DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA BIDANG SENI RUPA DI KELAS VII SMP NEGERI 35 PADANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh:
SRI RAHMI
15802/2010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA BIDANG SENI RUPA DI KELAS VII SMP NEGERI 35 PADANG

Nama	**: Sri Rahmi**
NIM	**: 15802**
Program Studi	**: Pendidikan Seni Rupa**
Jurusan	**: Seni Rupa**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 3 Februari 2015

Disetujui untuk ujian:

Dosen Pembimbing I,	**Dosen Pembimbing II,**
Drs. Abd. Hafiz, M.Pd	**Dra. Zubaidah, M.Pd**
NIP. 19590524.198602.1.001	**NIP. 19600906.198503.2.008**

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa

Dr. Yahya, M. Pd
NIP. 19640107.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul	:	**Dampak Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di Kelas VII SMP Negeri 35 Padang**
Nama	:	**Sri Rahmi**
Nim	:	**15802**
Program Studi	:	**Pendidikan Seni Rupa**
Jurusan	:	**Seni Rupa**
Fakultas	:	**Bahasa dan Seni**

Padang, 3 Februari 2015

Tim Penguji

Nama/NIP	**Tanda Tangan**
1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. **NIP: 19640103.199103.1.005**	1.
2. Sekretaris : Yofita Sandra, S. Pd, M.Pd. **NIP: 19790712.200501.2.004**	2.
3. Anggota : Dra. Ernis, M.Pd. **NIP: 19571127.198103.2.003**	3.

Halaman Persembahan

Yang utama dari segalanya.. sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, taburan cinta serta kasih sayang Mu telah memberikan ku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta atas kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang luar biasa ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam kepada idolaku Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia. Semoga sebuah karya luar biasa ini menjadi amal sholeh bagiku dan menjadi kebanggaan bagi keluarga ku tercinta.

Kupersembahkan karya luar biasa ini untuk cahaya hidup, yang senantiasa mendoakan ku. Tanpa doa mu ayah (M. Nur (Alm)), ibu (Niati (Almh)) dan nenek (Jubik (Almh)), aku tak bisa apa-apa di dunia ini. Dan yang memberikan segalanya untuk ku, kepada kakak-kakakku tersayang (Yarsima, M.Nisar, Suhaimida, M.Raihan dan Yenni Rahmi) terima kasih atas do'a dan segala support yang telah diberikan selama ini. semoga kita bisa menggapai keberhasilan dikemudian hari.

Terima kasih yang tak terhingga buat dosen-dosen ku terutama pembimbingku yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada ku.

Terima kasih juga kupersembahkan kepada keluarga kosan asoka tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi (cicha 1, chica sagan, kak mif)yang sudah S.Pd serta adik-adikku (anyong seo, isa cian, martha,cicha Sali) semoga juga cepat menggapai keberhasilan selanjutnya,, amiin. Dan juga kepada buya Fadli, Thanks atas do'a dan supportnya, semoga semuanya berjalan dengan lancar.

Teruntuk teman-teman seperjuangan ku terutama seni rupa badunsanak yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah (untuk almarhumah Rella Gusparini sahabat ku semoga kau ditempatkan di tempat

yang paling indah disisinya). Teman sewisuda ku vella, mala, desi, tiara, cuid, ria, koko, amink, wahyu, andres, sujar, beni, ariga, kak iren dan yang tak tersebut satu persatu. Semoga kita cepat mencapai kesuksesan, amiin. Untuk teman ku helmi, leni, yanti, ayu, shinta, kibo, ami, mimi, lenggng, rian, bubus, adit, sarul, boy, ad, ad kiting, nov, rizky, engky, pras dan teman-teman seni rupa yang tak tersebutkan satu persatu, tetap semangat semoga cepat menggapai keberhasilan selanjutnya. Dan juga teman-teman yang telah wisuda (eko, nuci, nufut, iis, yelni, irwan, zami, via, andy, dwi, yustinus, iing, resi, hesti, suci) terimakasih atas doa'nya. Yang terkasih miftah fadli, don't give up!! Dan semua yang tak bisa ku sebut satu persatu, yang pernah ada ataupun hanya singgah dalam hidupku, yang pasti kalian bermakna dalam hidupku.

