

MENGGAMBAR RAGAM HIAS BERBASIS BUDAYA GRESIK MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING DI SMP RAUDLATUL JANNAH

Umi Latifatus Sa'adah, Drs Imam Zaini, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: umi.17020124015@mhs.unesa.ac.id

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstract

Model pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik mulai dari pengamatan, hingga menarik kesimpulan dalam rangka menemukan konsep suatu prinsip. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses, hasil, tanggapan siswa tentang pembelajaran ragam hias berbasis budaya Gresik menggunakan model *discovery learning* di SMP Raudlatul Jannah. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian adalah kelas 7C sebanyak 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data yang menggunakan teknik analisis deskriptif. Proses pembelajaran ragam hias dimulai dari persiapan kelas sesuai dengan prosedur pada modul ajar, kemudian melaksanakan kegiatan inti berupa tahapan model pembelajaran *discovery* yakni : *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* serta penutup di akhir proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran ini adalah karya motif hias khas Gresik. Penilaian pembelajaran peserta didik diperoleh hasil rata rata dengan presentase nilai kategori baik (*excellent*) sejumlah 30,43% dan (*very good*) sejumlah 39%, nilai kategori cukup baik (*good*) 26%, dan nilai kategori kurang 8,6%. Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran ragam hias menggunakan model *discovery* cenderung positif dengan rincian pada tahap persiapan peserta didik memberikan tanggapan sangat sesuai dengan presentase 73,91%, pada tahap pelaksanaan memperoleh 86,95%, dan pada tahap penilaian 86,95%.

Kata kunci: *model discovery learning*, ragam hias, pembelajaran berbasis budaya

The *discovery learning* model is student-oriented learning starting from observation, to drawing conclusions in order to discover the concept of a principle. This research aims to describe the process, results, and student responses regarding Gresik culture-based decorative learning using the *discovery learning* model at Raudlatul Jannah Middle School. The research uses qualitative methods. The research subjects were class 7C with 23 students. Data collection techniques use observation, interviews, documentation. Data analysis techniques using descriptive analysis techniques. The decorative learning process starts from class preparation according to the procedures in the teaching module, then carrying out core activities in the form of stages of the *discovery learning* model, namely: *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, and *generalization* and closing at the end of the learning process. The results obtained from this learning are typical Gresik decorative motif works. The assessment of student learning obtained average results with a percentage of good category scores (*excellent*) of 30.43% and (*very good*) of 39%, good category scores of 26%, and poor category scores of 8.6%. Responses Students towards learning decorative variations using the *discovery* model tend to be positive, with details at the preparation stage students giving very appropriate responses with a percentage of 73.91%, at the implementation stage getting 86.95%, and at the assessment stage 86.95%.

Keywords: *discovery learning model*, decoration, culture-based learning

PENDAHULUAN [TNR 11 BOLD]

Ragam hias biasa disandingkan di kehidupan sehari hari. Secara garis besar ragam hias berarti

memperindah suatu benda dengan cara menghias agar benda tersebut lebih menarik dan bernilai dengan memperhatikan unsur-unsur seni rupa.

Karya seni yang bertujuan untuk memberikan kesan indah pada sebuah benda dengan cara menggambar motif hias seperti hiasan pada arsitektur bangunan, hiasan yang menceritakan kehidupan bersejarah atau ikonik sebuah daerah pada suatu benda. Setiap daerah memiliki budayanya masing-masing.

Pendekatan pembelajaran budaya pada pembelajaran seni sangat efektif dalam menambah wawasan tentang kebudayaan pada peserta didik dapat diidentifikasi melalui kurikulum yang menggabungkan mata pelajaran seni dengan budaya atau yang lebih dikenal dengan seni budaya.

Gresik adalah salah satu daerah di Provinsi Jawa Timur. Gresik secara geografis berada didekat pesisir laut utara, di daerah ini juga banyak ditemukan tambak-tambak dengan berbagai jenis ikan namun sebagian besar berisikan ikan bandeng. Keterkaitan seni dan budaya tidak hanya sebatas implementasi dari budaya itu sendiri namun dalam dunia pendidikan juga tetap harus dikenalkan pada generasi muda agar budaya tersebut tetap dilestarikan dan tidak digerus oleh perkembangan zaman.

Pembelajaran seni pada kelas VII kini sudah memasuki ranah kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka peserta didik diajak turut serta dalam proses pembelajaran dengan lebih aktif dan inisiatif, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang mengacu pada jenjang dan kelas dalam pembagian capaian pembelajarannya.

Dalam pembelajaran seni pembelajaran terjadi proses tranfer pesan (informasi, ide, gagasan, serta gambaran) yang secara keseluruhan dapat menggunakan inderawi dalam pembelajaran tersebut. Dalam penyampaian informasi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan sebuah model dalam mencapai tujuan tersebut. Model pembelajaran discovery atau pembelajaran berbasis penemuan melalui proses intuisi merupakan pembelajaran yang memiliki prinsip hampir sama dengan pembelajaran inquiry yang basisnya juga penemuan atau inovasi, namun dalam discovery peserta didik dibimbing untuk lebih aktif dalam menemukan konsep ataupun prinsip melalui berbagai stimulasi dan permasalahan.

Keuntungan model pembelajaran ini adalah (1) mendorong peserta didik turut aktif dalam

berpartisipasi dalam pembelajaran di sekolah, (2) dengan menggunakan model pembelajaran ini pengetahuan yang didapat siswa dapat bertahan lama karena siswa mengalami proses menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, (3) pengertian yang dikembangkan sendiri oleh siswa dapat lebih mudah dipahami siswa sendiri, (4) secara tidak langsung siswa telah mempelajari tentang proses ilmiah dalam menemukan suatu pengetahuan, (5) siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini dapat ditransfer kedalam kehidupan nyata atau mampu dalam berpikir kritis.

Seperti pembelajaran seni budaya kelas VII di SMP Raudlatul Jannah. Berdasarkan hasil praktik lapangan langsung oleh peneliti diperoleh data respon siswa terhadap pembelajaran seni budaya cukup bagus, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode learning cycle. Sumber pembelajaran yang dipakai adalah buku handout atau buku pegangan khas dari sekolah yang disesuaikan dengan materi kurikulum merdeka. Berdasarkan arsip data dokumentasi karya kelas VII pada pembelajaran ragam hias rata-rata siswa menggunakan teknik stilasi yang diterapkan pada media kayu sebagai bentuk ragam hias dalam bentuk pajangan dinding dengan pengembangan motif flora, fauna dan geometris.

