

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS V SDN 06 KODO KOTA BIMA**

Uswatun Hasanah¹, Mirham Nurul Hairunnis M.Gz², Irmaningsih M.Sn³

¹STKIP Taman Siswa Bima, ²STKIP Taman Siswa Bima

, ³STKIP Taman Siswa Bima

Uswatunhasanahfatun@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low creativity of students in Arts and Culture learning at SDN 06 Kodo, Bima City. Learning that is still centered on the teacher causes students to be given less opportunity to explore ideas and innovate in their work. The purpose of this study is to determine the effect of the application of the Discovery Learning learning model on increasing the creativity of fifth grade students in Arts and Culture subjects. The type of research used is a pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 14 fifth grade students. Data collection was carried out through practical tests and creativity tests covering aspects of refinement, flexibility, uniqueness, and idea development. Data were analyzed using normality tests, reliability tests, and hypothesis tests with the help of the SPSS version 26 program. The results showed an increase in the average student score from 75.00 in the pretest to 90.00 in the posttest. The peered sample t-test produced a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, it can be concluded that the implementation of the Discovery Learning model has a positive and significant impact on increasing student creativity in Arts and Culture learning in elementary

Keywords: Discovery Learning, creativity, arts and culture, elementary schools

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya di SDN 06 Kodo Kota Bima. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan berinovasi dalam berkarya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 14 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui tes praktik dan tes kreativitas yang mencakup

aspek kelancaran, keluwesan, keunikan, dan pengembangan ide. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 75,00 pada pretest menjadi 90,00 pada posttest. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Discovery Learning, kreativitas, seni budaya, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, yang menjadi bagian penting dalam menghadapi tantangan abad 21. Untuk itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga perlu melibatkan aspek seni dan budaya. Mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar berperan penting dalam menumbuhkan daya cipta, kepekaan rasa, dan kemampuan berekspresi siswa. Melalui kegiatan menggambar, menari, menyanyi, atau membuat karya seni lainnya, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan menghargai nilai-nilai budaya.

Suyanto, S. (2020).

Model *Discovery Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar

Dalam model ini, siswa tidak diberikan pengetahuan secara langsung oleh guru, tetapi diarahkan untuk menemukan sendiri informasi, konsep, atau prinsip melalui proses eksplorasi, pengamatan, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini sejalan dengan konstruktivisme, yaitu teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Menurut Jerome Bruner, (2021) *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta didik membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan interaksi

langsung dengan lingkungan mereka. Pengaruh model *Discovery Learning* terhadap pembelajaran seni budaya sangat signifikan, terutama dalam meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman konsep budaya secara mendalam. Model ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran seni budaya karena karakteristiknya yang menekankan eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah secara aktif oleh peserta didik.

Menurut Munandar (2022) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau elemen yang sudah ada. Adapun kreativitas mencakup *Fluency* (kelancaran ide), *Flexibility* (keluwesan berpikir), *Originality* (keunikan), dan *Elaboration* (pengembangan ide). Dalam konteks seni budaya, kreativitas merupakan ekspresi batin yang diwujudkan dalam bentuk seni, berdasarkan pengalaman estetik dan budaya individu.

Pembelajaran seni budaya adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan, mengapresiasi, dan mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang seni

dan budaya. Pembelajaran seni budaya dari umum ke khusus dimulai dari pemahaman tentang apa itu seni dan budaya, mengenal berbagai cabangnya, memahami tujuan dan pendekatannya, hingga pada akhirnya siswa di ajak untuk mendalami bentuk-bentuk seni secara spesifik, termasuk kearifan lokal dan budaya daerah.

