

## Peningkatan minat belajar seni budaya dengan media *puzzle* menggunakan model *discovery learning*

Kasmiatun\*

SMP Negeri 1 Teluk Bayur

Jl. Kandang Muntik Teluk Bayur, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur 77352, Indonesia

\*Corresponding Author. e-mail: 1611kasmiatun@gmail.com

### Abstrak

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pelajaran seni budaya terhadap materi ragam hias pada bahan alam (kayu) dengan penerapan model *discovery learning* memakai media *puzzle*. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 32 orang dan terbagi dalam 8 kelompok. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner, angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Penilaian ketuntasan belajar dinilai secara individu dan klasikal. Indikator keberhasilan dalam metode ini apabila terdapat peningkatan minat belajar siswa dari rendah menjadi tinggi, dan terdapat lebih dari 75% dari jumlah total siswa yang tuntas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* memakai media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pelajaran seni budaya terhadap materi ragam hias pada bahan alam (kayu).

**Kata Kunci:** minat belajar, media puzzle, model discovery learning

### *Increasing interest in learning art and culture using puzzle media by discovery learning models*

#### **Abstract:**

*The selection of appropriate learning models and media can influence student in mastering the learning materials. This study aims to increase the student's interest in learning arts and culture on decorating object of natural materials (wood) using puzzle media by the discovery learning model. The study used descriptive quantitative approach with 32 respondents, divided into 8 groups. The data were collected by questionnaire and test, as well as observation and documentation. Success indicator of this method is a growing of the student's learning interest from low to high category, as well as an escalating number of the completeness of learning of more than 75% of the students. Based on the data, the implementation of the discovery learning models with puzzle media can increase in the learning interest of the student in the subject of arts of decorating object on natural materials (wood).*

**Keywords:** interest to learn, puzzle media, discovery learning models

**How to Cite:** Kasmiatun. (2020). Peningkatan minat belajar seni budaya dengan media puzzle menggunakan model discovery learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 52-62. doi:<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29984>.

Received 04-02-2020; Received in revised from 02-03-2020; Accepted 10-03-2020

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan generasi penerus bangsa. Melalui pendidikan suatu bangsa akan menjadi berkarakter dan memiliki daya saing yang kuat dari bangsa-bangsa yang lainnya. Pendidikan juga akan membentuk bagaimana para penerus bangsa di masa depan akan bertindak. Pendidikan merupakan tombak yang sangat penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal, sedangkan guru merupakan ujung tombak dari pendidikan tersebut.



Pendidikan merupakan aktivitas mendidik atau aktivitas belajar mengajar, yang esensinya terletak pada belajar. Dan esensi dari belajar terletak pada berfikir. Keterampilan berfikir dapat dibedakan menjadi dua tingkat. Yaitu keterampilan berfikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan keterampilan berfikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) (Sanusi, 2013). Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (1981) dianggap sebagai dasar bagi berfikir tingkat tinggi. Berlandaskan pada taksonomi Bloom (revisi) tersebut, maka terdapat urutan tingkatan berfikir (kognitif) dari tingkatan rendah ke tingkatan tinggi. Tiga aspek dalam ranah kognitif yang menjadi bagian dari keterampilan berfikir tingkat tinggi atau HOTS yaitu aspek menganalisa (C4), aspek mengevaluasi (C5), dan aspek mencipta (C6). Sedangkan, tiga aspek lain, yaitu aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3) masuk dalam tahapan intelektual berfikir tingkat rendah atau LOTS (Kurniasih & Sani, 2014, Sari & Pradita, 2018).

Sebagai bahan untuk merangsang peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, sebaiknya, peserta didik bukan lagi diberi tahu, melainkan dipandu untuk mencari tahu sendiri. Panduan untuk mencari tahu tersebut, digunakan agar peserta didik dapat berfikir kritis, berfikir tingkat tinggi dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Karena mencari tahu, merupakan proses berfikir yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, bahkan sampai memecahkan permasalahan yang rumit. Dengan mencari tahu, seorang peserta didik membutuhkan proses berfikir yang cerdas dan kreatif bahkan membutuhkan keterampilan berfikir tingkat tinggi. Dengan demikian, keterampilan berfikir yang kompleks akan membantu peserta didik terbiasa menghadapi sesuatu yang sulit.