Berdasarkan pemaparan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pihak terkait dapat diambil hipotesa sebagai berikut, pembelajaran yang sudah dilaksanakan sudah baik meski dalam proses pembelajaran seni hanya menggunakan metode pembelajaran *learning cycle* sebagai model belajar dan salah satu cara mencapai tujuan pembelajaran serta dalam prosesnya pendidik tidak menggunakan berbagai macam model pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran discovery learning sebagai salah satu inovasi model pembelajaran ragam hias berbasis budaya pada kelas 7 di SMP Raudlatul Jannah.

Terdapat beberapa penelitian yang serupa sebelum penelitian ini seperti pada penelitian yang dilakukan oleh oleh Muh. Amanullah, mahasiswa jurusan seni rupa Universitas Negeri Makasar disusun tahun 2019 yang berjudul "Kreativitas

siswa kelas VII dalam menggambar stilasi ikan di MTS Negeri 4 Bulukumba dan penelitian skripsi oleh Titik Dwi Hariyanti, mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa Universitas Panca Marga, disusun tahun 2020 yang berjudul "Pembelajaran menggambar gubahan flora dan fauna menjadi ragam hias melalui model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas VII c SMPN 1 Gending Probolinggo".

Dari penelitian yang dilakukan oleh Muh. Amanullah membahas tentang kreativitas siswa kelas VII dalam menggambar stilasi ikan di MTS Negeri 4 Bulukumba sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang kreativitas ragam hias berbasis budaya Kota Gresik dengan menerapkan model pembelajaran discovery learning. Serta Titik Dwi Haryanti dalam penelitiannya menggunakan objek gubahan flora dan fauna secara general sedangkan penelitian yang akan dilakukan yakni mengembangkan penelitian tersebut dengan memfokuskan pada wawasan budaya yang diimplementasikan melalui ragam hias pada peserta di SMP Raudlatul Jannah.

Adapun rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana serta mendeskripsikan tentang proses, hasil belajar serta tanggapan peserta didik kelas VII di SMP Raudlatul Jannah terhadap pembelajaran ragam hias berbasis budaya Gresik dengan menggunakan model discovery learning.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari tahapan deskripsi atau tahap orientasi, tahapan reduksi, dan tahap seleksi. Prosedur penelitian dalam metode kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moloeng, 2006: 7). Penelitian diawali dengan observasi dan mencari berbagai sumber data. Sumber data dapat diambil dari subjek penelitian secara langsung yakni dokumentasi hasil karya siswa pada pembelajaran seni budaya kelas VII dan dari sumber data pendukung yakni media social sekolah atau wawancara dengan pihak lain dalam sekolah. Subjek penelitian ini adalah kelas 7C sebanyak 23 peserta didik. Objek dalam penelitian ini adalah karya gambar ragam

hias berbasis budaya menggunakan model pembelajaran *discovery* yang dibuat oleh siswa. Penelitian ini dilakukan selama bulan September – November 2023 di SMP Raudlatul Jannah, Jl. Jatisari No. 15 Pepelegi, Waru, Sidoarjo.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil observasi peneliti terhadap SMP Raudlatul Jannah adalah (1) Sekolah menengah pertama yang mengunggulkan nilai keislaman baik dalam perilaku maupun dalam pembelajaran, fasilitas sekolah yang memadai dan ruang belajar yang kooperatif.



Gambar 1 Ruang Belajar Representatif
Sumber: (Dok.Umi, 23)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, Ustdazah Shafira Dyah Luckynita, S.Pd. beliau memaparkan proses pembelajaran di Raudlatul Jannah tidak hanya berpaku pada kurikulum dinas atau kurikulum merdeka, melainkan juga menggunakan kurikulum vista atau kurikulum khas Raudlatul Jannah yang selalu menyertakan al-quran dan sunnah rasulullah sebagai salah satu pedoman pembelajaran. Sedangkan untuk metode pembelajaran di Sekolah Raudlatul Jannah menggunakan learning cycle. Di metode ini peserta didik belajar sesuai dengan sintaks yang ditentukan yakni mulai dari *eksploring, planning, doing dan communicating*.

Pemaparan hasil wawancara peserta didik atas nama Ghulam Rifqy Ali Ghazy kelas 7C tentang situasi belajar dan kondisi belajar di sekolah, Ali memaparkan bahwa saat pembelajaran seru, di sekolah mendapatkan makan siang, fasilitas sekolahnya banyak, ruangan ber-AC.

Berikut dokumentasi prestasi peserta didik SMP Raudlatul Jannah dibidang seni tari yang diselenggarakan oleh Dinas Kabupaten Sidoarjo.

“Menggambar Ragam Hias Berbasis Budaya Gresik Menggunakan Model Discovery Learning Di Smp Raudlatul Jannah”



Gambar 2 Prestasi Siswa di bidang seni tari
Sumber: (Dok.Hunas SMP Radja,23)

Adapun instrument penelitian yang digunakan yakni pedoman observasi dan pedoman wawancara. Proses observasi menurut Spradley (1980) menyatakan bahwa tahapan observasi dibagi menjadi 3 yaitu:

- Tahap deskripsi dengan memasuki situasi sosial berupa tempat, partisipan, serta aktivitas
- Tahap reduksi, peneliti memilih fokus penelitian pada siswa kelas 7C di SMP Raudlatul Jannah.
- Tahap seleksi, setelah penelitian dilaksanakan peneliti memilih 2 karya disetiap kategori yakni baik, cukup baik dan kurang.

Dalam kegiatan observasi meliputi kegiatan pembelajaran ragam hias di SMP Raudlatul Jannah dengan cara pengamatan langsung dan melakukan pencatatan datanya berikut kisi-kisi proses pembelajaran.

