

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA DI SMA NEGERI 1 KOTO XI TARUSAN**



**RESTI RAHMA YUNI
1106076**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA DI SMA NEGERI 1 KOTO XI TARUSAN**

Resti Rahma Yuni

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Resti Rahma Yuni untuk persyaratan wisuda periode September 2016 dan telah diperiksa/disetujui kedua pembimbing.

Padang, 5 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I,



Drs. Jamilus, M.Pd,Ph.D.
NIP. 19511114.197903.1.001

Dosen Pembimbing II,



Drs. Wisdiarman, M.Pd.
NIP. 19550531.197903.1.002

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan model *quasi* eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berupa hasil belajar. Kemudian data diolah dengan menggunakan program SPSS versi 16.00. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,195$ dan $t_{tabel} = 1,699$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas XI SMAN 1 Koto XI Tarusan.

Abstract

The following research is purposed to described the influence of of *Discovery Learning* model towards learning's result of students in the subjects of Art in SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. This research is using quantitative method with an quasi-experimental model. the instrument is using learning's result test in the form of learning outcomes. Afterwards, the data is processed by using SPSS program version 16.00. Based on hypothesis testing by using SPSS program version 16.00, obtained that t (count) is 4,195 and t (table) is 1,699 with significance of ($\alpha = 0,05$). It shows that there is significance difference between two classes. Therefore, it is concluded that applying discovery learning model has a positive influence toward learning's result of students in the subjects of Art in SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA DI SMA NEGERI 1 KOTO XI TARUSAN**

Resti Rahma Yuni¹, Jamilus², Wisdiarman³

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email: Restirahmayuni.12@gmail.com

Abstract

The following research is purposed to described the influence of of *Discovery Learning* model towards learning's result of students in the subjects of Art in SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. This research is using quantitative method with an quasi-experimental model. the instrument is using learning's result test in the form of learning outcomes. Afterwards, the data is processed by using SPSS program version 16.00. Based on hypothesis testing by using SPSS program version 16.00, obtained that t (count) is 4,195 and t (table) is 1,699 with significance of ($\alpha = 0,05$). It shows that there is significance difference between two classes. Therefore, it is concluded that applying discovery learning model has a positive influence toward learning's result of students in the subjects of Art in SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan.

Kata Kunci: Model pembelajaran *discovery learning* dan hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa, karena pendidikan merupakan factor utama bagi perkembangan diri individu, dan mampu meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Sehingga dapat menciptakan manusia kreatif dan produktif yang

¹Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2016

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

mampu memajukan bangsa dan negara. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Oleh karena itu, pendidikan berperan dalam pengembangan potensi siswa baik dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor untuk menjadi makhluk/insan yang hebat.

Sejalan dengan itu Tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:“pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwakepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan sekolah memiliki peran penting Sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan secara formal, Proses belajar mengajar di sekolah merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mewujudkan proses pembelajaran agar dapat menciptakan peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, cakap, kreatif dan mandiri. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan

kepribadian” (Suyono dan Hariyanto, 2014:9). Ini berartiberhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada proses pembelajaran yang dialami oleh guru kepada siswa sebagai peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SMA adalah pelajaran Seni Budaya. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa (solfi, 2012:2). Ruang lingkup pembelajaran Seni Budaya mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater. Seni rupa memberikan wadah untuk berkeaktivitas dan berekspresi melalui perwujudan karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa. Seni rupa mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan. Menurut Soedarso (dalam Solfi, 2012:3) tujuan pembelajaran seni rupa itu sendiri adalah:

- (1) mengembangkan sensifitas dan kreatifitas,
- (2) memberikan fasilitas kepada siswa untuk dapat berkreasi lewat bahasa rupa,
- dan (3) memperlengkapi anak dalam bentuk pribadinya yang sempurna agar dapat dengan penuh berpatisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran seni rupa, tergantung model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Sudjana (1989:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Hasil belajar dalam proses pembelajaran dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa di sekolah.

Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa:

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar diantaranya kemampuan, bakat, minat, keaktifan, kreativitas, persepsi, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar antara lain orang tua, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, kondisi kelas, serta strategi dan penggunaan model oleh guru dalam mengajar”.

Guru dituntut memilih model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa yang dapat mengaktifkan siswa, dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor siswa.

Djumingin (Taniredja, 2014:21) mengemukakan bahwa, “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasikan pembelajaran”. Model dapat diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang bahan-bahan pembelajaran. Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa semangat untuk aktif dan termotivasi di dalam pembelajaran. Dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan pengamatan pada masa Praktek Lapangan Kependidikan di SMA Negeri 1 koto XI tarusan pada 12 september 2015, terlihat pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas pada pembelajaran seni rupa sering menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan metode

ceramah dan tanya jawab. Masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tidak ada siswa yang bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang telah di jelaskan, Lebih banyak siswa yang diam dari pada siswa yang bertanya. Siswa takut untuk mengeluarkan pendapatnya, pada saat guru meminta pendapat siswa.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas, terlihat adanya kesenjangan antara yang seharusnya dengan keadaan yang sesungguhnya. Dimana seharusnya siswa itu kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seni rupa, masih ada kecenderungan terhadap pengekanan kebebasan siswa, masih banyak guru yang mendominasi pembelajaran, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap apa yang diperintahkan oleh gurunya, siswa tidak mendapat kebebasan untuk berkreasi dan mengekspresikan dirinya. Hal ini lah diantara penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran seni rupa. Keadaan tersebut, apabila didiamkan akan menyebabkan siswa semakin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah-masalah di atas guru perlu memilih dan menerapkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan segala kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran seni rupa dapat berlangsung lebih dari satu arah.

