

**PENGUNAAN METODE *DISCOVERY LEARNING* BERMEDIA AUDIO  
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK**

**Jurnal**



**Regi Firga Ningsih**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode September 2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PENGGUNAAN METODE *DISCOVERY LEARNING* BERMEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK

**Regi Firga Ningsih**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Regi Firga Ningsih untuk persyaratan wisuda periode september 2016 dan telah diperiksa/ disetujui kedua pembimbing

Padang, 01 Juli 2016

Dosen Pembimbing I



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd  
NIP. 19550712.198503.1.002

Dosen Pembimbing II



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

## Abstrak

Penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh hasil belajar menggambar bentuk menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Data penelitian adalah skor hasil tes menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual dan dengan menggunakan metode konvensional siswa Kelas VII SMP N 2 Padang Ganting.

Hasil penelitian, disimpulkan bahwa hasil belajar menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas VII SMP 2 Padang Ganting.

Kata kunci: metode *discovery learning*, media audio visual, hasil menggambar bentuk.

## Abstract

The study aims to look at the effect of learning outcomes draw shapes using discovery learning methods bermedia audio-visual class VII SMP N 2 Padang Ganting. This type of research is quantitative experimental method. Data research is test result score draw shapes by using audio-visual discovery mediated learning and using the conventional method of Class VII student of SMP N 2 Padang Ganting.

The results of the study, it was concluded that the results of learning to draw shapes by using audio-visual discovery learning bermedia the experimental class is higher than the control class using conventional methods class VII SMP 2 Padang Ganting.

Keywords: methods of discovery learning, audio-visual media, the results draw a shape.

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *DISCOVERY LEARNING* BERMEDIA  
AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK  
SISWA KELAS VII SMP N 2 PADANG GANTING**

Regi Firga Ningsih<sup>1</sup>, Ramalis Hakim<sup>2</sup>, Abd. Hafiz<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: Regifirganingsih@gmail.com

Abstract

The study aims to look at the effect of learning outcomes draw shapes using discovery learning methods bermedia audio-visual class VII SMP N 2 Padang Ganting. This type of research is quantitative experimental method. Data research is test result score draw shapes by using audio-visual discovery mediated learning and using the conventional method of Class VII student of SMP N 2 Padang Ganting.

The results of the study, it was concluded that the results of learning to draw shapes by using audio-visual discovery learning bermedia the experimental class is higher than the control class using conventional methods class VII SMP 2 Padang Ganting.

Kata kunci: metode *discovery learning*, media audio visual, hasil menggambar bentuk.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2016.

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup>Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran menggambar bentuk merupakan salah satu cara untuk menuangkan perasaan, ide, atau gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran seseorang. Pembelajaran menggambar bentuk sesuai dengan Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP kelas VII pada semester dua ( semester genap), yaitu dalam Standar Kompetensi mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam menggambar. Oleh sebab itu, siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting tahun ajaran 2014/2015 dipilih sebagai objek penelitian karena materi tentang menggambar bentuk akan diajarkan pada kelas VII di semester genap.

Dalam pembelajaran menggambar bentuk siswa dilatih untuk mengekspresikan pikiran, pendapat dan perasaan dalam bentuk karya bernilai estetika, yaitu dengan memberikan pembelajaran yang menarik. Dalam mencapai tujuan pembelajaran menggambar bentuk, pembelajaran harus dilakukan secara maksimal. Karya yang dihasilkan harus didukung dengan pengetahuan seni rupa, seperti unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa dan ketepatan bentuk dalam menggambar sehingga memberikan keindahan terhadap karya yang dibuat.