Tabel 1. Pedoman Observasi

No.	Aspek yang diamati
1	Suasana dalam kelas saat proses pembelajaran
2	Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran

Pedoman wawancara meliputi kegiatan wawancara dengan guru SMP Raudlatul Jannah, terkait pembelajaran seni budaya yang mengacu pada pembelajaran menggambar ragam hias, selain itu wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas VII terkait karya yang dibuat.

Tabel 2 Pedoman Wawancara

No.	Aspek yang ditanyakan
1	Waktu pembelajaran

2	Tempat pembelajaran
3	Jumlah peserta didik
4	Sumber belajar
5	Media pembelajaran
6	Metode pembelajaran
7	Respon peserta
8	Hambatan pembelajaran
9	Hasil belajar
No.	Aspek yang ditanyakan
1	Pelaksanaan pembelajaran ragam hias menggunakan model <i>discovery learning</i> berbasis budaya Kota Gresik : <ol style="list-style-type: none"> Ide karya, berupa objek yang akan digambar Keefektifan penggunaan model pembelajaran <i>discovery</i> pada siswa.
2	Hasil pembelajaran menggambar ragam hias menggunakan model <i>discovery learning</i> berbasis budaya Kota Gresik: <ol style="list-style-type: none"> Deskripsi karya siswa Kesan siswa terhadap pembelajaran ragam hias menggunakan model <i>discovery learning</i> berbasis budaya Kota Gresik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif. Bentuk analisis data yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan perolehan nilai LKPD, mengorganisasikan nilai menjadi 3 kategori yakni baik, cukup baik dan kurang baik yang di ambil dari 5 pedoman kriteria penilaian SMP Raudlatul Jannah. Aspek yang diamati peneliti dalam analisis data peserta didik dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Kelengkapan karya:

- Membawa kertas sketsa yang telah dibuat.
- Membawa bahan dan alat.
- Menyertakan kalimat deskripsi karya
- Menjelaskan proses berkarya.

b. Kreatifitas :

- Mampu mengolah objek gambar sesuai dengan objek asli karya budaya Gresik.
- Penggambaran objek yang menarik.
- Menerapkan teknik stilasi, deformasi atau stilasi dalam pembuatan motif ragam hias
- Pemilihan dan kombinasi warna yang sesuai.

c. Original:

- Objek karya sesuai merupakan karya terbaru.

2. Karya merupakan hasil kreatifitas masing-masing siswa.
 3. Tidak memplagiasi karya orang lain.
 4. Karya tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, dan bulliying.
- d. Disiplin:
Peserta didik mampu menerapkan sikap disiplin dalam pengerjaan tugas dengan memenuhi kriteria berikut:
- a. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.
 - b Membawa alat dan bahan saat praktek.
 - c. Menjaga kebersihan kertas gambar selama praktek berlangsung.
 - d. Mengumpulkan karya dalam posisi utuh atau tidak robek maupun rusak.

Tabel 3. Penilaian aspek

$$\text{Skor} = \frac{\text{total} \times 100}{20} =$$

Pengambilan nilai rata-rata menggunakan rumus:

Tabel 4. Deskripsi Predikat Nilai

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah nilai}}$$

Kemudian untuk menganalisis data-data yang diperoleh dari rubrik penilaian di atas, digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Predikat Nilai

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian} \times 100}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}}$$

Adapun cara mengetahui kategori kualitas hasil penilaian peserta didik dapat dilakukan dengan rumus berikut:

Tabel 6. Deskripsi Predikat Nilai

Range Nilai	Keterangan
90-100	Exellent
81-89	Very Good
73-80	Good
62-72	Satisfactory
<62	Need Improvement

Sumber : pedoman penskoran SMP Raudlatul Jannah(2024)

Adapun Validitas dilakukan dengan metode triangulasi yaitu dengan memeriksa hipotesis, konstruk dan analisis, baik dibandingkan dengan hasil orang lain/ mitra peneliti yang hadir dan menyaksikan situasi yang sama (Wiriaatmadja,2005:168).

Triangulasi dalam validitas data dapat diartikan sebagai bentuk pengecekan data melalui berbagai sumber dan cara. Maka dari itu tahapan validitas data sumber yang tepat sebagai objek validitas data adalah seluruh data hasil tindakan peneliti dan observer.

KERANGKA TEORETIK

1. Ragam Hias

Menurut gustami (1978) ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan. Ragam hias memiliki fungsi meningkatkan velue dari benda yang dituju, seperti kursi, kerajinan, guci dan benda-benda yang lain. Pada umumnya penambahan ornamen diharapkan menambah kesan indah dan meningkatkan nilai jual dari sebuah produk (Sunaryo, 2011: 7).

Motif adalah unsur pokok sebuah dari sebuah ragam hias. Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atau bentuk-bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasat mata (Sunaryo, 2011:14).

2. Pembelajaran berbasis budaya

Menurut Koendtjaraningrat (1990) Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil kerja manusia dalam kehidupan masyarakat yang dimiliki adapun gagasan dari Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi dalam kutipan Koentjaraningrat menegaskan bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta manusia. Maka secara garis besar kebudayaan hasil dari cipta rasa manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang diimplementasikan sebagai karya, tindakan, gagasan. Perkembangan Budaya dipengaruhi oleh berbagai faktor, yakni (1) letak geografis, (2) kontak antar bangsa. Indonesia memiliki kedua faktor tersebut yang menghasilkan kebudayaan yang ada di Indonesia unik dan beragam. Suatu kebudayaan sering memancarkan watak suatu

daerah atau bangsa. Dalam berkesenian budaya dapat di implementasikan pada sebuah karya seni seperti motif hias atau benda benda yang menjadi suatu ikonik atau symbol daerah tersebut. Dalam hal ini dapat berupa sebuah monumen, arsitektur bangunan, batik atau sandang, ataupun benda kerajinan yang ditambah dengan motif hias dan dapat menjadi ciri khas daerah tersebut.