Menurut John Dewey (2021) Seni budaya adalah cara untuk mengaitkan siswa dengan dunia nyata melalui pengalaman langsung. Pembelajaran ini menekankan pendekatan aktif dan partisipatif dalam pembelajaran seni, agar siswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi pelaku seni itu sendiri. Dalam perkembangan kemampuan berpikir kritis dan solusi inovatif di berbagai bidang. Papalia, Olds, & Feldman (2020) menyatakan bahwa kreativitas adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, karena memberikan kesempatan bagi anak untuk berpikir fleksibel, dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran itu seharusnya memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik untuk mencari dan memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan

sendiri konsep atau benda yang digunakan untuk melahirkan suatu karya sehingga kreativitasnya dapat ditumbuhkan. menemukan solusi yang lebih inovatif dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidikan seni budaya di sekolah dasar untuk memberi peluang lebih banyak bagi siswa untuk berkreasi.

Hasil observasi yang dilakukan pada siswa dikelas V SDN 06 Kodo Kota Bima. Adapun masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu siswa masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan berbagai ide desain, Banyak siswa kurang fleksibel dalam memilih teknik atau bentuk desain, Karya siswa cenderung seragam dan kurang memiliki ciri khas masing-masing, sebagai besar karya belum menunjukkan detail yang kompleks atau sentuhan akhir yang rapi. Minimya sarana dan metode pembelajaran yang kreatif, lingkungan sekolah dan rumah yang kurang menghargai seni serta waktu dan pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan sifat seni. Dan masalah pada guru menunjukan bahwa guru semata-mata berpedoman pada buku untuk mengajarkan materi Pelajaran. Guru

belum memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri bahan-bahan karya yang dapat digunakan sebagai pengganti bahan seperti yang dianjurkan pada buku. Akibatnya peserta didik tidak mampu melahirkan karya dari hasil kretivitasnya sendiri.

Kegiatan pembelajaran seperti ini telah berjalan sekian lama sehingga kretivitas peserta didik kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima tidak dapat ditumbuhkan. Berkaitan dengan penjelasan diatas, maka dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan dikelas V SDN 06 Kodo Kota Bima. Bila perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik baik dalam proses pembelajaran dalam kelas maupun dalam kegiatan melahirkan karya diluar kelas, dengan menggunakan kertas bekas yaitu membuat hiasan dinding melalui model *discovery learning*.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan oleh

peserta didik secara aktif, sehingga mereka membangun sendiri pengetahuan dan pemahamannya melalui pengalaman langsung, eksplorasi, serta interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Seni Budaya Sdn 06 Kodo Kota Bima.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Dengan menggunakan pendekatan pre-experimental. Pendekatan pre-experimental digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, serta tidak dilakukan pengacakan (randomisasi) terhadap subjek penelitian. Kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas yang sudah ada secara alami, yaitu kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima.

Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, serta tidak dilakukan pengacakan

(randomisasi) terhadap subjek penelitian. Kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas yang sudah ada secara alami, yaitu kelas V SDN 06 Kota Bima

. Berikut merupakan rancangan desain penelitian yang dapat digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2

Keterangan :

O1= tes awal (*pretest*) kelas eksperimen

O2= tes akhir (kelas eksperimen)

X1= Perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning*

Pada penelitian eksperimen ini, kelas V melakukan tes awal sebelum perlakuan diberikan kemudian tes akhir setelah perlakuan diberikan, untuk mengetahui keefektifan dari model pembelajaran yang diterapkan.

pengumpulan data:

1. Tes Praktik

Tes praktik digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan

seni budaya secara langsung. Dalam konteks *Discovery Learning*, tes praktik bertujuan menilai sejauh mana peserta didik mampu mengeksplorasi, menemukan, dan menerapkan konsep seni melalui kegiatan praktik. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan tes praktik yaitu Penugasan praktik diberikan setelah peserta didik menjalani pembelajaran berbasis *Discovery Learning* (misalnya membuat kerajinan). Setiap siswa diminta menyelesaikan tugas praktik sesuai instruksi yang mengandung unsur penemuan atau eksplorasi.