Model pembelajaran *discovery learning* dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan pemikiran tingkat tinggi. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar berperan aktif dengan mencari sendiri konsep dalam sebuah pembelajaran (Sari & Pradita, 2018). Peran peserta didik dalam model pembelajaran ini ialah menemukan dan mengorganisasikan sendiri suatu pembelajaran. Peran guru hanya membimbing dan memfasilitasi siswa agar aktif.

Selain itu, untuk mendukung model pembelajaran *discovery learning*, dibutuhkan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat berwujud sebagai alat, lingkungan atau bahkan segala bentuk kegiatan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dapat digunakan untuk mengubah sikap, setiap individu yang memanfaatkannya (Aghni, 2018). Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat tentu sangat penting dalam pelajaran seni budaya karena dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan pendidik (guru) mengkomunikasikan bahan ajar dan menguraikan kegunaan bagi siswa di masa yang akan datang juga merupakan salah satu faktor yang mampu membangkitkan minat siswa (Slameto, 2010). Kompetensi dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal jika pemilihan model dan media pembelajaran disesuaikan dengan materi, kemampuan siswa, sarana dan kemampuan guru untuk menerapkannya. Namun jika model dan media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan keadaan siswa dan pembelajaran didominasi oleh guru, hal ini akan mengurangi keaktifan siswa. Akibatnya siswa tidak merasa antusias saat mengikuti pembelajaran dan hal ini akan berpengaruh terhadap minat dan nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII A SMP Negeri 1 Teluk Bayur pada saat kegiatan belajar mengajar, menunjukkan aktifitas peserta didik yang masih pasif. Aktivitas belajar mengajar pada pelajaran seni budaya terlihat berjalan satu arah. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat saat guru menyampaikan materi. Aktivitas tanya jawab yang terjadi itupun karena pertanyaan dari guru. Siswa kurang menikmati aktivitas belajarnya. Metode ceramah menimbulkan kurangnya perhatian dan rasa senang siswa dalam mengikuti aktivitas belajar seni budaya. Kurang perhatian dan menurunnya minat belajar siswa juga terlihat dari pasifnya diskusi yang dilaksanakan di kelas. Kejadian di kelas pelajaran seni budaya tersebut, berlawanan dengan yang disampaikan oleh Slameto. Slameto (2010), menyampaikan beberapa ciri yang menandakan siswa memiliki minat belajar diantaranya: 1) adanya perasaan suka atau perasaan senang, 2) adanya perhatian, 3) ketertarikan pada aktivitas-aktivitas pembelajaran. Melihat dari uraian dari Slameto di atas, terlihat bahwa minat belajar seni budaya siswa kelas VII A tergolong cukup rendah karena tidak ada siswa yang menunjukkan adanya ciri minat belajar seni budaya.

Mengingat rendahnya minat belajar siswa mata pelajaran seni budaya, penulis memutuskan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media

*puzzle*. Penggunaan model *discovery learning* melalui media *puzzle* diharapkan memberikan efek yang sesuai dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, harapan lainnya adalah dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk dapat berfikir secara nyaman melalui permainan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Dengan demikian, pencapaian pembelajaran yang efektif dapat terlaksana.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pelajaran seni budaya terhadap materi ragam hias pada bahan alam (kayu) dengan penerapan model *discovery learning* memakai media *puzzle*.

## METODE

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kajian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Teluk Bayur yang beralamat di Jalan Kandang Muntik Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Provinsi Kalimantan Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Terbagi dalam 8 kelompok, yang masing-masing kelompok berjumlah 4 orang siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan langsung ketika proses pembelajaran berlangsung); angket (berisi pertanyaan siswa tentang pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle*); dokumentasi meliputi silabus, RPP, gambar *puzzle*, data (berupa data minat belajar siswa dan tes hasil belajar, tes hasil belajar berbentuk esai).