Di SMP N 2 Padang Ganting, diperoleh informasi tentang kendala dalam pembelajaran menggambar bentuk sebagai berikut: *Pertama*, siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide untuk menggambar bentuk. *Kedua*, siswa masih kesulitan dalam proses menggambar bentuk, seperti pemilihan ide, tema, media, tekstur, arsiran, penggunaan warna/perpaduan warna, dan pemakaian alat dalam menggambar bentuk. *Ketiga*, guru masih menggunakan metode ceramah

dan media gambar sehingga proses belajar yang digunakan pada saat pembelajaran, khususnya pembelajaran menggambar bentuk kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting dalam pembelajaran menggambar bentuk, diperlukan alternatif metode serta media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan pemilihan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran menggambar, khususnya dalam menggambar bentuk. Oleh karena itu, metode dan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *discovery learning* bermedia audio visual.

menggambar adalah pola kelakuan manusia yang dijadikan sebagai media pengungkapan gagasan atau kegiatan yang melibatkan kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan yang diperlihatkan dengan menggores pada suatu permukaan. Menggambar bentuk adalah menciptakan gambar semirip dan sedetail mungkin dengan modelnya, yang memerlukan prinsip-prinsip seperti perspektif, sinar dan bayangan, anatomi, sifat permukaan objeknya, penyajian gelap terang dan gradasi.

Metode *discovery learning* adalah metode mengajar yang menggunakan teknik penemuan dan merupakan proses mental ( misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya) dimana siswa menyesuaikan suatu konsep atau prinsip. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami

proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. (Roestiyah, 2001 dalam *gurukelas.com*. Metode Penemuan ( *Discovery methods*).

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam berkomunikasi atau menyalurkan pesan. Pesan yang disampaikan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar lebih baik dan giat sesuai dengan tujuan yang dicapai. Adanya median pembelajaran sangat membantu siswa dalam menggambar bentuk dengan cepat dan tepat.

Media pembelajaran secara garis besar terdiri atas 3, yaitu alat bantu pandang dengar (*audio visual aids*), alat bantu dengar(*audio aids*), alat bantu pandang(*visual aids*). Alat bantu pandang dengar merupakan media pembelajaran yang paling lengkap. Teknologi *audio visual aids* cara menghasilkan atau menyampaikan materinya dengan penyerapan atau pandangan dan pendegaran. Alat bantu pandang dengar (*audio visual*) yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dalam suatu unit, misalnya film bersuara dalam televisi Arsyad (2009:30).

Tujuan penggunaan media visual menurut Anderson (1994:102) yaitu, (1) untuk tujuan kognitif, (2) untuk tujuan afektif, dan (3) untuk tujuan psikomotorik. Untuk tujuan kognitif ada empat tujuan penggunaan media audio visual sebagai berikut, *Pertama*, siswa dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi. *Kedua*, siswa dapat meninjau serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomi. *Ketiga*, siswa dapat diajarkan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip

tertentu. *Keempat*, dapat menunjukkan contoh dan cara bersikap atau perbuatan dalam suatu penampilan, khususnya menyakut interaksi siswa.

Tujuan afektif menggunakan media audio ada dua, sebagai berikut: *Pertama*, media yang baik sekali untuk penyampaian informasi dalam matra afektif. *Kedua*, media yang sangat baik sekali dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

Kelebihan media audio visual dikemukakan oleh Indriana (2011:92) sebagai berikut: *Pertama*, memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa. *Kedua*, sangat baik untuk menerangkan suatu proses. *Ketiga*, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Keempat*, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. *Kelima*, memberikan kesan mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa. *Ketujuh*, memberikan hiburan tersendiri bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak bosan mengikuti sesi pembelajaran.

