

**PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING  
MELALUI PEMANFAATAN VIDEO  
UNTUK GAMBAR BENTUK  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa



oleh:

Ariati Simanjuntak

1502170

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING  
MELALUI PEMANFAATAN VIDEO  
UNTUK GAMBAR BENTUK  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh

Ariati Simanjuntak

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia

© Ariati Simanjuntak 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

ARIATI SIMANJUNTAK

NIM. 1502170

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MELALUI  
PEMANFAATAN VIDEO UNTUK GAMBAR BENTUK  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

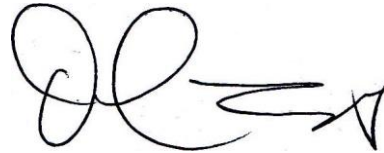
Pembimbing I



**Dr. Dadang Sulaeman, S. Pd, M. Sr**

**NIP. 197904292005011003**

Pembimbing II



**Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd, M.Ds.**

**NIP. 197807222005012002**

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa



**Dr. Taswadi. M.Sn.**

**NIP. 196501111994121001**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

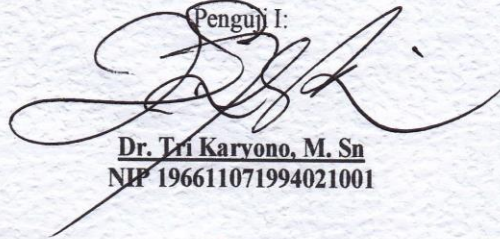
ARIATI SIMANJUNTAK

NIM. 1502170

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MELALUI  
PEMANFAATAN VIDEO UNTUK GAMBAR BENTUK  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

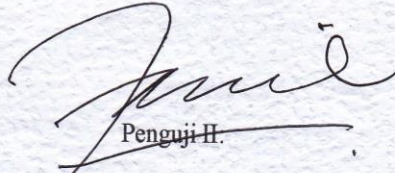
disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I:



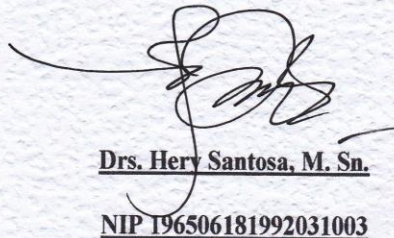
**Dr. Tri Karvono, M. Sn**  
**NIP 196611071994021001**

Penguji II.



**Dr. Farid Abdullah, M. Sn.**  
**NIP 196902201994021001**

Penguji III



**Drs. Hery Santosa, M. Sn.**  
**NIP 196506181992031003**

## ABSTRAK

### **PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* MELALUI PEMANFAATAN VIDEO UNTUK GAMBAR BENTUK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**ARIATI SIMANJUNTAK**

**NIM. 1502170**

**Dosen Pembimbing I : Dr. Dadang Sulaeman, S. Pd, M. Sn**

**Dosen Pembimbing II : Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd, M.Ds**

Kecenderungan *smartphone* tidak bisa lepas dari genggamannya, termasuk para remaja. penulis mencoba menawarkan hal baru kepada pihak terkait (dalam hal ini guru mata pelajaran seni budaya) untuk merancang bersama sebuah model pembelajaran yang melibatkan *smartphone*. Hal ini dilakukan guna memaksimalkan penggunaan *smartphone* oleh peserta didik, bukan hanya dalam proses penilaian saja, melainkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan sampel adalah peserta didik kelas VIII-9 di SMP Negeri 9 Bandung yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan lebih jelas tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* melalui pemanfaatan video untuk gambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama. Hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan model *discovery learning* melalui pemanfaatan video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil gambar bentuk peserta didik karena peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta didik berinteraksi dalam membuat hipotesis, menganalisis, mengolah data temuannya, hingga memecahkan masalah dari hipotesis yang mereka buat sebelumnya.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Video, Gambar Bentuk, Media Pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR HAK CIPTA</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR DIAGRAM DAN TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penciptaan .....	3
D. Manfaat Penciptaan .....	3
E. Batasan Penelitian .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	6
A. Model Pembelajaran .....	6
a. <i>Problem Based Learning</i> .....	7
b. <i>Project Based Learning</i> .....	7
c. <i>Discovery Learning</i> .....	8
B. Pengertian Video .....	13