Dalam penelitian ini peneliti memilih suatu model pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran

seni rupa sehingga apa yang dipelajarinya tidak terlupakan. Salah satu model pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa adalah model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Syah (2004) Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas ada beberapa langkah-langkah yaitu:

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Prosedur Aplikasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar, yaitu *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan), *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah), *Data Collection* (Pengumpulan Data), *Data Processing* (Pengolahan Data), *Verification* (Pembuktian), *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi),

Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran seni rupa adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk berfikir kritis, aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan dapat memecahkan sendiri permasalahan yang ada dalam pembelajaran seni rupa serta membuat kesimpulan sendiri. Pembelajaran seni rupa mengacu pada tiga aspek seni rupa yaitu ekspresi, kreasi, dan apresiasi.

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi pembelajaran apresiasi terhadap karya seni. dapat menuntut siswa untuk berfikir kritis, aktif serta mencari sendiri informasi-informasi tentang materi apresiasi, mempelajari dan mengapresiasi sendiri karya seni rupa berdasarkan informasi yang telah diperolehnya. Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran seni rupa merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif serta melatih siswa berfikir, dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini mendorong penulis untuk meneliti hal ini dalam bentuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Menurut Sugiyono (2014:114) *Quasi Experiment* adalah mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian *Quasi* eksperimen digunakan karena tidak perlu dibentuk kelas baru untuk mengadakan eksperimen, dan cukup menggunakan kelas yang sudah ada sebelumnya. Rancangan penelitian yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada pelaksanaan penelitian ini sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kedua kelas diberi perlakuan, yaitu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kelas control diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, variabelnya terdiri dari 2 variabel yaitu: Variabel Bebas merupakan model pembelajaran *Discovery Learning* (X). Variabel Terikat merupakan hasil belajar (Y). 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. Hasil belajar adalah merupakan skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes hasil belajar yang diadakan setelah eksperimen selesai. Menurut Sudjana (1989:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajar". Hasil belajar dalam proses pembelajaran dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa di sekolah.

Jenis data yang diperlukan adalah data primer berupa hasil *Pre-test* dan hasil *Post-test*. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 2 kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan pre-tes dan post-tes. Hasil pre-test adalah yang menggambarkan pengetahuan awal siswa atau penguasaan siswa terhadap materi pelajaran seni rupa yang akan diajarkan selama perlakuan diberikan. Hasil pos-test adalah yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran seni rupa yang telah diajarkan atau pencapaian siswa sesudah selesai perlakuan. Instrumen ini disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti. Cakupan isi tes yang digunakan untuk hasil belajar tidak keluar dari lingkup materi pembelajaran seni budaya bidang seni rupa yang ada dalam silabus mata pelajaran seni budaya pada kurikulum KTSP 2006 dengan materi pelajaran apresiasi terhadap karya seni rupa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar seni rupa yang dilihat dari hasil *pre-tes* dan *post-test*. Jenis instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ini adalah tes tertulis. Data yang terkumpul dalam penelitian ini semuanya dianalisis dan diolah secara statistik. Pengolahan dan analisis data dapat digolongkan pada tiga tahap yaitu: tahap pengolahan data, tahap pengujian persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis.

C. Pembahasan

Untuk memperoleh data angka mengenai pengaruh hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan dapat diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok kelas, diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 62 orang. Semua data yang dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, nilai tertinggi dan nilai terendah dari masing-masing kelas dengan menggunakan program SPSS 16.00 *for windows*.

Penelitian ini dilakukan pada kelas XI di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 18 April sampai 11 Mei 2016. Tes yang dilakukan pada tes pengetahuan awal (*pre-test*) pada pertemuan pertama yang diikuti oleh kedua kelas, yakni kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang siswa dan kelas kontrol berjumlah 32 orang. Adapun deskripsi dari hasil tes pengetahuan awal siswa (*pre-test*) pada kedua kelas dapat digambarkan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (*pre-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor <i>Pre-test</i>	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
1	30	3	9.4	3	10.0

2	35	2	6.2	1	3.3
3	40	5	15.6	2	6.7
4	45	-	-	1	3.3
5	50	4	12.5	4	13.3
6	55	4	12.5	4	13.3
7	60	5	15.6	6	20.0
8	65	5	15.6	3	10.0
9	70	3	9.4	3	10.0
10	75	1	3.1	3	10.0
Jumlah		32	100.0	30	100.0
Mean		52.81		55.33	
Median		55.00		57.50	
Modus		40		60	
Std		13.255		13.431	
Max		30		30	
Min		75		75	

