



## MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT KARYA DEKORATIF

Danang Febtiansyah<sup>✉</sup>, Atip Nurharini

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima April 2019  
Disetujui Mei 2019  
Dipublikasikan Juni 2019

*Keywords:*  
Discovery learning,  
Creativity, Decorative.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan model *Discovery learning* materi membuat karya dekoratif, kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, dan aktivitas belajar siswa di SDN Sampangan 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dengan cara triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model *Discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif dalam kategori sangat baik. Bentuk kreativitas yang tampak yaitu keluwesan, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetika, kerapian dan kebersihan, keorisinilan, kelancaran (*fluency*) dan keunikan termasuk dalam kategori baik. Aktivitas belajar siswa yang tampak meliputi keantusiasannya ketika diberi stimulus, partisipasi siswa ketika diberi masalah, dedikasi dalam pengumpulan data, antusiasme dalam mengolah data, semangat dalam proses verifikasi, dan antusiasme dalam menarik kesimpulan termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III di SD Negeri Sampangan 02 Semarang.

**Kata kunci :** model *Discovery learning*; kreativitas; aktivitas belajar

### Abstract

This study aims to (1) describe the implementation of discovery learning model; (2) describe students creativity in creating decorative products; and (3) describe students learning activities. This study employed a qualitative approach, and the data collection techniques were observation, interview, documentation, and field notes. The sample of this study was 37 students. The techniques of data analysis included data reduction, data presentation, and making inference. Testing the data validity was through triangulation. The result showed that: (1) The implementation of discovery learning model was in the excellent category. (2) The creativities observed in this study including flexibility, strong imagination, complexity of the decoration motives, sensitivity to aesthetic values, neatness and cleanliness, originality, fluency and uniqueness were in the good category. (3) Students learning activities were in the good category. Based on the result of the study, it is concluded that discovery learning model can enhance students' creativity in creating decorative products in grade 3<sup>rd</sup> SD Negeri Sampangan 02 Semarang.

**Keywords:** discovery learning model; creativity; learning activities

©2019 Universitas Negeri Semarang.

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Desa Cepiring RT 06 RW 03, Cepiring, Kendal  
E-mail: Danangfebtiansyah01@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar yang berproses untuk menjadikan manusia sebagai sebuah sumber daya yang terberdayakan dengan segala potensinya (Triyanto, 2018:66). Dengan mengenyam pendidikan, anak akan dapat mengembangkan potensi, minat, kreativitas, dan bakat yang ada dalam dirinya sehingga anak tersebut menjadi pribadi yang dapat bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan generasi muda kreatif yang mampu untuk memberikan sumbangan berupa penemuan berupa ilmu pengetahuan, teknologi maupun kebudayaan yang sangat dibutuhkan sekarang ini. Pendidikan diharapkan tidak hanya untuk mencetak anak memiliki intelektual dan kemampuan saja, tetapi hendaknya juga harus mengembangkan kreativitas siswa agar kelak siswa tersebut dapat menjadi generasi yang dapat menemukan penemuan-penemuan dari hasil kreativitasnya dimana kreativitas itu dapat bermanfaat untuk kebutuhan pribadi maupun kebutuhan masyarakat dan negara (Munandar, 2002:14).

Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan suatu kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu sendiri, sehingga siswa akan sampai pada suatu pengalaman dan membantu siswa mengungkapkan ide mereka sendiri (Sapitri, 2016: 64). Model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah. Sehingga dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented* sehingga siswa mempunyai pengalaman langsung atas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada hakekatnya seni merupakan aktivitas yang menghasilkan banyak pengalaman. Pengalaman yang didapat melalui aktivitas seni tidak lepas dari proses yang melibatkan pandangan, tinjauan, penglihatan, atau penglihatan indrawi (Nurharini, 2013: 107). Pendidikan seni budaya merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan produktifitas anak. Pada hakekatnya pembelajaran seni jika dikelola dengan baik dapat memberikan banyak kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak didik (Kusmastuti, 2017: 101). Pada prinsipnya, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk menumbuhkan sikap ekspresif, produktif, inovatif, dan kreatif siswa sehingga nantinya siswa tersebut mempunyai bekal kehidupan untuk dapat

berinovasi dan berkreasi demi kemajuan bangsa dan negara (Hajjaj, 2010: 25).

Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya (Yuliati, 2007:3). Saat ini banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas merupakan sebuah unsur bawaan sejak lahir yang hanya dimiliki oleh sebagian orang saja dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu untuk diasah dan tidak membutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan. Anggapan tersebut adalah sebuah anggapan yang salah, sebab pada dasarnya semua orang memiliki potensi untuk menjadi orang yang kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda (Firdaus, 2015: 7).

Berdasarkan dokumentasi hasil karya siswa, terlihat hasil karya siswa satu dengan siswa lainnya masih cenderung sama. Siswa juga belum mampu untuk mengkombinasikan bahan dalam membuat karya dekoratif. Siswa belum berani untuk menuangkan ide dan kreasinya sendiri dalam karyanya. Siswa juga belum berani untuk mempresentasikan hasil karyanya karena merasa hasil karya yang dihasilkan masih kurang bagus. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III B SDN Sampangan 02 Semarang.

Dari permasalahan di lapangan yang ditemukan peneliti akan mengkaji dengan melakukan penelitian yang berjudul “model *Discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III di SD N Sampangan 02 Semarang”.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti dan memahami suatu fenomena dimana data yang diperoleh berupa kata-kata atau ucapan, perilaku atau aktivitas seseorang, serta dokumen, dan data yang diperoleh tidak dianalisis dengan rumus statistika, melainkan menggunakan bentuk deskripsi atau kata-kata (Ahmadi, 2014: 14). Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena masalah yang dibahas menyangkut pada situasi sosial dan tidak untuk digeneralisasikan pada populasi (Sugiyono, 2013: 298). Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (Hariwijaya, 2017: 85).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dengan cara triangulasi. Data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer terdiri

dari hasil observasi dan wawancara. Data sekunder terdiri dari catatan lapangan, hasil foto dan video.

Prosedur penelitian melalui tahap (1) memilih masalah, (2) studi pendahuluan, (3) merumuskan masalah, (4) merumuskan anggapan dasar, (5) memilih pendekatan, (6) menentukan variabel dan sumber data, (7) menentukan dan menyusun instrumen, (8) mengumpulkan data, (9) analisis data, (10) menarik kesimpulan, (11) menyusun laporan (Arikunto, 2013: 61 ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu pelaksanaan model *Discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III SDN Sampangan 02 Semarang. Hal yang dikaji meliputi (1) pelaksanaan model pembelajaran *Discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif, (2) kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, dan (3) aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan model *Discovery learning* materi membuat karya dekoratif. Karya dekoratif yang dimaksud adalah menghias kaleng dan kartu ucapan.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali yaitu pada hari rabu, jum'at dan senin tanggal 27 Maret, 29 Maret, dan 01 April tahun 2019. Pelaksanaan model *Discovery learning* dalam membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang meliputi guru memberikan stimulasi kepada siswa; guru memberikan suatu permasalahan; guru memberikan kesempatan siswa untuk mengumpulkan data; guru memberikan kesempatan siswa untuk memproses data; guru melakukan pembuktian; dan guru menarik kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan model *Discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III SDN Sampangan 02 Semarang dalam kategori sangat baik karena guru telah memberikan stimulasi yang mudah dipahami oleh siswa serta memberikan permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa.

Gambaran bentuk kreativitas dalam membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang dapat dilihat dari 6 indikator yang diamati yaitu keluwesan / fleksibilitas, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetik, kerapihan dan kebersihan, keorisinilan, kelancaran, dan keunikan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bentuk kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang dalam kategori baik karena siswa telah mampu mengkombinasikan bahan, warna, dan teknik dalam membuat karya dekoratif.

