

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS XI SMA  
NEGERI 13 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh :

ARINI SASTRA DEVI

NIM : 18020072

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

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

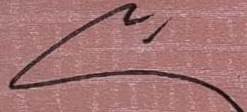
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS XI SMA  
NEGERI 13 PADANG**

Nama : ARINI SASTRA DEVI  
NIM : 18020072  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, , 29 Mei 2023


Disetujui untuk Ujian

Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M. Pd  
NIP.19591212.198602.1.001

Mengetahui :  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S. Pd., M. Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning*  
terhadap Minat Belajar Seni Rupa Siswa Kelas XI SMA  
Negeri 13 Padang  
Nama : Arini Sastra Devi  
NIM : 18020072  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni


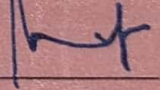

Padang, 8 Juni 2023

Tim Penguji:

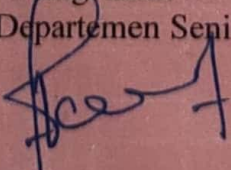
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M. Pd.  
NIP. 19591212.198602.1.001
2. Anggota 1 : Dr. Yahya, M. Pd.  
NIP.19640107.199001.1.001
3. Anggota 2 : Maltha Kharisma, M. Pd.  
NIDN. 0014059004

: 1.   
: 2.   
: 3. 

Mengetahui :  
Kepala Departemen Seni Rupa

  
Eliya Febriyeni, S. Pd., M. Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

## KATA PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan dan kebanggaan hati aku persembahkan dan aku hadiahkan karya ini kepada orang-orang yang telah memberi arti dalam hidupku serta mengucapkan terimakasih atas bantuan, dukungan dan do'anya kepada :

1. Orang tua saya tercinta, Mama dan Ayah yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang dan cinta, serta do'anya kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan tahap ini.
2. Keluarga besar saya, Reihan, Raisha, dan Alvin yang selalu memberikan semangat kepada penulis agar skripsi ini segera selesai .
3. Aisyah, Dhio, Defni, Arrahmadi, Sindy atas bantuan dan waktu yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
4. Teman seangkatan jurusan seni rupa 2018 yang telah memberikan motivasi kepada penulis
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan do'a secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. *Last but not least*, terimakasih kepada diriku sendiri karena sudah berjuang dan bertahan hingga sejauh ini. Maaf bila terkadang aku terlalu egois memaksamu untuk terus berusaha disaat jiwa dan raga sudah hampir melewati batasnya. Berusaha tetap bahagia dibalik kesedihan yang selalu datang tak kenal tempat dan waktu. Sampai akhirnya berhasil sampai di titik ini. Sekali lagi terimakasih kepada diriku. *Luvv*.

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Minat Belajar Seni Rupa Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 29 Mei 2023

menyatakan,



Arini Sastra Devi  
NIM. 18020072

## ABSTRAK

**Arini Sastra Devi, 2023** : Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Minat Belajar Seni Rupa SMA Negeri 13 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 13 Padang. Peneliti, melakukan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dengan sampel kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 4 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari masing-masing 27 orang.

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan nilai rata-rata minat belajar seni rupa siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 85,04 pada kelas eksperimen dan 77,04 pada kelas kontrol. Dari hasil uji hipotesis terlihat bahwa ada perbedaan dari minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan taraf signifikan = 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

**Kata kunci:** model pembelajaran *Discovery Learning*, Minat Belajar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta selawat beriringan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Minat Belajar Seni Rupa SMA Negeri 13 Padang”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terimakasih yang setulus tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Febriyeni, S. Pd., M. Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa
2. Bapak Drs. Suib Awrus, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Nessya Fitryona, S. Pd., M. Sn. dan Bapak Maltha Kharisma, S. Pd., M. Pd. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa
4. Bapak Bapak Dr. Yahya, M. Pd dan Bapak Maltha Kharisma, S. Pd., M. Pd selaku anggota penguji
5. Bapak Maltha Kharisma, S. Pd., M. Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA).
6. Bapak, Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa.
7. Teman-teman Seni Rupa 2018 yang selalu memberika dukungan selama pembuatan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna untuk segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Padang, 29 Mei 2023  
Penulis