Sebuah langkah usai sudah satu cita telah ku gapai. Namun, Itu bukan akhir dari perjalan, melainkan awal dari satu perjuangan Teruslah bermimpi untuk sebuah tujuan. Terima kasih untuk semuanya, Untuk ribuan tujuan yang dicapai, Untuk jutaan impian yang akan dikejar, Untuk sebuah pengharapan agar hidup jauh lebih bermakna, karena tragedi terbesar dalam hidup bukan lah kematian tetapi hidup tanpa tujuan. Hari takan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup takan indah tanpa tujuan. Harapan serta tantangan pastinya juga harus diimbangi dengan tindakan nyata, agar mimpi mempunyai batas waktu. Karena tanpa batas waktu sebuah mimpi akan tetap menjadi mimpi.

Sri Rahmi, S.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul "Dampak Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di Kelas VII SMP Negeri 35 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 dipublikasikan 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, 30 Januari 2015
Saya yang menyatakan,

Sri Rahmi
NIM. 15802

ABSTRAK

Sri Rahmi, 2015 : Dampak Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di Kelas VII SMP Negeri 35 Padang.

Usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya bidang seni rupa telah dilakukan oleh guru mata pelajaran, tetapi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa, disebabkan 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. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat menjawab permasalahan di atas adalah model pembelajaran *Discovery Learning.*

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. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 35 Padang. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *simple random sampling*. 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 $t_{hitung} = 4,78 > t_{tabel} = 1,98$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan nilai rata-rata 82 dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Padang, dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata 73 dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Padang. Oleh karena itu model pembelajaran *Discovery Learning* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa pada siswa kelas VII SMP Negeri 35 Padang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin…Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Dampak Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di Kelas VII SMP Negeri 35 Padang". Serta Salawat beriringan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim intelektual.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan S1 Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi, dari awal hingga tahap penyelesaian skripsi ini semua tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan pengarahan, informasi dan penjelasan serta dorongan, semangat, bimbingan, nasihat dan do`a yang tidak ternilai harganya. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Zain, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
2. Bapak Dr. Yahya, M.Pd selaku Ketua Jurusan Seni Rupa dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Seni Rupa
3. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd., selaku Pembimbing I
4. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd., selaku Pembimbing II
5. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd., selaku Dosen Penguji
6. Ibu Yofita Sandra, S.Pd M.Pd, selaku Dosen Penguji
7. Ibu Dra. Ernis, M.Pd, selaku Dosen Penguji
8. Bapak Drs. Syafwandi, M.Pd, selaku Dosen Penasehat Akademik

9. Bapak Drs. Mediagus, Koordinator Tugas Akhir/Skripsi yang telah membantu terlaksananya Ujian Komprehensif
10. Bapak dan Ibu dosen beserta staf karyawan Jurusan Seni Rupa, FBS UNP Padang
11. Bapak Syafri Atmi, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 35 Padang
12. Ibu Hj. Elkads Mudeti, S.Pd., selaku Guru Seni Budaya SMP Negeri 35 Padang

Semoga bantuan, bimbingan dan arahan serta motivasi yang ditujukan kepada penulis menjadi amalan dan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Padang, 3 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI.....iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR.....vii

DAFTAR LAMPIRAN.....viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah.....5

C. Pembatasan Masalah.....6

D. Perumusan Masalah 6

E. Tujuan Penelitian 6

F. Kegunaan Penelitian.....7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....8

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* 8

2. Hasil Belajar.....13

3. Mata Pembelajaran Seni Budaya 15

4. Pembelajaran Seni Rupa 17

B. Hasil Penelitian Yang Relevan 20

C. Kerangka Pemikiran.....20

D. Hipotesis Penelitian.....22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....23

B. Populasi dan Sampel Penelitian 24

1. Populasi.....24

2. Sampel.....25

C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel 25

1. Variabel Penelitia.....25

2. Definisi Operasional Variabel....26
D. Jenis dan Sumber Data....27
1. Jenis Data....27
2. Sumber Data....27
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data....27
1. Indeks Kesukaran....28
2. Daya Pembeda....29
3. Realibilitas....30
F. Tekni Analisis Data....31
1. Uji Normalitas....32
2. Uji Homogenitas....33
3. Uji Hipotesis....34
BAB IV hasil penelitian
A. Deskripsi Data....37
B. Uji Persyaratan Analisis....42
C. Uji Hipotesis....46
D. Pembahasan....47
BAB V hasil penelitian
A. Kesimpulan....53
B. Saran....53
Daftar Pustaka....55
Lampiran....57