C. Pembelajaran Gambar Bentuk di Sekolah Menengah Pertama .....	16
a. Pembelajaran .....	16
b. Menggambar Bentuk .....	17
D. Kerangka Pemikiran .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Metode Penelitian .....	21
B. Populasi dan Sampel .....	21
a. Populasi .....	21
b. Sampel .....	21
C. Desain Penelitian .....	22
D. Prosedur Penelitian .....	23
E. Instrument Penelitian .....	23
<b>BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN .....</b>	<b>26</b>
A. Temuan Penelitian .....	26
a. Observasi Awal .....	26
b. Pelaksanaan Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Melalui Pemanfaatan Video .....	38
B. Pembahasan Penelitian .....	46
a. Pelaksanaan Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Melalui Pemanfaatan Video .....	47
b. Bahan Ajar Video .....	48
C. Hasil Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Melalui Pemanfaatan Video .....	51
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>64</b>
A. Simpulan .....	64
B. Implikasi .....	64
C. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>69</b>

<b>LAMPIRAN</b> .....	73
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	79



## **DAFTAR DIAGRAM DAN TABEL**

Diagram 4.1	Nilai Hasil Karya Peserta Didik .....	38
Diagram 4.2	Nilai Hasil Karya Peserta Didik .....	46
Diagram 4.3	Perkembangan Nilai Hasil Karya Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penerapan .....	61
Tabel 3.1	Formulir Wawancara .....	25
Tabel 4.1	Hasil Karya Peserta Didik (sebelum) .....	36
Tabel 4.2	Hasil Karya Peserta Didik (setelah) .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Kegiatan Belajar Mengajar .....	16
Gambar 2.2	Tahap-Tahap dalam Pendekatan Saintifik .....	17
Gambar 3.1	Desain Penelitian .....	22
Gambar 3.2	Langkah-Langkah Penelitian .....	23
Gambar 4.1	Skema Alur Observasi Awal .....	26
Gambar 4.2	SMP Negeri 9 Bandung .....	27
Gambar 4.3	Halaman SMP Negeri 9 Bandung .....	27
Gambar 4.4	Kegiatan PTS di SMP Negeri 9 Bandung dengan Memanfaatkan <i>Smartphone</i> .....	28
Gambar 4.5	Kecenderungan Peserta Didik yang Tidak Bisa Lepas dari <i>Smartphone</i> #1 .....	29
Gambar 4.6	Kecenderungan Peserta Didik yang Tidak Bisa Lepas dari <i>Smartphone</i> #2 .....	29
Gambar 4.7	Kecenderungan Peserta Didik yang Tidak Bisa Lepas dari <i>Smartphone</i> #3 .....	30
Gambar 4.8	Kecenderungan Peserta Didik yang Tidak Bisa Lepas dari <i>Smartphone</i> #4 .....	30
Gambar 4.9	Kegiatan Inti Belajar Mengajar #1 .....	31
Gambar 4.10	Kegiatan Inti Belajar Mengajar #2 .....	32
Gambar 4.11	Kegiatan Inti Belajar Mengajar #3 .....	32
Gambar 4.12	Kegiatan Inti Belajar Mengajar #4 .....	33
Gambar 4.13	Kegiatan Inti Belajar Mengajar #5 .....	33
Gambar 4.14	Kegiatan Inti Belajar Mengajar #6 .....	34
Gambar 4.15	Kegiatan Akhir Belajar Mengajar #1 .....	34