3. Kurikulum merdeka

Berdasarkan pada SK BSKAP No.33 2022 tentang capaian pembelajaran kurikulum merdeka Capaian pembelajaran seni rupa untuk peserta didik jenjang SMP atau yang tergolong peserta didik pada fase D memiliki 5 elemen dalam pembelajarannya di antaranya: mengalami, menciptakan, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, dan berdampak. Sebelum proses pembelajaran dimulai, pengajar membuat alur tujuan pembelajaran atau yang disebut dengan ATP. ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) adalah turunan dari capaian pembelajaran yang telah di breakdown sesuai dengan range disetiap tingkatan kelas. Berdasarkan SK BSKAP No.33 2022 capaian pembelajaran fase D sebagai berikut: (1) Mengalami (Experiencing): peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. (2) menciptakan (Making/Creating): peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu. (3) merefleksikan (Reflecting): peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya. (4) Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically): peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada

karya seni. (5) Berdampak (Impacting) : peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

4. Model pembelajaran *discovery*

Menurut Suyono & Hariyanto (2014: 23) Model pembelajaran dipilih dalam rencana penelitian untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan menurut sintaksis tertentu (langkah sistematis dan berurutan). Dalam model pembelajaran ini peserta didik dibiarkan melakukan sendiri dan menemukan informasi, dalam hal ini guru berperan sebagai pembimbing atau fasilitator dan memberikan intruksi. Dengan demikian, pembelajaran yang diproses dengan melibatkan siswa melalui tukar pendapat, berdiskusi, membaca serta mencoba sendiri agar anak dapat belajar sendiri (Rulyansah: 2019). Langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery* oleh Kemendikbud (2014: 45) ada 6 yaitu:

a. *Stimulation* (memberi stimulus)

Peserta didik dihadapkan pada suatu gambaran awal dari permasalahan. Pada tahap ini pendidik dapat memulai dengan membarikan pertanyaan pemantik dan intruksi materi agar peserta didik dapat mulai menyelidikinya, guru dapat menyajikan bahan kajian berupa tayangan, gambar atau ceramah singkat yang berkaitan dengan problema/tugas sebagai stimulasi yang dapat mengembangkan pola berpikir peserta didik.

b. *Problem statement* (mengidentifikasi masalah)

Peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi unsur-unsur, atau bahan sebanyak mungkin yang berkaitan dengan problema/tugas kemudian dipilih dan dirumuskan sebagai hipotesa.

c. *Data collecting* (mengumpulkan data)

Pada tahap ini peserta didik akan ditantang untuk mengumpulkan data / informasi terkait problema/tugas yang diberikan dari sumber internet atau buku.

d. *Data processing* (mengolah data)

Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan, dapat menggunakan tabel untuk menginventarisasi informasi serta membantu siswa dengan informasi terkait jika diperlukan oleh siswa.

e. *Verification* (memverifikasi)

Membandingkan hasil dengan memimpin analisis mandiri menggunakan pertanyaan yang bersifat mengarahkan dan mengidentifikasi masalah. Guru dapat mengarahkan terjadinya interaksi antara siswa dengan peserta didik.

f. *Generalization* (menyimpulkan)

Peserta didik menggeneralisasikan hasil kesimpulannya pada permasalahan terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Seni Budaya di kelas 7C pada tahun ajaran 2023-2024 dilaksanakan pada hari Kamis jam pelajaran ke 9 dan 10. Pada pembelajaran Seni budaya ini menggunakan sintaks model pembelajaran discovery yang terdiri dari tahapan stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, generalization. Dari tahapan tersebut penerapan model discovery learning dapat dilakukan dengan tujuan peserta didik mampu untuk memahami proses pembuatan karya ragam hias baru yang berpaku pada ragam budaya daerah.

Penelitian ini dilaksanakan dengan alokasi waktu (2 JP X 3 pertemuan). Berikut ini adalah proses pembelajaran berlangsung 3 pertemuan yang dirangkum sebagai berikut:

Pembuka (10 menit):

Guru memberi salam dan menyapa peserta didik untuk membangun ikatan emosi positif dengan peserta didik melalui komunikasi positif di awal pembelajaran, mengajak peserta didik berdoa, memberikan ice breaking dan kisah keteladanan yang menarik sesuai materi, memberikan apersepsi : “ Saat kalian pergi berwisata ke suatu kota, dan menemukan pusat oleh-oleh dari kota tersebut, kalian dapat menemui berbagai macam pernak-pernik khas berupa gantungan kunci yang unik, gelang yang dihias, guci, tempurung kelapa yang diberi hiasan. Hiasan itulah yang dinamakan dengan ragam hias, selain dijadikan sebagai memperindah benda ragam hias juga dapat dimanfaatkan sebagai identitas suatu daerah atau kota itu sendiri, menyampaikan Spiritual Paradigm: “Sesungguhnya Kami telah menghiasi langit dunia (yang terdekat) dengan hiasan (berupa) bintang-bintang.” (QS As saffat: 6), kemudian guru menyampaikan Guiding

Question : “Bagaimana memanfaatkan budaya sebagai karya ragam hias suatu daerah?”.

Inti (40 menit):

1. Stimulation

- Peserta didik membaca artikel kisah sirah dan menuliskan ibrah
- Guru memberikan stimulasi kepada peserta didik dengan pertanyaan
- “Bagaimana cara menentukan objek untuk pembuatan motif ragam hias daerah Gresik?”.
- Peserta didik diberikan tayangan slide show foto yang berisi ragam hias khas daerah di Indonesia dan penjelasan terkait pola organis dan geometris.
- Guru memberikan stimulasi pertanyaan berupa “bagaimana cara / teknik menggambar motif hias?”.
- Peserta didik menyimak penjelasan materi teknik dan prosedur menggambar ragam hias
- Guru memberikan stimulasi pertanyaan berupa “buatlah pengembangan motif dari objek karya budaya yang ada di kota Gresik!”.

2. Problem Statement

- Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi terkait aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan motif khas daerah kota Gresik dan membuat kesimpulan awal.
- Peserta didik menemukan dan menganalisis teknik menggambar ragam hias menggunakan pola organis dan geometris yang telah dibuat pada LKPD 1 pertemuan
- Peserta didik menemukan objek dan menganalisis teknik menggambar ragam hias.
- Peserta didik membuat sketsa awal pola ragam hias.

3. Data Collection

- Peserta didik mencari, mengumpulkan, dan menggolongkan motif ragam hias ciri khas Gresik dengan mengerjakan LKPD 1.
- Peserta didik mencari, mengumpulkan, dan menggolongkan teknik menggambar ragam hias dengan mengerjakan LKPD 2.
- Peserta didik mencari dan mengumpulkan referensi. ragam hias khas Gresik.

