nilai hasil pre-test (kemampuan awal) pada kelas

eksperimen (VII.5) yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang jumlah siswanya 34 orang siswa dengan rata-rata 58, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan yang terendah 30 dengan jumlah nilai 1965. Dilihat secara perorangan pada kelas eksperimen kemampuan awal yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 5 orang siswa dan yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 29 orang siswa. Sedangkan hasil pre-test (kemampuan awal) pada kelas kontrol (VII.2) yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang jumlah siswanya 35 orang siswa dengan rata-rata 57, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan yang terendah 25 dengan jumlah nilai 1995. Dilihat secara perorangan pada kelas kontrol kemampuan awal yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 6 orang siswa dan yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 29 orang siswa. Walaupun terdapat perbedaan nilai rata-rata, tetapi tidak berbeda secara signifikan 5%. Hal ini terbukti dari harga t yang dicari, yakni kecil dari harga t tabel ($0,028 < 1,980$).

Data ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan siswa yang diajarkan dengan model konvensional di SMP Negeri 35 Padang. Hal ini berarti kedua kelas eksperimen (VII.5) dan kelas kontrol (VII.2) mempunyai latar belakang kemampuan yang sama, sehingga kedua kelas tersebut dapat diperbandingkan.

Setelah hasil pre-test siswa disamakan akan terlihat nanti apakah hasil post-test atau hasil belajar siswa kedua kelas (kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional) berbeda atau tidak, atau manakah yang lebih baik atau lebih tinggi diantara keduanya.

Ternyata hasil post-test atau hasil belajar siswa pada kedua kelas berbeda, yakni kelas eksperimen (VII.5) yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang jumlah siswanya 34 orang siswa dengan rata-rata 82, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan yang terendah 65 dengan jumlah nilai 2785. Dilihat secara perorangan pada kelas eksperimen hasil belajar yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 28 orang siswa dan yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 6 orang siswa. Sedangkan hasil post-test atau hasil belajar pada kelas kontrol (VII.2) yang menggunakan model konvensional yang jumlah siswanya 35 orang siswa dengan rata-rata 73, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan yang terendah 60 dengan jumlah nilai 2555. Dilihat secara perorangan pada kelas kontrol hasil belajar yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 17 orang siswa dan yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 18 orang siswa. Bila dilihat dari harga t yang dicari ternyata lebih besar dari harga t tabel pada taraf signifikan 5% ($4,880 > 1,980$). Hal ini mengungkapkan hasil belajar

pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil belajar yang signifikan ini menggambarkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya bidang seni rupa.

Berdasarkan hasil perbandingan 2 kelompok di atas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik atau lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa model pembelajaran *Discovery Learning* atau model konvensional. Hal ini cukup beralasan karena kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pengetahuan yang diperoleh dari model pembelajaran ini sangat pribadi dan ampuh karena penguatan pengertian, ingatan dan transfer, menyebabkan siswa mengarah kegiatan belajarnya dengan melibatkan akal dan motivasi sendiri, mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri serta mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri. Hal dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* ini siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri atau mencari ilmu pengetahuan sendiri yang mana materi diperoleh dari guru. Pada kelas eksperimen ini peneliti memberikan materi kepada siswa dan siswa mencari informasi dan

pengetahuan tentang materi tersebut dan mendiskusikan dengan guru apa yang kurang dimengerti oleh siswa. Dengan diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa, dan untuk mengembangkan kemampuan berfikir ini siswa perlu aktif dalam proses pembelajaran. Dahar dalam Trianto (2011:38) mengatakan, bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Hal ini disebabkan karena siswa campur tangan dalam mencari ilmu pengetahuan dan memecahkan permasalahan sendiri dalam pengetahuan yang tidak diketahui sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya campur tangan siswa dalam belajar ini membuat usaha proses dalam pembelajaran menjadi lebih besar. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang mana dalam model ini materi pelajaran disampaikan oleh guru dan siswa hanya mendengar dan menerima materi pembelajaran tersebut dari guru. Pada proses pembelajaran peneliti menjelaskan materi yang dipelajari, dengan metode ceramah dan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional ini. Hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa mungkin tidak menjadi lebih baik. Ini terbukti terbukti bahwa terjadi perbedaan antara kelas eksperimen yang diajarkan dengan

model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kelas kontrol yang diajarkan tanpa model pembelajaran *Discovery Learning* atau model pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional serta hasil belajar lebih baik atau lebih tinggi.

Berdasarkan hal di atas model pembelajaran *Discovery Learning* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa.

Analisis data yang diperoleh membuktikan bahwa *Discovery Learning* lebih baik dari pada strategi konvensional dalam hal meningkatkan hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa. Untuk itu penulis ingin menyarankan bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* pada saat proses pembelajaran seni budaya bidang seni rupa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa, agar model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini masih pada materi yang terbatas, yaitu pada pembelajaran seni budaya bidang seni rupa, maka diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi pokok lainnya.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Abd. Hafiz, M.Pd dan Pembimbing II Dra. Zubaidah, M.Pd

DAFTAR BACAAN

- Ali, Mohammad, dkk. (2009) . *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama
- Asril, Zainal. (2010). *Micro Teaching Disertai Dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Awrus, Suib, dkk. (2012). *Pengaruh Strategi Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Mikro Seni Rupa*. Padang: FBS UNP.
- Gustia, Nuci. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum teaching Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas XSMAN 1Junjung Sirih*. Padang: FBS UNP.
- Hartiti, Tri, Dkk. (2013). *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lufri, Dkk. (2006). *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP PRESS.
- Sugiono (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Syah, Muhibin. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta.PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto.(2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.