DAFTAR TABEL

Gambar Halaman

1. Data Rata-Rata Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Padang Tahun Pelajaran 2013-2014 2
2. Kerangka konseptual.....22
3. Rancangan Penelitian.....24
4. Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Padang 24
5. Hasil Pre-Test Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa 37
6. Distribusi Frekuensi Data Pre-Test Siswa Kelas Eksperimen 38
7. Distribusi Frekuensi Data Pre-Test Siswa Kelas Kontrol.....39
8. Hasil Post-Test Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa 40
9. Distribusi Frekuensi Data Post-Test Siswa Kelas Eksperimen.....41
10. Distribusi Frekuensi Data Post-Test Siswa Kelas Kontrol 42
11. Uji Normalitas Data Pre-Test Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 43
12. Uji Normalitas Data Post-Test Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 44

13 Uji Homogenitas Data Pre-Test Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 45

14. Uji Homogenitas Data Post-Test Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....46
15. Ringkasan Uji Hipotesis Dengan Uji T.....47
16. Nilai Rata-Rata Hasil Pre-Test Dan Post-Test Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Histogram Batang Hasil Pre-Test Siswa Kelas Eksperimen.....38
2. Histogram Batang Hasil Pre-Test Siswa Kelas Kontrol 39
3. Histogram Batang Hasil Post-Test Siswa Kelas Eksperimen 41
4. Histogram Batang Hasil Post-Test Siswa Kelas kontrol.....42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 57
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....79
3. Tes Uji Coba 99
4. Kunci Jawaban Tes Uji Coba.....102
5. Tes Pengetahuan Awal.....103
6. Kunci Jawaban Tes Pengetahuan Awal 106
7. Tes Hasil Belajar.....107
8. Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar 110
9. Uji Validitas Butir Instrumen Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa 111
10. Distribusi Skor Nilai Uji Validitas Kelompok Tinggi 113
11. Distribusi Skor Nilai Uji Validitas Kelompok Rendah.....114
12. Tabel Jawaban Kelompok Tinggi Dan Rendah, Indeks Kesukaran, (P) Serta Daya Pembeda (D) Dari Uji Validitas 115
13. Uji Reabilitas Butir Instrumen Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa 116
14. Hasil Pre-Tes Dan Post-Test Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....117
15. Uji Normalitas Data Hasil Pre-Test Dan Post-Test Dengan Uji Lilliefors .119
16. Uji Homogenitas Hasil Pre-Test Dengan Uji F.....121
17. Uji Homogenitas Hasil Post-Test Dengan Uji F 122
18. Pengujian Hipotesis.....123
19. Tabel Distribusi Normal Baku 125
20. Tabel distribusi Normal.....126
21. Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors 131
22. Tabel Nilai-Nilai Untuk Distribusi F 132
23. Tabel Distribusi Uji T 136
24. Dokumentasi 137

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.

Tujuan akhir dalam proses pendidikan di sekolah adalah pencapaian kompetensi yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada ranah kognitif berkaitan pada pengetahuan siswa, ranah afektif berkaitan dengan sikap siswa sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan bertindak siswa terhadap suatu materi yang ingin dipraktikkan.

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). Berdasarkan silabus yang di kembangkan pada mata pelajaran seni budaya adalah seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater yang dibagi kedalam beberapa bagian Kompetensi Inti, Kopetensi Dasar dan Indikator. "Ruang lingkup pendidikan seni di sekolah meliputi pencapaian artistik yang mengekspresikan dan mengkomunikasikan segala hal yang berkaitan dengan kebutuhan untuk menjadi manusia melalui seni (Seni Rupa, Musik, Tari dan Drama)" (Ali, dkk. 2009: 417).