5. Data Processing

- Guru membimbing peserta didik mengolah data dan menganalisis aspek yang perlu

diperhatikan dalam pembuatan motif khas daerah kota Gresik pada lembar LKPD 1

- Peserta didik membuat 1 macam pola ragam hias organis dan 1 macam pola geometris pada LKPD
 - Peserta didik dibimbing guru membuat karya pengembangan motif menggunakan teknik stilasi, deformasi atau distorsi.
6. Verification
- Peserta didik secara kreatif melakukan verifikasi dan menemukan suatu konsep atau pemahama tentang objek ragam hias berbasis karya budaya.
 - Peserta didik dibimbing guru membuat kesimpulan teknik menggambar ragam hias
 - Peserta didik secara kreatif melakukan verifikasi dengan cara mempresentasikan dan menyajikan hasil karya.
7. Generalization
- Peserta didik dibimbing guru membuat kesimpulan objek ragam hias berdasarkan hasil rangkuman peserta didik
 - Peserta didik dibimbing guru membuat kesimpulan teknik menggambar ragam hias berdasarkan hasil karya siswa.
 - Peserta didik dibimbing guru membuat kesimpulan proses berkarya ragam hias.

a. Penutup (10 menit):

- Guru melakukan tanya jawab dan review kepada peserta didik tentang materi yang telah dipelajari.
- Guru menyampaikan preview materi pada pertemuan selanjutnya.
- Guru memberi penguatan kepada peserta didik berupa motivasi, mengucapkan hamdalah, dan doa akhir majlis.



Gambar 3. Tahapan stimulation pembelajaran Ragam hias dengan model discovery
Sumber : (Dok.Umi,23)

Hasil penelitian diambil dari perolehan hasil nilai peserta didik kelas 7C dalam melaksanakan pembelajaran. Penilaian diambil dari penilaian LKPD 1 tentang pengetahuan tentang karya budaya Gresik dan pemilihan objek motif, LKPD 2 memuat pertanyaan praktik berupa mengolah objek organis dan geometris yang ada disekitar menggunakan teknik stilasi, deformasi dan stilasi. Kemudian LKPD 3 yang berisi pembuatan motif hias dari karya budaya Gresik menggunakan 3 teknik tersebut.

Tabel 7. Daftar Nilai Pembelajaran

No.	Nama	LKPD			R a t a -	P r e d i k a t
		1	2	3		
1	Ahmad An Nuuru	90	80	80	83	VG
2	Andhika Satya Wicaksana	100	95	98	98	E
3	Ben Yoga Madewa Subagiyo	80	85	85	80	G
4	Brian Riza Rahadiega	80	80	70	77	G
5	Daffa Hafidz Ibni Subiyanto	90	80	80	83	VG
6	Damar Rendra Aryaguna	90	90	90	90	E
7	Dicka Rahmanda Syahputra	90	90	85	88	VG
8	Ghulam Rifqy Ali Ghazy	86	85	83	81	G
9	Ibrahim Wahyu Marthadina ta	100	94	98	97	E
10	Junjung Drajat Noor Swastika	100	90	98	96	E
11	Kamajyo Azka Ramadhan	85	80	80	81	VG
12	Muhamma d Abdan Uwais Al Qorny	90	98	97	95	E

13	Muhamma d Afham Rasydan Iman	90	80	89	86	VG
14	Muhamma d Akmal Rafif	80	70	70	72	G
15	Muhamm ad Azka Alvaro	90	85	89	86	VG
16	Muhamma d Haikal	90	93	98	94	E
17	Muhamma d Khallidil Royyan Prasetya	80	90	97	89	VG
18	Muhamma d Mirza Dhabit Firjatulloh	90	80	85	83	VG
19	Muhamma d Zidane Nabhan Ramadhan	60	85	80	73	G
20	Raditya Maulana Nasrullah	90	95	98	94	E
21	Rafa Asyafri Rahman	80	80	85	80	G
22	Raza Rausan Fiqays	90	90	80	87	VG
23	Rezky Rivano Vi Duka	60	70	70	66	S

Dari tabel daftar nilai di atas, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

a. LKPD 1 berisi tentang pertanyaan pengetahuan tentang karya budaya Gresik dan pemilihan objek motif. Penilaian ini di ambil pada pertemuan pembelajaran pertama dengan model discovery. Berikut presentase penilaiannya:

- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai excellent (90 – 100) sejumlah 14 anak dengan presentase 61 %.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai very good (81 – 89) sejumlah 2 anak dengan presentase 8,7%.

- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai good (<80) sejumlah 6 anak dengan presentase 26%.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kurang (S) (62-72) sejumlah 1 anak dengan presentase 4%.

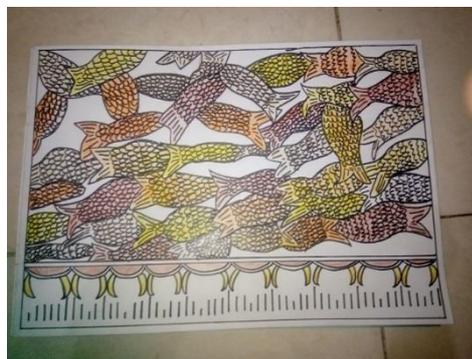
b. LKPD 2 berisi tentang mengolah objek organis dan geometris yang ada disekitar menggunakan teknik stilasi, deformasi dan stilasi. Dari tabel daftar nilai di atas, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai excellent (90 – 100) sejumlah 6 anak dengan presentase 26 %.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai very good (81 – 89) sejumlah 3anak dengan presentase 13%.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai good (<80) sejumlah 8 anak dengan presentase 35%.

c. LKPD 3: Pembuatan motif hias dari karya budaya Gresik menggunakan teknik menggambar ragam hias. Dari tabel daftar nilai di atas, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai excellent (90 – 100) sejumlah 14 anak dengan presentase 35 %.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai very good (81 – 89) sejumlah 2 anak dengan presentase 30%.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai good (<80) sejumlah 6 anak dengan presentase 26%.
- Jumlah peserta didik yang memperoleh kurang (S) (62-72) sejumlah 1 anak dengan presentase 4%.