Kekurangan-kekurangan dari media audio visual antara lain dikemukakan oleh Indriana (2011:92) sebagai berikut: *Pertama*, dari segi biaya, proses pembuatannya cukup mahal. *Kedua*, dari segi biaya, proses pembuatannya menyita waktu. *Ketiga*, dari segi penggunaan, memerlukan penggelapan ruangan. *Keempat*, pengoperasiannya dilakukan oleh orang yang lebih paham dengan media tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena datanya bersifat objektif dan hasilnya dapat dibuktikan kebenarannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode eksperimen. Metode eksperimen bertujuan untuk mengontrol atau mengendalikan setiap gejala yang muncul dalam kondisi tertentu, sehingga dapat diketahui hubungan sebab akibat dari gejala yang terjadi.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan statis dua kelompok. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2007:36), rancangan statis dua kelompok merupakan rancangan penelitian yang menggunakan dua kelompok sampel yang dianggap sama dalam semua aspek yang relevan dan perbedaannya hanya terdapat pada perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting yang terdaftar pada tahun ajaran 2014/2015 semester dua. Jumlah siswa adalah 89 ( dengan rata-rata 30 siswa perkelas) yang tersebar dalam tiga kelas. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sample*.

Karakteristik sampel kelas control dan kelas eksperimen yang akan penelitian ambil adalah siswa yang memiliki homogenitas berupa nilai rata-rata ujian menggambar yang hamper sama. Berdasarkan nilai rata-rata menggambar siswa, ditetapkan kelas sampel yaitu kelas yang memiliki rata-rata sama.

#### **Nilai Rata-rata UH I Kelas VII SMP Negeri 2 Padang Ganting**

<b>No.</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>
<b>1</b>	<b>VII.1</b>	<b>30</b>	<b>77</b>
<b>2</b>	<b>VII.2</b>	<b>30</b>	<b>76</b>
3	VII.3	29	72
<b>Jumlah</b>		89	

Tujuan penelitian menggunakan akan *purposive sample* untuk memudahkan pelaksanaan penelitian karena para siswa berada pada kelas yang memiliki menggambar hamper sama. Terlebih dahulu peneliti melakukan studi

pendahuluan dengan mencari informasi dari guru bidang studi Seni Budaya kelas VII SMP N 2 Padang Ganting mengenai karakter dan keterampilan siswa. Kemudian menentukan kelas untuk pengambil sampel.

Karakteristik kelas sampel dalam penelitian ini adalah kelas yang belajar pada guru bidang studi Seni Budaya yang sama, yaitu kelas VII.1, VII.2, dan VII.3. Selain itu siswa yang memiliki karakteristik dan homogenitas berupa nilai rata-rata Ulangan Harian yang sama melalui kegiatan pendahuluan, maka pengambilan sampel dilakukan dengan cara berikut: *pertama*, meminta skor mentah siswa kelas VII.1, VII.2, dan VII.3 SMP N 2 Padang Ganting berupa nilai hasil Ulangan Harian. *Kedua*, menghitung nilai rata-rata. *Ketiga*, memiliki kelas yang memiliki nilai rata-rata hampir sama. *Keempat*, menentukan kelas sebagai sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu keterampilan menggambar bentuk. *Pertama*, hasil belajar menggambar bentuk dengan menggunakan metode konvensional. *Kedua*, hasil belajar menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual.

Instrumen penelitian ini adalah tes untuk kerja menggambar bentuk. Tes tersebut diberikan kepada kelas control dengan menggunakan metode konvensional dan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan memberikan tes kepada sampel berupa *posttest*. Langkah kerja dalam pengumpulan data ini ialah sebagai berikut: *Pertama*, dilakukan proses pembelajaran menggambar

bentuk dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol dan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual pada kelas eksperimen. *Kedua*, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengerjakan tes menggambar bentuk setelah proses pembelajaran selesai. *Ketiga*, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengerjakan posttest menggambar bentuk. Keempat, lembaran kerja menggambar bentuk siswa dikumpul, kemudian diperiksa dan diberi skor berdasarkan indikator yang telah ditentukan, yaitu prinsip-prinsip seni rupa, unsur-unsur seni rupa, dan ketepatan bentuk.

### **C. Metode Penelitian**

Data hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual ini adalah skor yang diperoleh dari hasil tes menggambar bentuk yang diberikan kepada 30 orang siswa kelas V11 1, V11 2, di SMP N 2 Padang Ganting.

Langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, menganalisis tes menggambar bentuk siswa kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting secara umum kelas Eksperimen. *Kedua*, menganalisis tes menggambar bentuk kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting berdasarkan indikator (kelas eksperimen). *Ketiga*, menganalisis tes menggambar bentuk siswa kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting secara umum kelas kontrol. *Keempat*, menganalisis tes menggambar bentuk siswa kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting berdasarkan indikator (kelas kontrol). *Kelima*, melihat pengaruh hasil tes dengan

menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual terhadap hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting.

Hasil belajar menggambar bentuk siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan metode *Discovey learning* bermedia audio visual (kelas eksperimen) dan dengan mmenggunakan metode konvensional (kelas kontrol), yaitu sebagai berikut. *Pertama*, menggambar bentuk dengan metode *discovery leaarning* bermedia audio visual siswa kelas V11 SMP N 2 Padang Ganting.

Metode *Discovery learning* bermedia audio visual yang digunakan dalam pembelajaran menggambar bentuk adalah metode dengan bantuan media pembelajaran yang digunakan untuk mendorong dan memotivasi kreativitas siswa agar mampu menggambar bentuk secara lebih baik berdasarkan video yang diputar. Didalam penelitian ini, pembelajaran menggambar bentuk menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual merupakan perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen. Pembelajaran menggambar bentuk menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual dilakukan dengan cara guru mengajak siswa memperhatikan sebuah video berdurasi 5 sampai 10 menit yang diputar didepan kelas. Setelah itu siswa dibimbing untuk mencatat unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa dan ketepatan bentuk. Video yang telah dipehatikan, kemudian siswa menggambar bentuk sesuai dengan tema yang ditetapkan dan merujuk pada temuan-temuan mereka didalam video yang diperhatikan.

Penggunaan metode *discovery learning* bermedia audio vidual memberikan pengaruh terhadap hasil belajar menggambar bentuk siswa. Pembelajaran

diberikan dengan memberikan sebuah video yang menarik, sehingga memotivasi dan membangkitkan keinginan siswa untuk menyelidiki informasi lebih baik. Pada saat video diputarkan, siswa juga dibimbing mencatat yang mereka lihat dan temukan dalam video. Agar dalam menggambar bentuk dapat menerapkan unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa, dan ketepatan bentuk.

Pengaruh penggunaan metode *discovery learning* bermedia audio visual terhadap hasil belajar menggambar bentuk siswa tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual tersebut dapat merangsang ide-ide dan kreatifitas siswa dalam berkarya. Siswa akan dengan lebih mudah menggambar bentuk apapun yang mereka lihat dan dengar dalam video yang diputarkan sehingga mempermudah penyampaian dan penerimaan pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan kesalahan pengertian yang secara tidak langsung dapat menambah penguasaan kosakata mereka dalam menggambar bentuk.

Tujuan afektif penggunaan media audio visual ada dua, sebagai berikut. *Pertama*, media yang baik sekali untuk penyampaian informasi dalam mata afektif. *Kedua*, media yang sangat baik sekali dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Tujuan psikomotor dalam penggunaan media audio visual ada dua yaitu sebagai berikut. *Pertama*, media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak siswa. *Kedua*, siswa langsung mendapatkan umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerak siswa.

Pembelajaran menggambar bentuk dengan menggunakan metode konvensional di dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran menggambar bentuk dilakukan dengan cara guru dan siswa bertanya jawab tentang materi menggambar bentuk. Pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional kurang mampu menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Pembelajaran diberikan dengan tanpa metode dan bantuan media pembelajaran, sehingga kurang mampu memotivasi dan membangkitkan keinginan dan kreativitas dalam menggambar bentuk. Pembelajaran tanpa metode dan bantuan media pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam mengembangkan ide dalam menggambar bentuk. Sehingga dalam menggambar bentuk siswa kurang mampu menerapkan unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa, dan ketepatan bentuk yang sesuai dengan tema yang ditentukan oleh guru.