Gambar 4.16	Kegiatan Akhir Belajar Mengajar #2 .....	35
Gambar 4.17	Kegiatan Akhir Belajar Mengajar #3 .....	35
Gambar 4.18	Kegiatan Inti Belajar Mengajar dengan Pemanfaatan Video #1 .....	40
Gambar 4.19	Kegiatan Inti Belajar Mengajar dengan Pemanfaatan Video #2 .....	41
Gambar 4.20	Kegiatan Inti Belajar Mengajar dengan Pemanfaatan Video #3 .....	41
Gambar 4.21	Kegiatan Inti Belajar Mengajar dengan Pemanfaatan Video #4 .....	42
Gambar 4.22	Kegiatan Inti Belajar Mengajar dengan Pemanfaatan Video #5 .....	43
Gambar 4.23	Kegiatan Inti Belajar Mengajar dengan Pemanfaatan Video #6 .....	43
Gambar 4.24	Cuplikan Video MUHAMMAD AZWAR dengan Judul “Cara Menggambar BENTUK” .....	49
Gambar 4.25	Cuplikan Video Circle LineArt School dengan Judul “How to Draw a Still Life: A Cup and Saucer” .....	50
Gambar 4.26	Karya Gambar Bentuk Adhika Nurizki Sebelum Pemanfaatan Video .....	51
Gambar 4.27	Karya Gambar Bentuk Refina Hilda Sebelum Pemanfaatan Video .....	52
Gambar 4.28	Karya Gambar Bentuk Nabilah Naila Sebelum Pemanfaatan Video .....	52
Gambar 4.29	Karya Gambar Bentuk Nasywa Hilya Sebelum Pemanfaatan Video .....	53

Gambar 4.30	Karya Gambar Bentuk Yupi Anesti Sebelum Pemanfaatan Video .....	53
Gambar 4.31	Karya Gambar Bentuk Erdenonviqa Sebelum Pemanfaatan Video .....	54
Gambar 4.33	Karya Gambar Bentuk Syarifudin Sebelum Pemanfaatan Video .....	54
Gambar 4.34	Karya Gambar Bentuk Adhika Nurizki Setelah Pemanfaatan Video .....	56
Gambar 4.35	Karya Gambar Bentuk Najwa Setelah Pemanfaatan Video .....	56
Gambar 4.36	Karya Gambar Bentuk Aria Wiguna Setelah Pemanfaatan Video .....	57
Gambar 4.37	Karya Gambar Bentuk Syarifudin Setelah Pemanfaatan Video .....	57
Gambar 4.38	Karya Gambar Bentuk Ratu Tiara Setelah Pemanfaatan Video .....	58
Gambar 4.39	Karya Gambar Bentuk Putri Fatimah Setelah Pemanfaatan Video .....	58
Gambar 4.40	Karya Gambar Bentuk Linda Ifni Setelah Pemanfaatan Video .....	59
Gambar 4.41	Karya Gambar Bentuk Reyhan Setelah Pemanfaatan Video .....	59
Gambar 4.42	Karya Gambar Bentuk Najwa (dari Atas ke Bawah) Sebelum dan Setelah Pemanfaatan Video .....	60

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku

- Arikunto, (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ching. (2002). *Menggambar: Suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdikbud. 2013. *Permendikbud 81A*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fraenkel, Jack R. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2006). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. Upper Sadle River, N.J.: Merrill/Pearson.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Kartika, Dharsono Sony. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

- Kurinasih, Imas & Sani, Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemendiknas. 2010. *Modul Pendamping Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhasan & Cholil. (2014). *Modul Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: Red Point.
- Sadiman, Arief. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Abdi Guru. (2007). *Seni Budaya: untuk SMP Kelas VII dan Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.

### **Referensi Jurnal**

Agustiningsih. (2014). *Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. PGSD Universitas Jember.

Valentino, Reni Yoga. (2017). *Pengembangan Media Video Gambar Bentuk dalam Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Siswa Kelas VII SMP*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

### **Referensi Skripsi**

Ayuningtyas, Winda. (2016). *Penggunaan Strategi Pakem untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran IPA SD*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan, Bandung.

Ghaffar, Ega M. (2017). *Penggunaan Foto dalam Slide Sebagai Alat Bantu Guru dalam Pembelajaran Menggambar Bentuk di Kelas VII SMP Mutiara 4 Kota Bandung*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Rakhman, A. (2008). *Teacher and Students' Code Switching in English as a Foreign Language (EFL) Classroom*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

### **Referensi Internet**

Baron, K. (2011). *Six Steps for Planning a Successful Project*. Retrieved on March 29, 2011, from [www.edutopia.org/maine-project-learning-six-steps-planning](http://www.edutopia.org/maine-project-learning-six-steps-planning).