Analisis data tentang minat dan hasil belajar siswa didasarkan dari hasil angket dan *posttest* yang telah diisi siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

Analisis minat siswa

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \dots \quad (1)$$

(Sudijono, 2011)

Keterangan:

P : Angka prosentase minat belajar siswa

F : Frekuensi yang sedang dicari prosentase nya

N : Jumlah skor Maksimal

Tingkat keberhasilan minat belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dibagi dalam kategori seperti pada Tabel 1 berikut:

| Prosentase Skor yang Diperoleh | Kategori |
|--------------------------------|----------|
| $P \geq 66 \%$                 | Tinggi   |
| $33 \% \leq P < 66 \%$         | Sedang   |
| $P < 33 \%$                    | Rendah   |

Sumber: Sudjana, 2002

Analisis keberhasilan tindakan siswa ditinjau dari ketuntasan individual maupun klasikal. Menghitung hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus:

$$DS = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100 \dots \quad (2)$$

Persentase ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus:

$$KK = \frac{N}{ST} \times 100 \% \dots \quad (3)$$

Keterangan:

KK : Ketuntasan klasikal

N : Jumlah siswa yang tuntas

ST : Jumlah siswa seluruhnya

(Depdiknas, 2004)

Penilaian untuk ketuntasan belajar terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan secara individu didapat dari KKM untuk pembelajaran seni budaya ditetapkan sekolah. Yaitu siswa dinyatakan tuntas jika telah mendapat nilai sekurang-kurangnya 75. Nilai di bawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh.

Indikator keberhasilan dalam kajian ini adalah: 1) Minat belajar siswa dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terdapat peningkatan minat belajar siswa dari rendah menjadi tinggi; 2) Penggunaan model *discovery learning* dengan media *puzzle* pelajaran seni budaya dikatakan meningkat apabila terdapat lebih dari 75% dari jumlah total siswa yang tuntas; 3) Kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 % menjadi patokan dasar hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum ke sesudah menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan observasi di kelas VII A SMP Negeri 1 Teluk Bayur dalam pembelajaran seni budaya, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum maksimal dalam mengembangkan model ataupun media pembelajaran. Misalnya dalam penggunaan media, guru menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran menambah kerepotan. Metode ceramah sebagai metode pembelajaran masih dominan diterapkan selama ini. Hal ini membuat minat siswa dalam pelajaran tergolong rendah dan hasil belajar siswa masih di bawah KKM.

Hasil observasi sebelum kegiatan penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan dengan baik. Perumusan indikator pada RPP kurang terperinci. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas tidak sesuai dengan yang terdapat pada RPP. Penggunaan model pembelajaran yang tercantum dalam RPP tidak diterapkan, kegiatan pembelajaran hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode paling umum digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Siswa juga mengalami kebosanan karena media yang digunakan tidak menarik dan kurang bervariasi. Sehingga siswa cenderung lebih pasif dalam pembelajaran.

Proses kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, bagian awal, inti dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri atas fase I yakni menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Bagian inti terdiri atas fase II yaitu menyajikan informasi kepada siswa, fase III mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, fase IV membimbing kelompok bekerja dan belajar, fase V mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan guru, dan kegiatan akhir terdiri atas fase VI memberi penghargaan kelompok terbaik.

Pada tahap perencanaan tindakan meliputi penyusunan instrumen pembelajaran yang berupa persiapan silabus, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media *puzzle* yang digunakan berupa potongan gambar-gambar ragam hias flora, fauna, geometris dan figuratif, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan penyusunan instrumen penilaian aspek pengetahuan dan angket minat siswa.

Penelitian ini menggunakan silabus yang didapatkan dari sekolah yang didasarkan pada kurikulum 2013. Sedangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan ialah RPP kelas VII A yang disesuaikan dengan silabus dan model pembelajaran yang akan diterapkan. Pada penelitian ini, objek penelitian adalah semua siswa kelas VII A yang berjumlah 32 siswa dan terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Berdasarkan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada materi pokok ragam hias pada bahan alam (kayu) terdapat satu kali pertemuan atau 3 jam pelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni budaya ini membahas materi ragam hias pada bahan alam (kayu). Awal kegiatan pembelajaran, guru membuka pelajaran, mengabsen siswa, memberikan apersepsi, motivasi dan penyampaian tujuan pembelajaran yang dilakukan pada tiap pertemuan. Setelah kegiatan pendahuluan selesai, pembelajaran masuk pada bagian inti. Bagian inti dimulai dengan guru membagi siswa menjadi 8 kelompok.

Pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak *discovery learning*. Tabel 2 adalah sintak dari *discovery learning*.