Arini Sastra Devi



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PERSEMBAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Model Pembelajaran.....	8
2. Model Pembelajaran Konvensional.....	9
3. Model <i>Discovery Learning</i> .....	11
4. Konsep Minat.....	25
5. Pembelajaran Seni Rupa.....	31
B. Hasil Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Pikiran.....	37

D. Hipotesis.....	38
BAB III .....	39
METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Jadwal Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel.....	43
E. Jenis dan Sumber Data .....	45
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	45
d. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV .....	56
HASIL PENELITIAN.....	56
A. Deskripsi Data Penelitian .....	56
B. Analisis Data .....	60
C. Pembahasan .....	67
BAB V.....	72
KESIMPULAN .....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN.....	78

## **DAFTAR GAMBAR**

1. Gambar 1. Denah Sekolah.....57
2. Gambar 2. Dokumentasi Penelitian.....110

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Sintaks <i>Discovery Learning</i> .....	24
2. Tabel 2. Desain Penelitian.....	41
3. Tabel 3. Jadwal Penelitian.....	42
4. Tabel 4. Jumlah Anggota Sampel Penelitian.....	44
5. Tabel 5. Alternatif Jawaban Angket Minat Belajar.....	47
6. Tabel 6. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	48
7. Tabel 7. Kriteria Reliabilitas Butir Angket.....	50
8. Tabel 8. Uji Validitas.....	56
9. Tabel 9. Hasil Perhitungan Angket <i>Pre-test Post-Test</i> .....	60
10. Tabel 10. Analisis Deskriptif.....	61
11. Tabel 11. Uji Normalitas.....	62
12. Tabel 12. Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> .....	63
13. Tabel 13. Uji Homogenitas <i>Post-test</i> .....	64
14. Tabel 14. Uji <i>Paired Sample T-test</i> .....	65
15. Tabel 15. Uji <i>Independent Sample T-test</i> .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian.....	78
2. RPP Kelas Eksperimen.....	79
3. RPP Kelas Kontrol.....	86
4. Instrumen Angket Minat Belajar.....	100
5. Angket <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	103
6. Tabulasi Data Angket Minat Belajar.....	106
7. Dokumentasi Penelitian.....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran yang dikembangkan pada masa sekarang ini menekankan siswa untuk memiliki kreativitas dan kecakapan berfikir melalui pendekatan yang berpusat pada siswa. Dalam Permendikbud nomor 81a Tahun 2013 pada lampiran menyatakan bahwa: untuk mencapai kualitas yang dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreatifitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang (4) bermuatan nilai logika, etika, estetika dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien. Hal ini sesuai dengan pembelajaran seni budaya yang mengharuskan siswa ikut aktif saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Siswa dituntut memiliki keterampilan dan kreativitas untuk berfikir terutama di dalam pembelajaran seni budaya.

Pembelajaran seni rupa sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran Seni Budaya ikut mengambil peran dan berpengaruh dalam pembentukan karakter siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran seni rupa ikut serta dalam membentuk karakter yang ada di dalam diri siswa terutama sikap kedisiplinan, sikap toleransi serta sosialisasi siswa di sekolah. Dengan kata lain pembelajaran seni rupa memberikan pengaruh yang sangat besar dalam membantu pengembangan diri siswa yang nantinya akan berdampak pada

pertumbuhan akal, pikiran dan emosional siswa. Sebagai komponen utama dalam pembelajaran, guru dan siswa juga harus berkerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seni rupa yang diterapkan di dalam kelas tentunya tidak terlepas dari inisiatif guru yang mencari cara inovatif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar memudahkan siswa memahami materi ajar, meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa saat belajar.

Penerapan suatu model pembelajaran adalah sebuah hal yang sangat penting dipahami dan dimiliki oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh dalam rangkaian tahapan pembelajaran agar siswa memiliki ketertarikan dan minat ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi minat, bakat dan perkembangan psikologis peserta didik. Terlaksananya kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari peran guru yang professional dalam menyampaikan materi dan siswa yang antusias memperhatikan dan menemukan konsep dari apa yang disampaikan guru ketika guru menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dan dapat mengembangkan peran guru sebagai fasilitator untuk mengembangkan potensi siswa yang sesuai dengan yang diungkapkan di atas yaitu model *Discovery Learning*.

Menurut Effendi (2012) *Discovery Learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan. *Discovery learning* merupakan pembelajaran berdasarkan penemuan (Inquiry-based), konstruktivis dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri.