Pembahasan dan hasil karya kategori baik



Gambar 4. Karya Damar (7C, nilai 90)
Sumber : (Dok.Umi,23)

Damar yang menyampaikan hasil karya pengembangan ragam hias ikon Gresik yakni bandeng, disampaikan bahwa ragam hias merupakan salah satu motif dasar hiasan yang dibuat berulang-ulang hingga menjadi sebuah karya. Ragam hias digunakan untuk menghias berbagai benda dan berfungsi untuk memperindah. Damar juga menyampaikan teknik yang digunakan adalah deformasi yakni menyederhanakan objek hingga menjadi sebuah karya hiasan. Proses dimulai dari menentukan objek gambar, lalu mengubah objek menggunakan 3 teknik yang telah ditentukan dengan dibantu dengan referensi yang telah didapat. Damar menganggap tidak ada kendala dalam pemaparan evaluasi dalam pembuatan karya dan menyampaikan bahwa melalui perubahan bentuk dapat memberikan berbagai kesan baru yang lebih unik, indah dan dinamis dengan cara membuat ragam hias dari objek yang akan dibuat. Berdasarkan prinsip ragam hias menurut gustami (1978) yakni ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan. Dari karya Damar dapat dilihat bahwa objek ikan bandeng dimodifikasi dengan menegaskan bentuk dari sirip ikan, serta mengkomposisikan ornamen menjadi bentuk ragam hias utuh dengan disertai pola pinggirin, namun dalam eksekusi penataan komposisi dari pola ragam hias Damar masih cukup kurang sesuai karena tidak menganut pada prinsip seni rupa komposisi yang terdiri dari komposisi simetris, asimetris atau sentral. Sehingga dapat disimpulkan dari bentuk karya yang ditampilkan Damar termasuk masih termasuk kedalam kategori baik/ excellent dengan nilai 90 dikarenakan pengerjaan yang tuntas serta pembuatan motif ragam hias secara utuh dengan menggunakan teknik deformasi.

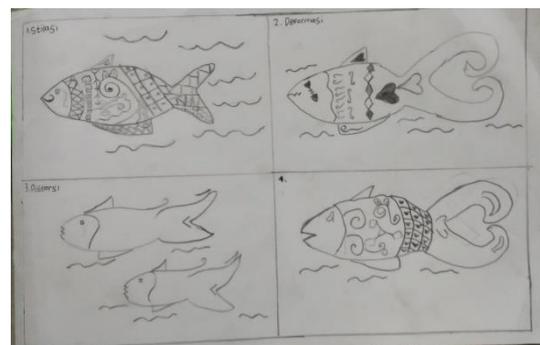


Gambar 5. Karya Radit (7C, nilai 98)
Sumber : (Dok.Umi,23)

Radit menyebutkan dalam presentasinya bahwa objek pengembangan motif yang digunakan adalah motif bandeng dan udang, dikarenakan salah satu mata pencarian khas orang-orang gresik sebagai nelayan bandeng dan udang. Teknik yang dipilih adalah stilasi yakni memberikan penambahan hiasan dibagian tertentu objek hingga menciptakan sebuah motif hias yang indah dan unik. Dalam proses pembuatannya Radit mengaku tidak memiliki kendala karena mendapat referensi yang didapatkan melalui youtube.

Berdasarkan prinsip ragam hias menurut Gustami (1978) yakni ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan. Dari karya Radit dapat dilihat bahwa objek ikan bandeng dikombinasikan dengan motif udang yang selaras dengan salah satu kebudayaan Gresik yakni penghasil udang dan bandeng. Pola ragam hias Radit kelas 7C sesuai cukup tertata rapi yang sesuai dengan prinsip komposisi simetris dan dalam karya Radit tampak menggunakan teknik stilasi dengan menggayakan objek hingga tampak lebih indah.

Sehingga dapat disimpulkan dari bentuk karya yang ditampilkan Radit termasuk kedalam kategori baik/ excellent dengan nilai 98 dikarenakan pengerjaan yang tuntas serta pembuatan motif ragam hias secara utuh dengan menggunakan teknik stilasi.



Gambar 6. Karya Ghulam Ali (7C, nilai 83)
Sumber: (Dok.Umi,23)

Pada presentasi tersebut Ali memaparkan bahwa ragam hias adalah salah satu gambar motif hias yang dibuat secara berulang-ulang hingga membentuk sebuah pola hias. Disebutkan pula teknik yang digunakan adalah stilasi, deformasi dan distorsi, dalam proses pembuatan karya,

mengalami sedikit kendala dalam pembuatan dikarenakan masih belum menemukan inspirasi dalam pengembangan karya tersebut. Solusi dari kendala yang dialami Keyra adalah dengan mencari referensi lebih banyak lagi dari berbagai sumber agar dapat memodifikasi ragam hiasnya. Diakhir presentasi Kayra menyampaikan bahwa dalam membuat ragam hias harus sering-sering melihat banyak referensi dan menyesuaikan dengan teknik yang akan dibuat dengan begitu ragam hias yang kita buat semakin menarik dan lebih estetik.

Berdasarkan prinsip ragam hias menurut Gustami (1978) yakni ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan. Dari karya Ali dapat dilihat bahwa motif ikan bandeng masih belum tuntas dengan hanya mengerjakan sampai tahap perencanaan motif. Karya Ghulam Ali masih belum menunjukkan pengembangan pola ragam hias dengan menerapkan prinsip seni rupa yakni komposisi meskipun dalam penerapan teknik stilasi, deformasi, serta distorsi pada objek bandeng cukup baik namun kurang tampak jelas objek bandeng pada motif tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan dari bentuk karya yang ditampilkan Ghulam Ali termasuk kedalam kategori cukup baik/ excellent dengan nilai 83 dikarenakan pengerjaan yang tuntas serta pembuatan motif ragam hias secara utuh dengan menggunakan teknik stilasi, deformasi dan distorsi.