2. Tes Kreativitas

Tes kreativitas digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik, terutama dalam konteks seni. Tes ini mengacu pada aspek-aspek kreativitas seperti fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keunikan), dan elaboration (pengembangan ide). Jenis Tes: Tes verbal dan non verbal yang dirancang sesuai usia anak SD. Tes dapat berupa : Tes menjelaskan makna karya (untuk menilai ekspresi ide). Indikator penilaian: Jumlah dan variasi ide yang dihasilkan keunikan-keunikan

ide atau bentuk seni kesesuaian dengan konteks atau tema kemampuan menjelaskan makna dari karya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji lapangan yang dilakukan oleh peneliti.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov Smirnov Test dengan ketentuan jika Asymp. Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah menyediakan terlebih dahulu data yang diperoleh dari pre test dan post test kemudian rangkumkan ke dalam microsoft excel agar mempermudah saat menginput data- buka aplikasi spss- masukan data pada variable view dan data view – untuk menguji normalitas sendiri pilih menu Analyze – Descriptive Statistic – Explore – kemudian pindahkan data ke kolom.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian, seperti tes praktik dan tes kreativitas, mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Dalam penelitian pendidikan, reliabilitas menunjukkan tingkat kestabilan hasil pengukuran ketika instrumen digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 menggunakan metode Cronbach's Alpha, karena metode ini paling umum dan efektif untuk menilai konsistensi internal antarbutir instrumen.

Langkah pengujiannya dilakukan dengan memasukkan seluruh data hasil tes ke dalam lembar kerja Data View pada SPSS, di mana setiap kolom mewakili butir soal atau indikator dan setiap baris berisi data responden. Selanjutnya, peneliti memilih menu Analyze → Scale → Reliability Analysis, kemudian memindahkan seluruh item yang akan diuji ke dalam kotak Items, dan memastikan model yang

digunakan adalah Alpha. Setelah itu, klik Statistics, aktifkan pilihan Scale if item deleted, lalu tekan OK untuk menjalankan analisis.

Hasil uji reliabilitas akan ditampilkan pada jendela Output SPSS berupa nilai Cronbach's Alpha. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, yang berarti butir-butir dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Nilai di bawah 0,70 menunjukkan reliabilitas yang rendah, sehingga instrumen perlu direvisi. Dengan demikian, uji reliabilitas melalui SPSS 26 sangat penting untuk memastikan bahwa tes praktik dan tes kreativitas yang digunakan dalam penelitian benar-benar stabil, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah Independent Sample T Test, (Zakariah, 2021). Independent Sample T Test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel

dependent Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, taraf signifikan 5%. Setelah memperoleh hasil *t-test* maka hipotesis dapat disimpulkan bahwa:

H_a : Terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Pembelajaran Seni Budaya Kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima

H_o : Tidak terdapat pengaruh model *Discovery Learning* terhadap Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Pembelajaran Seni Budaya Kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima

Test. Paired Sample t test digunakan untuk menguji adanya pengaruh variabel paired terhadap variabel dependent. Keterangan (2- tailed) adalah pengujian dua arah yang digunakan untuk hipotesis yang belum jelas arahnya apakah positif atau negatif. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test, yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_o diterima dan H_a ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan IMB SPSS Statistic 26 diperoleh nilai pre test dan post test kelas eksperimen setelah pemberian perlakuan yaitu penerapan Model *Discovery Learning* tanpa adanya perlakuan yang diberikan. Berikut data pretest dan posstest siswa

Tabel 2. Data pretest-posttest siswa kelas eksperimen

Nama Siswa	Pre test eksperimen	Post test eksperimen
BKL	50	70
LA	70	85
JH	60	70
RY	70	80
DAB	85	90
FCR	50	65
ZKY	60	75
AP	65	75
ADN	70	80
RL	50	60
KY	75	80
NA	60	75
YTR	75	80
FA	30	55

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengetahui sejauh mana

suatu instrumen penelitian, seperti angket atau tes, dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya ketika digunakan berulang kali. Instrumen dikatakan reliabel jika hasil yang diperoleh tetap stabil meskipun digunakan pada waktu atau kondisi yang berbeda. Dengan kata lain, uji reliabilitas memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar dapat diandalkan dalam mengukur variabel penelitian secara konsisten.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Case processing summary			
		N	%
Cases	Valid	14	100.0
	Excluded ^a	0	0
	Total	14	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.711	5

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan atau konsistensi instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel berarti apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan memberikan hasil yang relatif sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 menggunakan rumus Cronbach's Alpha.