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.

Usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya khususnya bidang seni rupa telah dilakukan oleh guru-guru yang mengajar seni rupa di SMP Negeri 35 Padang, 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
			≥ 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, yakni 75. Pada kelas VII.1, VII.3 dan VII,4 terlihat nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM. Kelas VII.1 berjumlah 31 orang ada 13 orang siswa yang mendapatkan nilai 75 sampai 75 keatas dan 18 orang siswa masih di bawah nilai 75. Kelas VII.3 berjumlah 31 orang siswa, ada 9 siswa yang mendapatkan nilai 75 sampai 75 keatas dan 22 siswa masih di bawah nilai 75. Kelas VII.4 berjumlah 32 oarang siswa, ada 16 siswa yang mendapatkan nilai 75 sampai 75 keatas dan 16 siswa mendapatkan nilai 75 ke bawah. 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 mengelaborasikan 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.

Kurikulum 2013 menuntun siswa untuk lebih aktif dibandingkan guru. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill* dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan berprestasi serta memiliki sopan santun yang tinggi. Dengan kurikulum 2013 ini siswa tidak hanya menerima pembelajaran dari guru melainkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. 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.

Tugas seorang guru dalam model pembelajaran *Discovery Learning* ini bukan hanya memberikan atau mentrasfer ilmu pengetahuan kepada siswa, melainkan membantu siswa untuk berfikir dan aktif dalam pembelajaran. Guru hanya membimbing dan menolong siswa untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

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".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas maka dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang berlangsung secara konvensional, dimana saat proses pembelajaran terpusat pada guru.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pelajaran seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang belum efektif, sehingga model tersebut kurang bisa mengembangkan berfikir siswa .

3. Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang siswa tidak aktif, takut menjawab pertanyaan, malas bertanya.
4. Saat guru menerangkan pelajaran pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang, siswa ada yang tidur, meribut, malas membuat tugas, bercerita dengan teman sebangku.
5. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang.

C. Pembatasan Masalah

1. Berdasarkan latar belakan masalah, terdapat banyak masalah yang terjadi seperti yang terdapat pada identifikasi masalah, maka masalah perlu dibatasi pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang dan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Discovery Learning.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah hasil belajar siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berdampak terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah 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

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak yaitu, peneliti, siswa, guru, sekolah dan Universitas Negeri Padang. Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni.
2. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki oleh peneliti terutama tentang model pembelajaran *Discovery learning.*
3. Bagi guru dapat dijadikan pedoman dalam model pembelajaran seni budaya materi seni rupa di SMP Negeri 35 Padang.
4. Bagi sekolah adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
5. Bagi Universitas Negeri Padang (UNP) adalah mendidik calon guru dalam membekali calon guru dengan berbagai model pembelajaran.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model pembelajaran *Discovery Learning*.

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.

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi dalam aspek-aspek kematangan, pertumbuhan, dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar. Melainkan, perubahan tingkah laku dalam belajar salah satu ciri-cirinya adalah perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Slameto (1995: 3) mengatakan "dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya". Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang

diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan usaha individu sendiri.

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. Di samping itu guru harus aktif memperhatikan siswa karena ada sikap siswa yang berpura-pura aktif padahal sebenarnya tidak. 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 mengidentifikasikan 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.

Berdasarkan prosedur yang dijelaskan dapat diartikan model pembelajaran *Discovery Learning* ini guru tidak hanya menyajikan materi kepada siswa dan siswa hanya memperhatikan guru menerangkan pelajaran dan dilanjutkan membuat tugas, melainkan guru memberikan materi serta persoalan dan masalah yang timbul dari materi tersebut, dan siswa diharapkan bisa menyelesaikan persoalan dan masalah itu sendiri. Dalam hal ini guru hanya membimbing siswa dalam memecahkan persoalan dan permasalahan

yang sedang dipecahkan oleh peserta didik. Seperti yang telah dinyatakan oleh Sanjaya (2007: 126) dalam model penemuan (*Descovery Learning*) ini bahwa pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya.

Agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka guru harus memberikan kesempatan kepada siswanya untuk melakukan aktivitas belajar dengan mengembangkan semua potensi yang ada pada diri mereka, sehingga mereka terdorong untuk belajar secara mandiri dalam mengolah infomasi atau pengetahuan. Dengan cara demikian siswa akan lebih banyak berlatih untuk berprasangka lebih kritis, kreatif, tanggap, dan dapat memecahkan masalah dengan baik. Oleh sebab itu siswa harus diberi dorongan sehingga mereka dapat memecahkan masalah yang dihadapi, baik dalam bentuk kerja kelompok atau perorangan. Sedangkan guru merupakan sumber informasi yang memiliki tugas memberi bantuan yang diperlukan untuk menjamin bahwa siswa tidak akan menjadi frustasi dan gagal.

Putri(2014:http://ariskaputri88.blogspot.com/2014/12/modelpembelajaran-penemuan-discovery.html, diakses pada tanggal 27 januari 2015) mengatakan :

> Model pembelajaran (*Discovery Learning*) memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran (KEMDIKBUD), kelebihan dari penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* ini adalah: a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. b) Pengetahuan yang diperoleh dari metode ini sanagat pribadi dan ampuh karena penguatan pengertian, ingatan dan trasfer. c) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan

> berhasil. d) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. e) Menyebabkan siswa mengarah kegiatan belajarnya dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri. f) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja asama dengan yang lainnya. g) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru pun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti didalam situasi diskusi. h) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) kareana mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. i) siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. j) membantu dan mengembangkan ingatan dan trasfer kepada situasi proses belajar yang baru. k) mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. l) mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri. m) memberi keputusan yang bersifat intrinsik. n) situasi proses belajar menjadi lebih terangsang. o) proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnhya. p) meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa. q) kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar. r) dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Inilah beberapa kelebihan yang dikemukakan di atas dalam menggunakan strategi *Discovery Learning*. Ini menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk memilih model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran seni budaya bidang seni rupa. Walaupun model pembelajaran *Discovery Learning* ini banyak juga segi kelemahanya antara lain menurut Putri (2014:http://ariskaputri88. blogspot. Com / 2014 / 12 / model pembelajaran-penemuan-discovery. html, diakses pada tanggal 27 januari 2015) mengatakan:

> Model pembelajaran (*Discovery Learning*) memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran (KEMDIKBUD), kelemahan dari penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* ini adalah :a) metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi. b) metode ini tidak

> efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya. c) harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama. d) pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian. e) tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru. Kelemahan dari penerapan strategi ini perlu diketahui oleh guru, agar dapat diatasi dan diminimalkan, sehingga pelaksanaannya betul-betul efektif dalam pencapaian tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan konsep yang diuraikan di atas, terlihat bahwa model pembelajaran *Diescovery 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. Guru tidak lagi mentransferkan materi saja melainkan membimbing siswanya dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar.

2. **Hasil Belajar**

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 (Slameto, 1995 : 2). Tujuan dari belajar tentunya ingin mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk itu belajar harus dilakukan dengan dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Menurut Thorndike dalam Bungsu (2007: 10) bahwa seseorang bisa belajar

apabila yang bersangkutan memiliki keinginan untuk belajar dan keinginan untuk belajar akan muncul bila ada rangsangan yang menimbulkan keinginan berupa harapan-harapan yang hendak dicapai dalam memperoleh hasil belajar.

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 dipersatuakan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Gagne dalam Dimyati dan Mudjiono (2009: 10) mengungkapkan, terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Komponen tersebut dilukiskan sebagai berikut:

> a) belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan. b) proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif. Kelima hasil belajar tersebut merupakan kapabilitas siswa. Kapabilitas siswa tersebut berupa: (1) informasi verbal adalah untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. (2) keterampilan intelektuak adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempersentasekan konsep dan lambang. (3) model kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. (4) keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.(5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Beberapa komponen di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kapabilitas yang mana siswa memiliki kemampuan pengungkapan pengetahuan, kecakapan dalam berhubungan dengan lingkungan, bisa penyalurkan pengetahuannya dan siswa pun bisa menilai baik buruknya bersikap dan bertingkah laku. 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 ditunjukan dalam bentuk angka atau nilai.