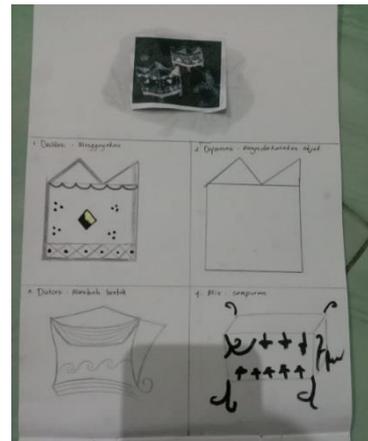
Gambar 7. Karya Dicka (7C, nilai 85)
Sumber : (Dok.Umi,23)

Dicka memaparkan dalam presentasinya membuat pengembangan dari motif damar kurung, damar kurung merupakan sebuah benda yang menjadi ciri khas dari daerah Gresik, selain

itu damar kurung biasa digunakan sebagai lampion atau lampu hias oleh masyarakat Gresik. Pengembangan motif yang dipilih adalah deformasi. Prosesnya dimulai dari membuat sketsa lalu membuat detail dan terakhir di beri outline. Dalam proses pembuatan tidak memiliki kendala.

Berdasarkan prinsip ragam hias menurut Gustami (1978) yakni ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan. Dari karya Ali dapat dilihat bahwa motif damar kurung belum sepenuhnya selesai dengan mengerjakan hingga pengembangan motif namun tanpa pewarnaan. Karya Dicka sudah menunjukkan pengembangan pola ragam hias dengan menerapkan prinsip seni rupa yakni komposisi asimetris meskipun dalam penerapan teknik deformasi pada objek damar kurung dinilai masih sederhana dan kurang bisa membedakan antara motif utama dengan motif pendukung.

Sehingga dapat disimpulkan dari bentuk karya yang ditampilkan Dicka termasuk kedalam kategori cukup baik/ very good dengan nilai 85 dikarenakan pengerjaan yang tuntas serta pembuatan motif ragam hias secara utuh namun belum cukup tuntas dengan menggunakan teknik deformasi.



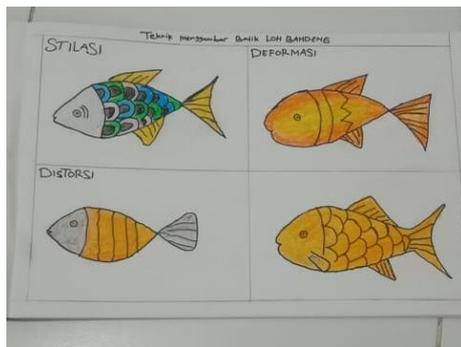
Gambar 8. Karya Vano (7C, nilai 70)
Sumber : (Dok.Umi,23)

Vano memaparkan hasil karya melalui presentasi dengan menjelaskan objek yang dipilih adalah damar kurung yang dikenal sebagai salah satu kerajinan khas daerah Gresik. Vano menggunakan teknik stilasi, deformasi, dan distorsi untuk mengembangkan motif damar

kurung menjadi motif hias, dalam pembuatannya Vano merasa kurang maksimal dalam pembuatannya karena kurangnya referensi dan singkatnya waktu pembuatan.

Berdasarkan prinsip ragam hias menurut Gustami (1978) yakni ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan. Dari karya Ali dapat dilihat bahwa motif damar kurung masih belum tuntas dengan hanya mengerjakan sampai tahap perencanaan motif. Karya Vano masih belum menunjukkan pengembangan pola ragam hias dengan menerapkan prinsip seni rupa yakni komposisi meskipun dalam penerapan teknik stilasi, deformasi, serta distorsi pada objek bandeng cukup baik namun kurang tampak jelas objek damar kurung pada motif tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan dari bentuk karya yang ditampilkan Ghulam Ali termasuk kedalam kategori kurang dengan nilai 70 dikarenakan pengerjaan yang tuntas serta pembuatan motif ragam hias secara utuh dengan menggunakan teknik stilasi, deformasi dan distorsi.



Gambar 9. Karya Akmal (7C, nilai 70)
Sumber : (Dok.Umi,23)

Akmal memaparkan dalam presentasinya bahwa objek yang dipilih adalah ikan bandeng, dikarenakan ikan bandeng merupakan salah satu makanan khas Gresik. Akmal menyebutkan teknik deformasi, stilasi, dan distorsi dalam pembuatannya. Akmal menjelaskan proses pembuatan karyanya diawali dengan memilih referensi, menentukan objek, membuat sketsa dan pembuatan motif. Dalam prosesnya akmal menalami kendala karena kurangnya referensi pengembangan motif yang ditemui.

Berdasarkan prinsip ragam hias menurut Gustami (1978) yakni ornamen adalah susunan bentuk karya seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat

dengan tujuan sebagai hiasan. Dari karya Akmal dapat dilihat bahwa motif ikan bandeng masih belum tuntas dengan hanya mengerjakan sampai tahap perencanaan motif. Karya Akmal masih belum menunjukkan pengembangan pola ragam hias dengan menerapkan prinsip seni rupa yakni komposisi meskipun dalam penerapan teknik stilasi, deformasi, serta distorsi pada objek bandeng cukup baik namun kurang tampak jelas objek bandeng pada motif tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan dari bentuk karya yang ditampilkan Akmal termasuk kedalam kategori kurang dengan nilai 70 dikarenakan pengerjaan yang tuntas serta pembuatan motif ragam hias secara utuh dengan menggunakan teknik stilasi, deformasi dan distorsi.