$\alpha \geq 0,90 \rightarrow$ Sangat tinggi (sangat reliabel)

$0,70 \leq \alpha < 0,90 \rightarrow$ Tinggi (reliabel)

$0,60 \leq \alpha < 0,70 \rightarrow$ Cukup reliabel

$0,50 \leq \alpha < 0,60 \rightarrow$ Kurang reliabel

$\alpha < 0,50 \rightarrow$ Tidak reliabel

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,711 dengan jumlah item sebanyak 5 butir pernyataan. Menurut kriteria penilaian reliabilitas, apabila nilai Alpha lebih besar dari 0,70, maka instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi internal yang baik, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpul data pada penelitian.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen

Tests Of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
PRETEST	.153	14	.200	.947	14	.520
POSTTEST	.173	14	.200	.956	14	.657

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,520 dan

posttest sebesar 0,657. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil pretest dan posttest layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji t (paired sample t-test), karena telah memenuhi asumsi normalitas.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses untuk membuktikan kebenaran dugaan sementara yang diajukan peneliti berdasarkan data penelitian. Melalui uji hipotesis, peneliti dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh, hubungan, atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti. Biasanya uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis statistik, seperti uji t, ANOVA, korelasi, atau regresi, dengan taraf signifikansi tertentu (misalnya 0,05). Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut merupakan hasil dari analisis uji hipotesis:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis pada kelas eksperiment

Paired Samples Test								
Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)	
Mean	Std. Deviat ion	Std.Error Mean	95% Interval of the Difference	Confidece of the				
			Lower	Upper				
Pretest- posstes t	-12.14286	5.78934	1.54727	-15.48552	-8.80019	-7.848	13	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai t hitung = -7,848 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di SDN 06 Kodo Kota Bima. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas V SDN 06 Kodo Kota

Bima tahun ajaran 2025 pada materi Berkreasi Seni Rupa. Tahapan awal pada penelitian ini dengan melaksanakan observasi awal terdapat beberapa permasalahan yang dimana peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan berbagai ide desain, karya cenderung seragam dan kurang memiliki ciri khas masing-masing. Minimnya sarana dan metode pembelajaran yang kreatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima yang terdiri dari 14 orang. Penggunaan model pembelajaran yang masih kurang sehingga siswa kurang kreatif dalam membuat karya khususnya pada pembelajaran seni budaya. Situasi belajar tersebut sehingga menyebabkan menurunnya kemampuan berkarya pada siswa, khususnya pada kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima.

Menurut Jerome Bruner, (2021) *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta didik membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan lingkungan mereka. Pengaruh model *Discovery Learning* terhadap pembelajaran seni budaya sangat signifikan, terutama

dalam meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan pemahaman konsep budaya secara mandalam. Model ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran seni budaya karena karakteristiknya yang menekankan eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah secara aktif oleh peserta didik. Model pembelajaran ini akan membekali kemandirian, kreatif serta keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Munandar (2022) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau elemen yang sudah ada. Adapun kreativitas mencakup *Fluency* (kelancaran ide), *Flexibility* (keluwesan berpikir), *Originality* (keunikan), dan *Elaboration* (pengembangan ide). Dalam konteks seni budaya, kreativitas merupakan ekspresi batin yang diwujudkan dalam bentuk seni, berdasarkan pengalaman estetik dan budaya individu. Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Selain itu, Kaufman & Sternberg (2021) dalam bukunya *The Cambridge Handbook of Creativity* menyatakan bahwa kreativitas pada anak dapat