Sumber pengelola data

Pada tabel 4 distribusi frekuensi tes pengetahuan awal dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata (Mean) pada kelas eksperimen yaitu 55,33 nilai tengah (Median) adalah 57,50, nilai yang banyak muncul (Modus) adalah 60. Dan standar deviasi 13,431 dengan nilai tertinggi 75 dengan jumlah frekuensi 3 orang dengan persentase 10% dan nilai terendah 30 dengan jumlah frekuensi 3 orang dengan persentase 10%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu (Mean) sebesar 52,81 nilai tengah (Median) 55,00, nilai yang banyak muncul (Modus) adalah 40, dan standar deviasi 13,255 dengan nilai tertinggi 75 dengan jumlah frekuensi 1 orang dengan persentase 3,1% dan nilai terendah 30 dengan jumlah frekuensi 3 orang dengan persentase 9,4%

. Hasil tes pengetahuan akhir pada mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Tes yang dilakukan pada tes pengetahuan akhir (*post-test*) pada pertemuan ketiga yang diikuti oleh kedua

kelas, kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang siswa dan kelas kontrol berjumlah 32 orang siswa. Adapun deskripsi dari hasil tes pengetahuan akhir (*post-test*) pada kedua kelas dapat digambarkan pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Akhir
(*post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Skor Posttest	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
	50	2	6,2	-	-
	55	2	6,2	-	-
	60	1	9,4	-	-
	65	5	9,4	1	1,3
	70	5	15,6	2	13,3
	75	7	25,0	3	20,0
	80	9	25,0	14	36,7
	85	1	3,1	10	31,2
Jumlah		32	100,0	30	100,0
Mean		71,09		80,00	
Median		75,00		80,00	
Modus		75		80	
Std		9,396		5,085	
Max		50		65	
Min		85		85	

Sumber pengelola data

Pada tabel 5 distribusi frekuensi tes pengetahuan akhir dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata (Mean) pada kelas eksperimen yaitu 80,00 nilai tengah (Median) adalah 80,00, nilai yang banyak muncul (Modus) adalah 80. Dan standar deviasi 5,085 dengan nilai tertinggi 85 dengan jumlah frekuensi 10 orang dengan persentase 13,3% dan nilai terendah 65 dengan jumlah frekuensi 1 orang dengan persentase 3,1%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu (Mean) sebesar 71,09 nilai tengah (Median) 75,00, nilai yang banyak muncul (Modus) adalah 75, dan standar deviasi 9,396 dengan nilai tertinggi 85 dengan jumlah frekuensi 1 orang dengan persentase 3,1% dan nilai terendah 50 dengan jumlah frekuensi 2 orang dengan persentase 6,2%.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang telah diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti, tingginya nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas XI IPS SMAN 1 Koto XI Tarusan diperoleh hasil dari tes pengetahuan akhir (*posttest*) di dapatkan rata-rata siswa 80,00 yang sebelumnya dilakukan tes pengetahuan awal (*pretest*) dengan rata-rata 55,33 dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran langsung yang memperoleh hasil tes pengetahuan akhir (*posttest*) dengan rata-rata 71,09 dan hasil tes pengetahuan awal (*pretest*) 52,81.

Dilihat secara perorangan pada kelas eksperimen hasil belajar yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 24 orang siswa dari 30 orang siswa, dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 6 orang siswa, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65. Sedangkan pada kelas kontrol hasil belajar yang mencapai KKM yaitu 10 siswa dari 32 siswa, itu berarti ada 22 siswa yang belum mencapai KKM, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, dengan variable terikatnya yakni hasil belajar Seni Rupa. Menurut Syah (2004) Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi

diharapkan mengorganisasi sendiri. guru memberikan semacam masalah kepada siswa yang direkayasa oleh guru. Didalam kelas siswa dibentuk dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa yang dipilih secara acak berdasarkan nama, agar siswa bekerja sama dan saling membantu antara satu dengan yang lain. Tujuan dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat bertukar pendapat dalam kegiatan belajar.

Setelah melakukan tes akhir, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Priyatno, 2012 : 33). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak (Priyatno, 2012 : 33). Dari hasil uji normalitas data tes pengetahuan awal dan akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. dan hasil uji homogenitas data tes pengetahuan awal dan akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

Langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis, berdasarkan perhitungan diketahui, $t_{hitung} = 4,195$ dan $t_{tabel} = 1,699$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di SMAN 1 Koto XI Tarusan.

Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar seni rupa di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. Dilihat dari hasil belajar akhir yang diperoleh siswa meningkat pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan analisis data diketahui, $t_{hitung} = 4,195$ dan $t_{tabel} = 1,699$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima.

Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar seni rupa di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. Dilihat dari hasil belajar akhir yang diperoleh siswa meningkat pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, sebagai saran diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan memecahkan masalah yang terdapat pada proses pembelajaran.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Jamilus, M.Pd, Ph.D dan Pembimbing II Drs. Wisdiarman, M.Pd.

Daftar Rujukan

Muhibbin, Syah. 2004. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Solfi, Ayuna. 2012. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Gunung Talang*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.