Tabel 2. *Sintak Discovery Learning*

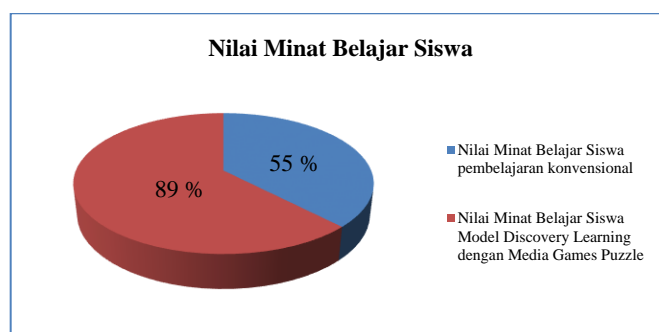
| Sintak<br><i>Discovery Learning</i>                               | Kegiatan Pembelajaran  |
|---|--|
| <i>Simulation</i><br>(pemberian rangsangan)                       | Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik: Penerapan ragam hias pada bahan alam (kayu) dengan cara Melihat/Menayangkan gambar; Mengamati gambar; Membaca materi dari buku; Mendengarkan materi disampaikan guru; Menyimak materi disampaikan guru  |
| <i>Problem statement</i><br>(pertanyaan/<br>identifikasi masalah) | Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan media puzzle yang dibagikan pada kelompok disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya dengan Mengajukan pertanyaan materi ragam hias pada bahan ala (kayu): Apa pengertian ragam hias?; Bagaimana penerapan ragam hias pada bahan alam(kayu)?  |
| <i>Verification</i><br>(pembuktian)                               | Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan: Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda  |
| <i>Generalization</i><br>(menarik kesimpulan)                     | Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan: Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya; Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal; Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan; Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya; Menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa: Laporan hasil pengamatan secara tertulis; Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan; Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa; Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran |

Pembelajaran dalam model *discovery learning*: guru membimbing siswa melaksanakan tahap orientasi, melibatkan pembacaan awal atau latar belakang informasi, mengeksplorasi masalah, mengidentifikasi masalah, dan menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan masalah yang disajikan, merumuskan masalah, dan menuliskan hipotesis, setiap kelompok melakukan diskusi berdasarkan permasalahan yang ada di dalam lembar diskusi.

Guru membimbing siswa untuk membuat pertanyaan yang sesuai dengan kegiatan pengamatan pembelajaran dan membuat hipotesis sementara. Siswa menjawab hipotesis yang telah dipilih dari masalah dengan bimbingan guru. Siswa menemukan jawaban yang dianggap tepat sesuai dengan permasalahan yang ada dan mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatannya.

Siswa merancang, dan melakukan percobaan, mengumpulkan data dari literatur yang sesuai, kemudian menafsirkan hasilnya secara berkelompok. Apabila diskusi dalam setiap kelompok sudah hampir selesai guru membimbing siswa dalam menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh setiap kelompok, guru membimbing siswa untuk melakukan peninjauan kembali hipotesis awal dengan mencocokkan fakta-fakta yang telah diperoleh dari pengujian hipotesis.

Selanjutnya siswa mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok. Salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan. Masing-masing siswa melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi di kelas. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa berkolaborasi melakukan evaluasi hasil diskusi setiap kelompok dan bersama-sama siswa menarik kesimpulan pembelajaran pada pertemuan tersebut. Guru juga menyampaikan beberapa tambahan materi yang berguna untuk menambah wawasan dari siswa itu sendiri. Selanjutnya di akhir pembelajaran siswa mengisi instrumen angket untuk mengetahui minat belajar dan dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dalam menerima materi pada pertemuan tersebut. Selain itu guru juga meminta siswa untuk mempersiapkan dan mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya. Hasil data nilai prosentase minat belajar siswa pada pembelajaran konvensional dan penerapan model *discovery learning* dengan media *puzzle* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Nilai minat belajar siswa

Berdasarkan data pembelajaran konvensional hasil nilai minat belajar siswa masih rendah. Dilihat dari data di atas, prosentase nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 55% dengan pencapaian minat yang belum mencapai target. Hal tersebut disebabkan karena selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang antusias mengikuti proses diskusi dan kurang bersemangat dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang hanya diam ketika berdiskusi walaupun belum memahami materi yang sedang dipelajari. Pada proses pembelajaran konvensional di mana kompetensi minat belum mencapai target ketercapaian, maka perlu tindakan lebih lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga indikator kompetensi minat dapat mencapai target yang lebih baik.

Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle* pada gambar 1, menunjukkan bahwa prosentase nilai rata-rata minat belajar siswa yaitu 89%. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan sebesar 34%. Dengan demikian, capaian kompetensi minat pada pembelajaran seni budaya menggunakan model *discovery learning* lebih baik dari pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut didukung pula dengan usaha guru pelajaran. Pertama, guru lebih banyak berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk memastikan semua siswa sudah paham pada materi yang sedang dipelajari. Kedua, guru memberi perhatian yang lebih pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Ketiga, siswa lebih banyak diberi kesempatan untuk mengemukakan gagasan dan bertanya mengenai hal yang belum dipahami. Keempat, siswa diberikan soal yang lebih variatif sehingga dapat mengerjakan soal dengan tingkat kesukaran yang lebih tinggi. Kelima, siswa diberikan motivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga bukan hanya kompetensi minat belajar siswa saja yang terbangun tapi kompetensi pengetahuan juga dapat terbangun.

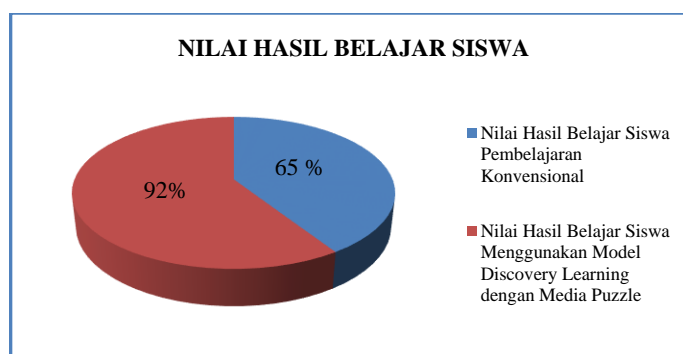
Tabel 1, menjabarkan tentang nilai minat belajar pada siswa, yang diambil pada saat pembelajaran menggunakan metode konvensional dan pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* menggunakan media *puzzle*.

Tabel 3. Nilai Kategori Minat Belajar Siswa

| No | Kategori | Pembelajaran konvensional | %   | Model <i>Discovery Learning</i> dengan media <i>puzzle</i> | %   |
|----|----------|---------------------------|-----|--|-----|
| 1  | Tinggi   | 8                         | 25% | 30   | 94% |
| 2  | Sedang   | 7                         | 22% | -  | -   |
| 3  | Rendah   | 17                        | 53% | 2  | 6%  |

Delapan (8) orang siswa dengan prosentase 25%, mendapatkan nilai tinggi pada kategori minat belajar siswa pada pembelajaran konvensional. Tujuh (7) orang siswa atau 22%, berada pada kategori sedang, dan 17 siswa sisanya (53%) berada pada kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dengan metode konvensional berada pada kategori rendah. Sedangkan ketika metode pembelajaran menggunakan *discovery learning*, didapatkan hasil sebagai berikut. 30 orang siswa (94%) memiliki nilai minat belajar pada kategori tinggi, dan dua (2) orang siswa atau 6 % berada pada kategori rendah. Dengan demikian, metode pembelajaran *discovery learning* meningkatkan nilai minat belajar siswa pada pembelajaran seni budaya.

Gambar 2, merupakan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode konvensional dan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle*.



Gambar 2. Nilai hasil belajar siswa

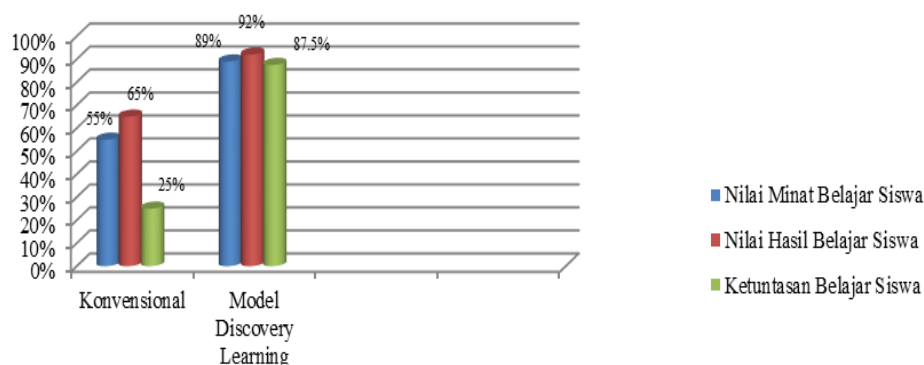
Nilai hasil belajar siswa menggunakan metode belajar konvensional belum menunjukkan tercapainya nilai KKM yang diinginkan. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa yakni 65% sedangkan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle* dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 92% mengalami peningkatan sebesar 27 %.