Penggunaan metode *discovery learning*bermedia audio visual sangat membantu dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran menggambar bentuk. Dengan melihat dan mendengar langsung, informasi yang hendak disampaikan bisa diterima dengan jelas, dan merangsang siswa untuk menemukan hal-hal dari apa yang mereka lihat dan saksikan. Bertolak dari pendapat Indriana (2011:92) tentang kelebihan media audio visual sebagai berikut. *Pertama*, memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa. *Kedua*, sangat baik untuk menerangkan suatu proses. *Ketiga*, mengatasiketerbatasan ruang dan waktu. *Keempat*, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. *Kelima*, memberikan kesan mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa. *Ketujuh*, memberikan hiburan tersendiri

bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak bosan mengikuti sesi pembelajaran Perbedaan rata-rata keterampilan menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning*bermedia audio visual dan dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting.

Dianggap sebagai pengaruh yang ditimbulkan penggunaan metode *discovery learning*bermedia audio visual yang diberikan pada siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting. Dengan demikian, disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan metode *discovery learning*bermedia audio visual terhadap hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Hasil belajar menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas VII SMP 2 Padang Ganting yang terdaftar pada tahun pelajaran 2014/2015 semester dua (genap). Pembelajaran dengan metode *discovery learning*bermedia audio visual dapat membantu menyampaikan informasi secara jelas sehingga siswa mampu menemukan dan menerima informasi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari analisis data berikut ini.

*Pertama*, menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning*bermedia audio visual siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting berada pada kualifikasi Baik (B) dengan nilai rata-rata 78,77. Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) kelas VII N 2 Padang Ganting untuk mata pelajaran seni budaya adalah 75. Jika KKM tersebut dibandingkan dengan rata-rata menggambar bentuk dengan menggunakan metode *discovery learning*bermedia audio visual siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting sudah memenuhi KKM.

*Kedua*, menggambar bentuk dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting berada pada kualifikasi Lebih dari Cukup (LdC) dengan nilai rata-rata 73. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas VII N 2 Padang Ganting untuk mata pelajaran seni budaya adalah 75. Jika KKM tersebut dibandingkan dengan rata-rata menggambar bentuk dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting belum memenuhi KKM.

*Ketiga*, berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode *discovery learning*bermedia audio visual dalam pembelajaran menggambar bentuk siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting karena nilai thitung > ttabel (3,39 > 1,67). Hal tersebut juga terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning*bermedia audio visual berlangsung dengan suasana menyenangkan, media pembelajaran yang menarik, tidak monoton, siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut. *Pertama*, metode *Discovery learning*bermedia audio visual berperan penting dalam mewujudkan hasil belajar

menggambar bentuk daripada dengan menggunakan metode konvensional siswa kelas VII SMP N 2 Padang Ganting.

*Kedua*, guru mata pelajaran Seni Budaya dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran menggambar bentuk dapat menggunakan menggunakan metode *discovery learning* bermedia audio visual untuk siswa kelas VII SMP 2 Padang Ganting. Hal ini ditujukan agar dapat meningkatkan hasil belajar menggambar bentuk, keaktifan dan antusias siswa saat proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

*Ketiga*, disarankan kepada siswa siswa kelas VII SMP 2 Padang Ganting untuk lebih banyak berlatih menggambar baik di sekolah maupun di luar sekolah, agar keterampilan dalam menggambar terutama menggambar bentuk dapat berkembang, terutama untuk mampu menerapkan prinsip-prinsip, unsur-unsur seni rupa dan ketepatan bentuk.

*Keempat*, peneliti lain sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini.

**Catatan:** artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Ramalis Hakim, M.Pddan Pembimbing IIDrs. Abd. Hafiz, M. Pd.

### **Daftar Rujukan:**

- Anderson, Ronal H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Bandung : Angkasa
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Lutfri. 2007. *Kiat Memahami dan Melakukan Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, S. Arif. 1999. *Media Pendidikan*. Jakarta:Rajawali.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Percetakan Sinar Baru Algensindo Offset Bandung.