dipengaruhi oleh cara pembelajaran yang diterima, terutama dalam konteks seni. Mereka menjelaskan bahwa pendidikan seni yang memberikan kebebasan berkreasi dan berimajinasi sangat penting untuk membantu anak mengembangkan potensi kreativitas mereka secara maksimal. Dalam hal ini, *Discovery Learning* dapat menjadi pendekatan yang tepat karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai teknik seni, memahami konsep seni dengan cara mereka sendiri, dan mengembangkan gagasan kreatif tanpa batasan yang membatasi.

Penelitian ini menggunakan instrumen soal tes essay sebanyak 5 soal yang sudah di validasi untuk mengambil data. Data yang digunakan berupa data hasil tes praktik dan tes kreativitas . Selain itu, ada juga data nilai pretest posttest dari kelas eksperimen. Data tersebut akan dilakukan perhitungan untuk melihat sejauh mana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran, ketercapaian hasil keterampilan dalam berkreasi pada mata pelajaran Seni Budaya siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

Hasil perhitungan data observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* selama 4 kali pertemuan mendapatkan nilai rata-rata data pretest pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 75,00 Sedangkan nilai posttest pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 90,00. Perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda. Dimana sebelumnya belum menggunakan model *Discovery Learning* dan terdapat peningkatan setelah digunakan model *Discovery Learning*. eksperimen mendapatkan perlakuan.

Sutrisno (2020) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran seni dapat meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Sutrisno mengamati bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan penemuan lebih terbuka dalam bereksperimen dan menciptakan karya seni, karena mereka diberikan kebebasan untuk menggali ide dan konsep mereka sendiri tanpa merasa terbebani oleh

aturan yang kaku.

Tujuan model *Discovery Learning* Meningkatkan Kreativitas peserta didik , *Model Discovery Learning* mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep atau makna dari suatu karya seni melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Proses ini secara alami merangsang daya imajinasi ,inovasi, dan ekspresi kreatif.

Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa hasil perhitungan mendapatkan nilai dan nilai signifikansi kelas eksperimen sudah berdistribusi normal. Data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari pada taraf signifikansi yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan uji prasyarat data berdistribusi normal dan bervariasi sama dikarenakan nilai signifikansi normalitas dan reliabilitas yang lebih besar dari pada taraf signifikansi. Setelah diketahui hasil uji prasyarat maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 26. Hasil menyimpulkan bahwa menggunakan model *Discovery Learning* meningkatkan keterampilan kreativitas siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil perhitungan menggunakan bantuan

SPSS 26 menyatakan bahwa menggunakan model *Discovery Learning* terhadap keterampilan berkarya Seni Rupa lebih berpengaruh positif diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. (2021). *Toward a theory Of instruction*. Harvard University Press.
<https://doi.org/10.4159/9780674030130>
- Dewey, J. (2021). *Art as experience*. Penguin Classics.
<https://doi.org/10.2307/j.ctv1q809t8>
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2021). *The Cambridge handbook of creativity* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316979839>
- Munandar, U. (2022). *Pengembangan kreativitas anak berbakat* (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2020). *Human development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.
<https://doi.org/10.1037/t00778-000>
- Sani, R. A. (2020). *Strategi belajar mengajar di abad 21*. Bumi Aksara.
- Sutrisno. (2020). Penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Seni*, 8(2), 145–153.
<https://doi.org/10.24036/jpps.v8i2.2020>
- Suyanto, S.(2020). *Pendidikan karakter di sekolah dasar: Teori dan praktik implementasi*. Prenadamedia Group.

- Zakariah, Z.(2021).Analisis statistik pendidikan menggunakan SPSS versi 26. Deepublish.
- Zubaidah, S.(2021).Keterampilan abad 21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis penemuan. Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(1), 14–25.
<https://doi.org/10.21009/jpi.081.02>