Sebelum mengetahui hasil belajar, perlu diketahui tujuan pembelajaran yaitu harapan dan sasaran belajar yang harus dicapai oleh siswa. Sasaran belajar tersebut merupakan panduan belajar. Panduan belajar tersebut harus diikuti oleh siswa karena mengisyaratkan kriteria keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar siswa berarti tercapainya tujuan belajar siswa. Dengan demikian merupakan tercapainya tujuan intruksional dan sekaligus tujuan belajar siswa.

3. **Mata Pelajaran Seni Budaya**

Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu pelajaran di sekolah menengah pertama. Pelajaran seni budaya adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di SMP Negeri 35 Padang. Pada pelajaran ini ada empat bagian seni yang diajarkan yaitu: seni musik, seni rupa , seni tari dan teater. Menurut Ali (2009: 417) ruang lingkup pendidikan seni di sekolah meliputi pencapaian artistik yang mengekspresikan dan mengkomunikasikan segala

hal yang berkaitan dengan kebutuhan untuk menjadi manusia melalui seni (Seni Rupa, Musik, Tari dan Drama.

Mata pelajaran seni budaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa. Dalam 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. Secara tidak sadar telah ditemukan tingkat apresiasi terhadap segala hasil tingkah laku manusia.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistim Pendidikan Nasional bahwa: "Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib membuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal".

Jadi pada dasarnya mata pelajaran Seni Budaya sangatlah penting bagi siswa bahkan wajib dan harus ada setiap sekolah. Hal ini bertujuan untuk membangun sikap apresiatif sisa terhadap karya-karya seni yang telah ada atau terlibat langsung sebagai pelaku pembuat karya seni tersebut dan menumbuh kembangkan kebudayaan yang ada sehingga siswa dapat mengenal kebudayaan dan karya-karya seninya melalui pelajaran Seni Budaya.

Seni membina perkembangan estetika, kegiatan berseni sebenarnya bukan latihan seni, melainkan pengalaman seni yang pada hakekatnya ada pengalaman estetika dan pengalaman ini bukan monopoli seniman tetapi untuk semua orang. Kegiatan ini sadar atau tidak selalu dilakukan manusia dalam seluruh fase hidupnya.

4. **Pembelajaran Seni Rupa**

Materi seni rupa merupakan salah satu bidang dari pembelajaran seni budaya yang dipelajari tingkat sekolah menengah pertama dan bidang ini diajarkan di SMP Negeri 35 Padang. Bidang ini memfokuskan pada pencitraan dan objek yang dibuat ditunjukkan dan diapresiasikan siswa. 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).

Umar(2011:http://skp.unair.ac.id/repository/Guru,Indonesia/ModulSeniRupaSMP_umar_9794.pdf) mengatakan :

> Seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu: garis, bidang, bentuk, tekstur, ruang dan warna. Bentuk karya seni rupa merupakan keseluruhan unsur-unsur rupa yang tersusun dalam sebuah struktur atau komposisi yang bermakna. Karya seni rupa dapat dibagi menjadi dua yaitu: (a) Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar atau karya yang hanya

> dapat dilihat dari satu arah pandang saja. Contohnya, seni lukis, seni grafis, seni ilustrasi, relief dan sebagainya. b. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, atau karya yang memiliki volume dan menempati ruang. Contoh : seni patung, seni kriya, seni keramik, seni arsitektur dan berbagai desain produk.

Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang meningkatkan perkembangan psikomotorik siswa di samping afektif dan kognitif. Namun kognitif juga sangat diperlukan dalam pembelajaran seni rupa tujuannya agar siswa dapat mengenal seni dalam kehidupannya.

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. Tujuan dari belajar tentunya ingin mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk itu belajar harus dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Menurut Thorndike dalam Bungsu (2007: 10) berpendapat bahwa seseorang bisa belajar apabila yang bersangkutan memiliki keinginan untuk belajar dan keinginan untuk belajar akan muncul bila ada rangsangan yang menimbulkan keinginan berupa harapan-harapan yang hendak dicapai dalam memperoleh hasil belajar.