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa

| No | Uraian   | Tuntas | %      | Belum tuntas | %      |
|----|--|--------|--------|--------------|--------|
| 1  | Pembelajaran konvensional                                  | 8      | 25 %   | 24           | 75 %   |
| 2  | Model <i>discovery learning</i> dengan media <i>puzzle</i> | 28     | 87.5 % | 4            | 12.5 % |

Hasil belajar pada tabel 4 dapat diuraikan bahwa kriteria ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional memperoleh persentase nilai ketuntasan belajar 75 % atau sebanyak 24 siswa tidak tuntas yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, sedangkan yang tuntas memperoleh 25 % atau sebanyak 8 siswa telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 75 %. Sedangkan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle* kriteria ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh persentase 87.5 % atau sebanyak 28 siswa nilainya lebih dari KKM 75 dan telah mencapai indikator keberhasilan lebih dari 75% dari jumlah total siswa yang tuntas, sedangkan yang belum tuntas prosentase 12.5 % atau sebanyak 4 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa memiliki keterampilan kognitif, motorik halus, kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi belajar. Kemampuan untuk memecahkan masalah

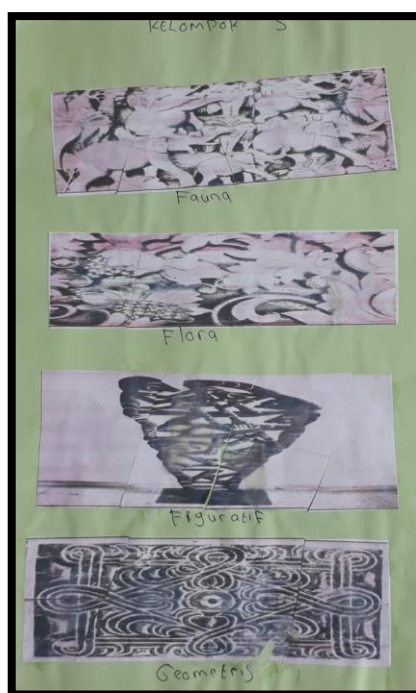
secara berkelompok, mempengaruhi siswa dalam mengerjakan soal tes sehingga mereka lebih mudah menjawabnya dan hasil tes memperoleh nilai yang baik.



Gambar 3. Nilai minat dan hasil belajar siswa

Data rekapitulasi berdasarkan nilai minat dan hasil belajar siswa pembelajaran konvensional dapat dilihat bahwa persentase nilai rata-rata minat belajar siswa 55%, nilai rata-rata hasil belajar 65% dan rendahnya nilai ketuntasan belajar 25% tidak memenuhi standar kriteria KKM kurang mengalami peningkatan hanya mendapatkan nilai minat dan hasil belajar siswa yang rendah.

Nilai minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle* pada gambar 3 nilai minat dan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Teluk Bayur dalam pembelajaran seni budaya yaitu persentase nilai rata-rata minat 89 %, nilai rata-rata hasil belajar siswa 92 % dan ketuntasan belajar 87.5 % telah mencapai indikator keberhasilan lebih dari 75% dari jumlah total siswa yang tuntas dan nilai tersebut lebih meningkat dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Model *discovery learning* dengan media *puzzle* ini diterapkan pada kelas VII A ternyata menghasilkan minat peserta didik berhasil baik dengan hasil nilai rata-rata minat 89 % dan persentase minat 94 % kategori tinggi. Berikut gambar *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya ragam hias flora, fauna, geometris, dan figuratif di kelas VII A.