Gambaran bentuk aktivitas belajar dalam membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang dapat dilihat dari 6 indikator yang diamati yaitu: keantusiasan siswa ketika diberi stimulus; partisipasi siswa ketika diberikan suatu permasalahan; dedikasi dalam pengumpulan data; antusiasme dalam mengolah data; semangat dalam proses verifikasi; dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bentuk aktivitas belajar dalam membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang dalam kategori baik karena siswa telah mampu untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru kemudian dituangkan dalam motif hiasan karya dekoratif.

Karya seni sesungguhnya adalah sebuah media ekspresi dari perasaan, kejiwaan atau ungkapan hati seseorang atau bahkan sebuah respon terhadap kondisi sosial di sekitarnya (Fathurrahman, 2010: 84). Karya seni dekoratif adalah karya seni yang bertujuan untuk menghias suatu benda agar terlihat lebih indah dan menarik. Hiasan tersebut dapat mengubah kaleng dan kartu ucapan agar terlihat lebih menarik dan memiliki nilai estetik yang bagus. Penampilan karya lebih mengutamakan keindahan garis, bidang dan warna. Untuk menghias dekoratif bentuk-bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya tumbuhan, hewan dan lain-lain.

## SIMPULAN

Pelaksanaan model *Discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif siswa kelas III B di SD Negeri Sampangan Semarang termasuk dalam kategori sangat. Guru telah berhasil mencapai indikator yang telah ditentukan oleh peneliti. Indikator tersebut meliputi guru memberikan stimulasi kepada siswa; guru memberikan suatu permasalahan; guru memberikan kesempatan siswa untuk mengumpulkan data; guru memberikan kesempatan siswa untuk memproses data; guru melakukan pembuktian; dan guru menarik kesimpulan.

Kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif termasuk dalam kategori baik. Siswa sudah mencapai indikator yang mencerminkan orang yang kreatif. Indikator tersebut meliputi keluwesan, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetik, kebersihan dan kerapihan, keorisinilan, kelancaran (*fluency*) dan keunikan.

Aktivitas belajar siswa dalam membuat karya dekoratif dalam kategori baik. Indikator aktivitas belajar yang tampak meliputi: keantusiasan siswa ketika diberi stimulus; partisipasi siswa ketika diberikan suatu permasalahan; dedikasi dalam pengumpulan data; antusiasme dalam mengolah data; semangat dalam proses verifikasi; dan penarikan kesimpulan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Mitra Bestari 1 Dra. Yuyarti, M.Pd., dan Mitra Bestari 2 Putri Yanuarita S,Pd., M.Sn. yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada artikel ini. Kepada Kepala SD N Sampangan Semarang yang telah memberikan izin penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrahman, Moh. 2010. Analisis terhadap Pentingnya Pembelajaran Seni (Rupa) di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Kependidikan*. Online.
- Firdaus, Fery Muhammad. 2017. Model *Multiple Intelligences* untuk meningkatkan Kreativitas Berpendapat siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sukahaji I Kabupaten Bandung.
- Hajjaj, Yusuf Abu. 2010. *Kreatif Atau Mati*. Solo: Ziyad Visi Media.
- Hariwijaya. 2017. *Metodologi Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Kusumastuti, Eny. 2017. *Pendidikan Seni Tari melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa*. Online.
- Nurharini, Atip. 2013. *Application the Investigation Group Method to Improve Students Competence Standard in Arts Appreciation on the Subject of Visual Arts for Students of PGSD Unnes*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 30(2) : 105-116. Online.
- Munandar, Utami. 2002. *Strategi Mewujudkan potensi Kreativitas & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto. 2018. Pendekatan *Kebudayaan dalam Penelitian Pendidikan Seni*. *Jurnal Imajinasi Vol XII no 1*: 65-76. Online.
- Sapitri, U Elly, dkk. 2016. Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X pada Materi Kalor. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika: Vol. 1 No. 2*. p-ISSN: 2477-5959 e-ISSN: 2477-845. Online.
- Yuliati, Nanie Asri. 2007. Peningkatan Kreativitas Seni dalam Desain Busana. *IMAJI Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*. ISSN 1693-0470. Online.