Berikut hasil rangkuman tanggapan dari seluruh peserta didik kelas 7C:

SS = Sangat Sesuai CS = Cukup Sesuai KS = Kurang Sesuai

Tabel 8. Daftar Tanggapan Peserta Didik Kelas 7C

Nama	Tanggapan		
	Perencanaan Pembelajaran	Pelaksanaan	Penilaian
Ahmad An Nuuru	SS	SS	SS
Andhika Satya Wicaksana	SS	SS	SS
Ben Yoga Madewa Subagiyo	CS	SS	SS
Brian Riza Rahadiega	SS	SS	SS
Daffa Hafidz Ibni Subiyanto	CS	SS	SS
Damar Rendra Aryaguna	SS	SS	SS
Dicka Rahmanda Syahputra	SS	SS	CS
Ghulam Rifqy Ali Ghazy	SS	SS	SS
Ibrahim Wahyu Marthadinata	SS	CS	SS
Junjung Drajat Noor Swastika	SS	SS	SS
Kamajyo Azka Ramadhan	SS	SS	SS

“Menggambar Ragam Hias Berbasis Budaya Gresik Menggunakan Model Discovery Learning Di Smp Raudlatul Jannah”

Muhammad Abdan Uwais Al Qorny	CS	SS	CS
Muhammad Afham Rasydan Iman	SS	SS	SS
Muhammad Akmal Rafif	SS	SS	SS
Muhammad Azka Alvaro	SS	SS	SS
Muhammad Haikal	CS	SS	SS
Muhammad Khallidil Royyan Prasetya	SS	CS	CS
Muhammad Mirza Dhabit Firjatulloh	SS	SS	SS
Muhammad Zidane Nabhan Ramadhan	SS	SS	SS
Raditya Maulana Nasrullah	SS	SS	SS
Rafa Asyafri Rahman	CS	SS	KS
Raza Rausan Fiqays	KS	CS	SS
Rezky Rivano Vi Duka	SS	SS	SS

Berdasarkan tabel diatas hasil tanggapan peserta didik dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan :
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan SS (Sangat Sesuai) sejumlah 17 anak dengan presentase 73,91%
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan CS (Cukup Sesuai) sejumlah 5 anak dengan presentase 21,73%
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan KS (Kurang Sesuai) sejumlah 1 anak dengan presentase 4,34%
- b. Tahap pelaksanaan:
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan SS (Sangat Sesuai) sejumlah 20 anak dengan presentase 86,95%
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan CS (Cukup Sesuai) sejumlah 3 anak dengan presentase 13%

- Peserta didik yang memberikan tanggapan KS (Kurang Sesuai) sejumlah 0 anak dengan presentase 0%
- c. Tahap penilaian:
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan SS (Sangat Sesuai) sejumlah 20 anak dengan presentase 86,95%
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan CS (Cukup Sesuai) sejumlah 2 anak dengan presentase 8,69%
 - Peserta didik yang memberikan tanggapan KS (Kurang Sesuai) sejumlah 1 anak dengan presentase 4,34%

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pembelajaran cukup menyenangkan dan sangat sesuai jika dalam pembelajaran seni khususnya dalam pengembangan sebuah karya seperti ragam hias menggunakan proses belajar discovery karena bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan dan modifikasi sebuah karya seni dengan data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian kali ini, proses pembelajaran ragam hias berbasis budaya menggunakan model belajar discovery cukup mampu untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran pengembangan motif hias. Disisi lain dengan adanya berbagai fasilitas sekolah yang memadai menjadi salah satu faktor keterberhasilan sebuah pembelajaran. Pembelajaran berlangsung sangat kondusif, peserta didik aktif dan kooperatif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan tanggapan peserta didik setelah pembelajaran dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengumpulan data penelitian dapat diambil kesimpulan pada tahap proses pembelajaran pembelajaran ragam hias menggunakan model discovey yang ditunjang dengan fasilitas siswa yang memadai dan suasana kelas yang kooperatif menghasilkan dampak pembelajaran yang positif. Hal ini dibuktikan dengan gaya belajar siswa yang dinilai cepat tanggap dalam menerima tugas pembelajaran. Hasil karya peserta lebih beragam dan cenderung menginisiatif dengan membuat pola secara utuh.

Proses pembelajaran ragam hias dimulai dari persiapan kelas dengan mengondisikan peserta didik sesuai dengan prosedur pada modul ajar, kemudian melaksanakan kegiatan inti berupa tahapan model pembelajaran discovery yakni :

stimulation dengan pemberian pertanyaan pemantik dan materi singkat tentang ragam hias, problem statement dengan mengarahkan peserta didik untuk menganalisis permasalahan harus dituntaskan peserta didik dalam pembelajaran melalui LKPD, kemudian peserta didik mengumpulkan berbagai macam data mulai dari objek karya budaya khas Gresik sampai teknik menggambar ragam hias pada tahapan data collection, peserta didik mengolah data tersebut dengan bimbingan guru untuk membuat pengembangan / pembuatan motif hias ragam hias dari karya budaya kota Gresik pada tahapan data processing, verification, dan pengambilan kesimpulan pembelajaran pada tahap generalization di akhir proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari pembelajaran ini adalah karya motif hias khas Gresik yang dipelajari melalui proses pembelajaran discovery. Berdasarkan hasil penilaian pembelajaran peserta didik diperoleh hasil rata-rata dengan presentase nilai kategori baik yakni nilai excellent sejumlah 30,43% dan nilai very good sejumlah 39%, nilai kategori cukup baik atau good sejumlah 26%, dan nilai kategori kurang sejumlah 8,6%.

Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran ragam hias menggunakan model discovery cenderung positif dengan dengan rincian pada tahap persiapan peserta didik memberikan tanggapan sangat sesuai dengan presentase 73,91%, pada tahap pelaksanaan memperoleh respon 86,95%, dan pada tahap penilaian memperoleh respon 86,95%.

5.2. Saran

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Raudlatul Jannah sudah cukup baik, saran bagi peneliti adalah kedepannya mungkin dapat mengembangkan media belajar siswa agar penguasaan materi pengembangan motif oleh siswa kelas 7 dapat berjalan lebih optimal.

REFERENSI

Aqib, Zainal. 2013. Model-model. Media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovativ). Bandung: Yrama Widya.

Fauzi, Eko Ramzi. 2019. Menggambar Motif Ragam Hias. <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/Fil>

eUpload/Seni%20Motif/pengembang.html: Diakses pada 20 Mei 2021 19:16

Kementerian Pendidikan dan Budaya. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Siswa mata pelajaran Seni Budaya SMP/MTs Kelas VII

Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Uswatun, H. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran PopUp dengan menggunakan Model stad dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pedagogy*, 6(1), 53-59

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, dan RnD. Bandung: Alfabeta.

Sunaryo, Aryo. 2009. Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang ornamen Indonesia. Semarang. Dahara Prize

Sutardi, Tedi. 2007. Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah. Bandung: PT Setia Purna Inves

Suyono dan Hariyanto, 2014. Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Website:

Wibowo, Hari. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia: Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia. Depok: Puri Cipta Media