Guru memberikan masalah kepada siswa dan memfasilitasi siswa untuk memecahkannya sendiri. Pembelajaran *discovery* guru tidak hanya menerangkan dan dilanjutkan membuat tugas, melainkan guru menerangkan materi serta persoalan dan masalah yang timbul dari materi tersebut, dan siswa diharapkan bisa menyelesaikan persoalan dan masalah itu sendiri. Jadi siswa tidak hanya semata-mata menerima saja pembelajaran dari guru atau pendidik melainkan ikut berperan aktif dalam menemukan suatu pembelajaran dan mampu menjawab permasalahan di dalam suatu pembelajaran. Model belajar ini akan memberikan siswa untuk bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan dari hal-hal yang sedang dihadapinya. Guru sebagai fasilitator mengajak siswa untuk melakukan terkaan, intuisi, dan mencoba. Guru bertindak sebagai penunjuk jalan yang membantu siswa dalam menggunakan ide, konsep, dan ketrampilan yang telah dimiliki oleh siswa untuk menemukan pengetahuan baru.

Kondisi di lapangan berdasarkan observasi dan pengamatan saya ketika melaksanakan PLK di kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 SMA Negeri 13 Padang memperlihatkan bahwa proses pembelajaran umumnya hanya dilakukan dengan



monoton tanpa mengembangkan dan membiarkan siswa ikut aktif mengeksplorasi dan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Masalah ini terjadi karena pembelajaran berpusat pada guru serta siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, dimana seorang guru berperan aktif sedangkan siswa yang seharusnya ikut serta jadi kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak pasif. Kegiatan pembelajaran berlangsung hanya terpaku pada pengetahuan yang ada pada guru tanpa menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas XI SMA Negeri 13 Padang yang berakibat siswa cenderung bosan dan hanya terpaku pada penjelasan guru di depan kelas. Kurangnya keterlibatan siswa yang berperan dalam menemukan masalah dalam pembelajaran membuat siswa kesulitan dan terbatas dalam menuangkan dan mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Hal ini tentunya berpengaruh pada minat siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa yang rendah. Selain itu siswa cenderung lebih pasif, tidak menunjukkan rasa suka, senang serta keseriusan pada sesuatu yang dipelajari, siswa kurang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa juga kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini adalah ciri-ciri yang akan berakibat pada rendahnya minat belajar siswa, padahal minat menjadi sebab dan kekuatan pendukung yang membuat siswa menaruh perhatian pada situasi dan aktivitas dalam pembelajaran. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi siswa supaya melaksanakan pembelajaran dengan baik. Minat dapat menjadikan siswa bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran

karena dorongan yang muncul secara terus-menerus yang berasal dari dalam diri siswa sehingga termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan paparan di atas, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat yang perlu dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar dan mengembangkan kemandirian serta mendukung minat belajar siswa. Maka dari itu peneliti bermaksud melaksanakan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan suatu model pembelajaran *Discovery learning* sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Minat Belajar Seni Rupa pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 13 Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru
3. Siswa cenderung pasif karena kurang dilibatkan dalam menemukan masalah dalam pembelajaran
4. Siswa kesulitan dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka
5. Siswa kurang menaruh perhatian pada aktivitas pembelajaran
6. Masih kurangnya penerapan model pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Penulis hanya membatasi permasalahan pada Pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap minat belajar seni rupa siswa kelas XI SMA Negeri 13 Padang. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap minat belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat belajar seni rupa siswa kelas XI SMA Negeri 13 Padang?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* terhadap minat belajar seni rupa pada siswa kelas XI SMA Negeri 13 Padang.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai pembelajaran seni budaya dengan menerapkan model *discovery learning* terhadap minat belajar seni rupa siswa di sekolah.
2. Secara praktis, manfaat penelitian ini diantaranya :

- a. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperluas wawasan dalam pengembangan pembelajaran seni budaya di sekolah.
- b. Bagi siswa, dapat memberikan kemudahan untuk memahami pembelajaran seni budaya serta dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan minat belajar.
- c. Bagi guru, dapat dijadikan referensi untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.
- d. Bagi sekolah, memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas mengajar guru.
- e. Bagi pembaca, dapat dijadikan referensi mengenai pembelajaran seni budaya melalui penerapan model *discovery learning* terhadap minat belajar siswa disekolah