Gagne dalam Dimyati dan Mudjiono (2009: 10) mengungkapkan, terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Komponen tersebut di lukiskan sebagai berikut:

> a) belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan. b) proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil

> belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik,sikap dan siasat kognitif. Kelima hasil belajar tersebut merupakan kapabilitas siswa. Kapabilitas siswa tersebut berupa: (1) informasi verbal adalah untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. (2) keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempersentasekan konsep dan lambang. (3) model kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. (4) keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.(5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Beberapa komponen di atas dapat disimpulakan hasil belajar merupakan kapabilitas yakni siswa memiliki kemampuan pengungkapan pengetahuan, kecakapan dalam berhubungan dengan lingkungan, bisa penyalurkan pengetahuannya dan siswa pun bisa menilai baik buruknya bersikap dan bertingkah laku. 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 ditunjukan dalam bentuk angka atau nilai.

Sebelum mengetahui hasil belajar, perlu diketahui tujuan pembelajaran yaitu harapan dan sasaran belajar yang harus dicapai oleh siswa. Sasaran belajar tersebut merupakan panduan belajar. Panduan belajar tersebut harus diikuti oleh siswa karena mengisyaratkan kriteria keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar siswa berarti tercapainya tujuan belajar siswa.

Dengan demikian merupakan tercapainya tujuan intruksional dan sekaligus tujuan belajar siswa.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Suib Awrus tahun 2012 yang berjudul Pengaruh Strategi Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Mikro Seni Rupa menyimpulkan bahwa hasil belajara mikro mahasiswa yang diajarkan dengan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar mikro mahasiswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

   Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Awrus, Dkk adalah hasil belajar pembelajaran mikro mahasiswa yang diajarkan dengan model penemuan terbimbing berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran mikro mahasiswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Dan hasil belajar pembelajaran mikro mahasiswa yang diajarkan dengan model penemuan terbimbing lebih baik atau lebih tinggi dari hasil belajar pembelajaran mikro mahasiswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

   Perbedaan penelitian relevan di atas dengan penelitian yang penulis lakukan adalah perbedaan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar seni rupa.

C. Kerangka Pemikiran

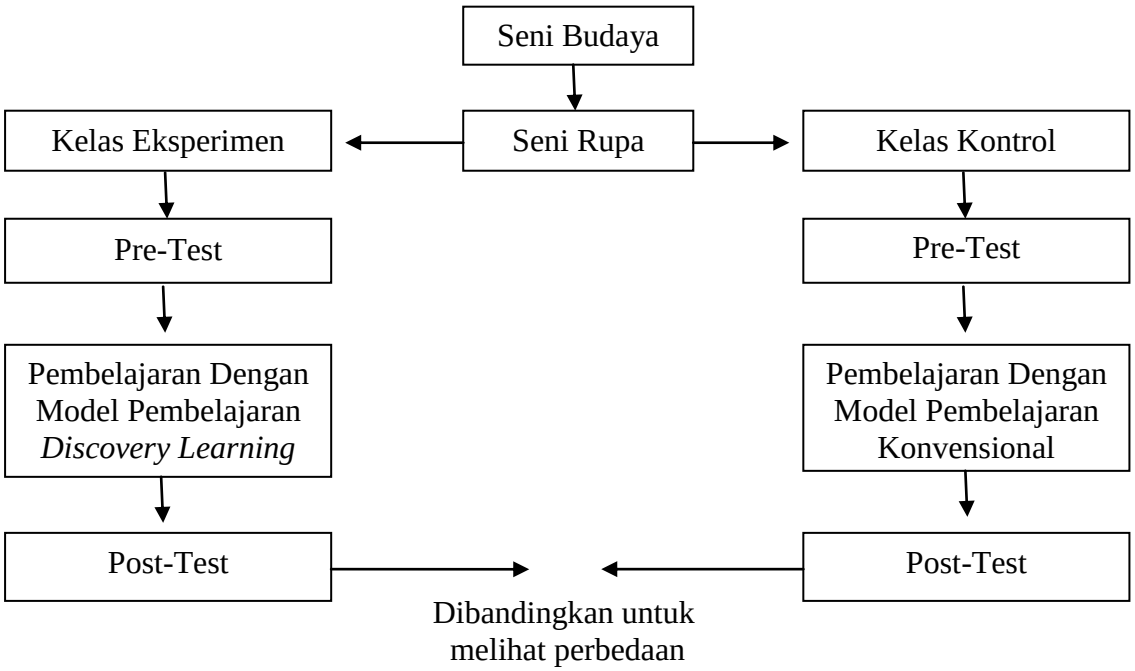
Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah tentang dampak penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mana siswa mendapatkan ilmu pengetahuannya dengan penemuannya sendiri. Dengan model pembelajaran ini siswa menemukan sendiri ilmu pengetahuannya. Model pembelajaran ini juga membuat siswa lebih aktif dalam pelajaran seni budaya di bidang seni rupa. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini guru hanya membimbing dan mengarahkan siswa kepada materi yang dipelajari. Oleh sebab itu model pembelajaran *Discovery Learning* ini diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