Gambar 4. Ragam hias fauna, flora, figuratif dan geometris sebagai puzzle



## Pembahasan

Penggunaan model dan media yang tepat dalam proses pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik. Sedangkan pemilihan model dan media pembelajaran yang baik dapat membantu kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa membutuhkan suatu model dan media yang lebih bervariasi yang bisa menarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan model dan media pembelajaran yang bisa menarik siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Model dan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu model dan media yang membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang kini mendapatkan respon yang baik adalah model pembelajaran *discovery learning* dalam rangka untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat dapat melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian siswa dalam menyelesaikan masalah. Media *puzzle* sangat tepat dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran penggunaan model *discovery learning* dengan media *puzzle* terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan antusias, semangat dan aktif siswa pada pembelajaran berlangsung, dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan minat, meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halusnya dapat melatih kesabaran dengan rasa senang menemukan alternatif pemecahan masalah selama proses pembelajaran seni budaya. Data nilai hasil belajar diperoleh dari *posttest* yang dilakukan setelah proses pembelajaran untuk mengukur tingkat penguasaan dan kemampuan belajar tentang materi pelajaran bagi para siswa. Prinsip penilaian antara lain adalah obyektif, penilaian tidak boleh subyektif.

Penilaian hasil belajar adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi atau data tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau pencapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) peserta didik. Kurikulum 2013 menggunakan sistem penilaian acuan kriteria (PAK), bukan penilaian acuan norma. Artinya, kompeten atau tidaknya peserta didik menguasai kompetensi bukan berdasarkan hasil capaian yang diperolehnya dibandingkan dengan capaian peserta didik yang lainnya, melainkan didasarkan atas kriteria minimal yang ditentukan. Di dalam evaluasi, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki. Selaras dengan pendapat (Arikunto, 2010) bahwa siswa yang tekun belajar diketahui nilainya tinggi. Dengan adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa, maka kemampuan kognitif, pemahaman konsep dan materi siswa juga akan meningkat. Siswa lebih merasa tertarik dan senang pada saat pembelajaran seni budaya berlangsung dengan penggunaan model *discovery learning* dengan media *puzzle* sehingga mereka mudah untuk mengingat dan memahami hal-hal penting yang ada di dalam materi yang diberikan oleh guru khususnya materi tentang ragam hias pada bahan alam (kayu). Siswa yang belajar dengan model *discovery learning* penemuan terstruktur melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking*) yaitu tiga aspek dalam ranah kognitif sehingga siswa lebih mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) materi yang dipelajari.

Perbedaan hasil nilai minat dan nilai hasil belajar siswa pada proses pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle* disebabkan oleh beberapa aktivitas berbeda selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan pembelajaran konvensional lebih menekankan pada pemberian informasi dari guru kepada siswa, guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, waktu belajar siswa sebagian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengarkan ceramah guru sehingga siswa cepat bosan, pasif, kurang kreatif dan kurang bersemangat menerima materi. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *puzzle* yang digunakan guru memberikan kebebasan pada siswa untuk memecahkan permasalahan dengan menemukan pengetahuannya sendiri. Siswa memperoleh pengetahuan sebelumnya belum diketahui tanpa pemberitahuan, namun ditemukan sendiri, siswa dapat mengerti materi secara mendalam, pengetahuan yang ditemukan sendiri, siswa merasa senang ketika usaha yang dilakukan bisa memberikan hasil berupa pengetahuan baruan melatih keterampilan berfikir kritis. Berfikir kritis

merupakan salah satu keterampilan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Antusias siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan penuh semangat sehingga dapat meningkatkan minat dan mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Muhammad & Huriah (2018) menyimpulkan model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri siswa untuk berperan aktif menghadapi masalah-masalah sosial yang diambil dari materi pelajaran. Materi-materi yang disajikan dengan menarik dalam *discovery learning* lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat siswa. Kondisi tersebut mendukung peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Selaras dengan penelitian tersebut, Putrayasa, dkk (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seiring dengan meningkatnya minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penjelasan penelitian relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* layak dijadikan model pembelajaran karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media *puzzle* dalam pembelajaran seni budaya melibatkan dominan belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, tidak merasa bosan dan mampu memahami hubungan antara seni budaya dengan kehidupan nyata mereka. Pembelajaran dengan media *puzzle* mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi lebih antusias, dan bersemangat sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan membantu mereka lebih menguasai materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Pramudiani dkk (2014) bahwa dengan media *puzzle* dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa berperan aktif baik dalam diskusi menyusun *puzzle*, mengerjakan LDS maupun melakukan presentasi hasil diskusi di depan kelas. Menurut Sriastuti, dkk (2014) kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif anak, karena saat mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah terbiasa dapat meningkatkan minat dan kemampuan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk, warna dan logika.

Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya model pembelajaran *discovery learning* dengan media *puzzle* membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep akan membuat peserta didik mau belajar menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *puzzle*. Dengan demikian data hasil minat dan hasil belajar siswa terhadap penggunaan model *discovery learning* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran seni budaya menunjukkan minat belajar siswa lebih banyak persentase kategori tinggi atau baik, dibandingkan dengan proses pembelajaran pembelajaran konvensional pada pelajaran seni budaya.

Berdasarkan data hasil kajian, ketercapaian pelaksanaan minat belajar siswa telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Persentase kriteria ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75 %, antusiasnya siswa pada proses pembelajaran menunjukkan minat belajar yang tinggi mengikuti pembelajaran seni budaya menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *puzzle* siswa lebih banyak merasa tertarik dan senang. Setelah melaksanakan pembelajaran seni budaya menggunakan model *discovery learning* dengan media *puzzle*, penulis menemukan minat belajar peserta didik meningkat, lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh yang positif dan efektif terjadinya proses pembelajaran secara maksimal dapat meningkatkan minat dan mampu mendorong siswa untuk memecahkan permasalahan dengan menemukan sendiri penyelesaiannya sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik yaitu nilai hasil belajar siswa 92 % dan ketuntasan belajar 87.5 % nilai tersebut lebih meningkat dibandingkan saat pembelajaran konvensional.

## PENUTUP

Rendahnya nilai minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional dikarenakan guru menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, membuat peserta didik cenderung bosan, pasif berfikir dan kurang semangat menjadi penyebab hasil nilai minat belajar siswa kategori rendah mempengaruhi ketuntasan belajar siswa, yaitu 75 % yang belum tuntas pada mata pelajaran seni budaya.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *puzzle* dapat membuat siswa menjadi lebih antusias memecahkan permasalahan dengan menemukan pengetahuannya sendiri, merasa senang ketika usaha yang dilakukan bisa memberikan hasil berupa pengetahuan baru dan melatih keterampilan berfikir kritis. Berfikir kritis merupakan salah satu keterampilan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga menjadi aktif, kreatif dan membantu mereka lebih menguasai materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran *discovery learning* dengan media *puzzle* terbukti meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran seni budaya nilai rata-rata minat belajar siswa 89 %, persentase minat 94 % kategori tinggi, nilai rata-rata hasil belajar 92 % dan nilai ketuntasan belajar siswa 87.5 % mencapai nilai KKM yang ditetapkan dan telah melampaui indikator keberhasilan lebih dari 75% dari jumlah total siswa yang tuntas. Proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih aktif, berani tampil, mampu berfikir kreatif, senang dan partisipatif dalam setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98-107. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173/10899>.
- Anderson, S., Bankier, A.T., Barrell, B.G., Coulson, A.R., Drouin, Eperon, I.C., Nierlich, D.P., Roe, B.A., Sanger, F., Schreier, P.H., Smith, A.J.H., Staden, R., & Young, I.G. (1981). Sequence and organization of the human mitochondrial genome. *Nature*, 290, 457–465. <https://doi.org/10.1038/290457a0>.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2004). *Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Kurniasih & Sani. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Muhammad, F. & Hupiah, H. (2018). Penerapan metode discovery learning untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas xi ips MA muallimim NW pancor 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Kewirausahaan*, 2(2), 107-117. Retrieved from <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jpek/article/view/1065>.
- Pramudiani, dkk. (2014). Penerapan pendekatan accelerated learning disertai media puzzle terhadap aktivitas dan hasil belajar. *Jurnal of Biologi Education*, 3(2), 164-171. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/4456>.
- Putrayasa, dkk. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Jurnal MIMBAR PGSD*, 2(1), 1-11. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3087>.
- Sari, K. D. & Pradita, A. P. (2018). Implementasi model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media spreadsheet pada materi hukum OHM untuk meningkatkan HOTS pada peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS) 2018*, Surakarta, 27 Oktober, 116-122.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriastuti, N. P, dkk. (2014). Peningkatan minat belajar dan kemampuan dasar kognitif melalui penggunaan media puzzle pada anak kelompok b TK dharma kumara pedungan denpasar tahun ajaran 2012/2013. *E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganeshha Program Studi Pendidikan Dasar*, 4, 2014. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/122591-ID-peningkatan-minat-belajar-dan-kemampuan.pdf>.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana. (2002). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.