model pembelajaran konvensional bersifat verbal karena model ini siswa hanya mendengar dan menerima ilmu pengetahuan dari guru serta melaksanakan perintah atau tugas yang diberikan kepada siswa melalui model pembelajaran konvensional ini siswa agak sulit menguasai materi yang dipelajari dan siswa mudah melupakan pelajaran yang telah diberikan. Karena itu diduga bahwa model pembelajaran konvensional kurang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional adalah melalui model pembelajaran *Discovery Learning* siswa lebih banyak aktif dan lebih cepat memahami pelajaran karena ilmu pengetahuannya tersebut ditemukan sendiri. Sedangkan model pembelajaran konvensional siswa lebih banyak mendengar dan menerima pelajaran yang diberikan guru, sehingga membuat siswa tidak aktif dalam belajar dan pelajaran pun mudah dilupakan.

Tabel 2
Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah " hasil belajar siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berdampak terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di kelas VII SMP Negeri 35 padang.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. 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.
2. Hasil belajar pembelajaran seni budaya bidang seni rupa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik atau lebih tinggi dari hasil belajar pembelajara seni budaya bidang seni rupa siswan yang diajarkan dengan strategi konvensional.

Berdasarkan hal di atas disimpulkan bahwa 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.

B. Saran

Analisis data yang diperoleh membuktikan bahwa *Discovery Learning* lebih baik dari pada strategi konvensional dalam hal meningkatkan hasil belajar pembelajan 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 pada pembelajaran seni budaya bidang seni rupa, maka diharapkan pada peneliti selamjutnya untuk dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi pokok lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mohammad, dkk. (2009) . *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama

Arikunto, Suharsimi. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakata : Rineka Cipta.

Asril, Zainal. (2010). *Micro Teaching Disertai Dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Jakata : Rajawali Pers.

Awrus, Suib, dkk. (2012). *Pengaruh Strategi Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Mikro Seni Rupa*. Padang: FBS UNP.

Bungsu, Rj, Syahrial. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang : PT. Cimpago Press Padang.

Dimyati dan Mudjiono (2009). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

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.

Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidian*. Jakarta : Fajar Interpratama Offset.

Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugiono (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Syafril. (2010). *Statistika.* Padang: Sukabina Press.

Syah, Muhibin. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta.PT Raja Grafindo Persada.

Trianto.(2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Yana, Yulia Novera Putri. (2014). *Efektifitas Film Kartun Terhadap Kemampuan Bermain peran Anak Di Taman Kanak-kanak Iqra' Air Tawar Timur Padang*. Padang : FIP UNP.

Putri, Eka Ariska (2014). *Model Pembelajaran Peneman (Discovery Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah*. (online), (http://ariskaputri88.blogspot.com/2014/12/ model-pembelajaran-penemuan-discovery.html), 27 januari 2015

Umar, (2011). *Modul Seni Rupa SMP*. (online), (http://skp.unair.ac.id/repository/Guru-Indonesia/ModulSeniRupaSMP_umar_9794.pdf, 10 juli 2014