

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pesatnya perkembangan zaman di era globalisasi saat ini menuntut adanya suatu sumber daya manusia yang berkualitas tinggi sebagai prasyarat yang mutlak untuk mencapai pembangunan.<sup>1</sup> Indonesia selaku negara yang berkembang perlu mengembangkan bidang meliputi: bidang ekonomi, bidang pendidikan, bidang pembangunan, bidang politik, serta bidang lainnya. Perkembangan zaman pada era globalisasi, dan menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi.

Sumberdaya manusia yang berkualitas tinggi nantinya akan menentukan kemajuan dan perkembangan suatu negara. Sumberdaya manusia yang tinggi merupakan kebutuhan yang mutlak di era globalisasi saat ini. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Sumber daya manusia mempunyai peran yang sangat penting untuk memajukan suatu pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu dari aspek kehidupan yang penting perannya dalam usaha pembinaan dan membentuk manusia berkualitas tinggi mengingat begitu pentingnya pendidikan di Indonesia, sehingga masalah mutu pendidikan akan selalu menjadi pusat perhatian pemerintah Indonesia yang selalu menekankan penanggulangan yang cermat terhadap kemerosotan

---

<sup>1</sup> Giovanni Inez et al., "Mimbar Agribisnis: PERAN INOVASI DAN STRATEGIK MANAJEMEN Mendukung Kesiapan SDM Memasuki Dunia Kerja dan Usaha di Era Globalisasi-Revolusi Teknologi 4.0 Innovation and Strategic Management Role of HR Readiness Support to Enter the Work and Business World," *Januari 2023*, no. 1 (2023): 1142–60.

pendidikan.<sup>2</sup> Pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan membentuk watak dan karakter serta peradaban yang cerdas dan bermartabat. Seperti halnya pendidikan yang terjadi di Indonesia saat ini yang sedang mengalami kemerosotan, sehingga kualitas pendidikan berada di tingkat terendah, sehingga tertinggal dengan negara-negara yang lainnya. Jika kita kupas secara keseluruhan, banyak yang menjadi penyebab rendahnya kualitas pendidikan.

Rendahnya kualitas pendidikan terjadi karena ada berbagai problematika yang muncul tidak hanya dalam permasalahan konsep pendidikan, peraturan, dan anggaran akan tetapi persoalan pelaksanaan pendidikan dari berbagai sistem yang dapat menambah kompleknya problematika pendidikan yang ada. Seiring berjalannya waktu, banyak kalangan terperanjat yang memiliki problematika pendidikan yang ada di negara ini. Hal ini berawal dari penilaian banyak orang terhadap *output* hasil pendidikan.<sup>3</sup> Adanya problematika yang terjadi, pemerintah berupaya dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai kebijakan, seperti pergantian kurikulum dengan tujuan untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan.<sup>4</sup>

Kurikulum yang terus berinovasi dalam pengembangan suatu pembelajaran di Indonesia sudah mengalami lebih dari sepuluh kali perubahan kurikulum yang dapat mempengaruhi gaya suatu pembelajaran tersebut sejak

---

<sup>2</sup> Chatarina Febriyanti and Seruni Seruni, "Peran Minat Dan Interaksi Siswa Dengan Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4, no. 3 (2015): 245–54, <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.161>.

<sup>3</sup> Nurul Afifah, "Problematika Pendidikan Di Indonesia (Telaah Aspek Budaya)," *Jurnal Pendidikan*, no. Vol 1 No 2 (2013): Jurnal Pendidikan (2013): 64–74, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/148>.

<sup>4</sup> Fadil Khaidir, Amran Amran, and Isna Alfaien Noor, "Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's," *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7, no. 2 (2023): 1–27.

awal kemerdekaan. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia terus mengalami pergantian dari masa ke masa dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia.<sup>5</sup> Keberadaan kurikulum ini memberikan pengaruh yang signifikan bagi kualitas pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dihasilkan dari pembelajaran yang terstruktur dan dinaungi oleh faktor pendukung pembelajaran yang baik.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perilaku yang baru secara keseluruhan.<sup>6</sup> Pembelajaran termasuk kegiatan yang paling pokok dan yang paling utama. Pada kegiatan pembelajaran proses ini dapat mengembangkan potensi diri peserta didik. Proses pembelajaran suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang sudah dirancang, disusun sedemikian rupa untuk bisa mempengaruhi dan mendukung proses belajar peserta didik yang bersifat internal.<sup>7</sup>

Proses pembelajaran masih menjadi kendala didalam dunia pendidikan, karena kurangnya dorongan dari peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, mereka hanya mendengarkan, dan menghafal tanpa bisa memahami informasi yang telah dia dapatkan. Peserta didik masih banyak yang asik dengan dunianya sendiri, bermain asik sendiri hingga tidak fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas kurang efektif.

---

<sup>5</sup> Adeliya Putri Ananda and Hudaidah Hudaidah, "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Dari Masa Ke Masa," *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 3, no. 2 (2021): 102–8, <https://doi.org/10.31540/sindang.v3i2.1192>.

<sup>6</sup> Rifqi Festiawan, "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran," *Universitas Jenderal Soedirman*, 2020, 1–17.

<sup>7</sup> Ilham Dodi, "Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 3 (2019): 109–22.

Efektivitas dalam pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan sesuai harapan. Demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif, setiap orang perlu untuk mengetahui arti belajar yang sesungguhnya. Belajar merupakan tindakan aktif untuk dapat memahami dan mengalami sesuatu. Belajar adalah akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Oleh sebab itu, proses belajar bisa terjadi jika anak merespon stimulus/rangsangan yang diberikan guru. Selain itu, peserta didik tetap perlu dibimbing oleh guru untuk meraih pembelajaran yang efektif, karena hasil belajar siswa akan berkualitas tinggi jika pembelajaran dilakukan dengan efektif didalam kelas.<sup>8</sup> Untuk dapat menciptakan hasil belajar yang berkualitas didalam proses belajar mengajar terdapat interaksi antara guru dan siswa.<sup>9</sup>

Interaksi antara guru dan siswa merupakan syarat yang paling utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, siswa dipandang bukan hanya sebagai objek pengajaran. Hal ini dilakukan untuk menghindari peran guru yang masih terlalu aktif dalam proses pembelajaran berlangsung didalam kelas dan siswa hanya mendengarkan. Hal ini sesuai dengan Qs. Taha Ayat 44 yang menjelaskan bahwa:

**فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَى (طه: ٤٤)**

Artinya: (“Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan ia ingat atau takut”.) Qs. Taha:44.

---

<sup>8</sup> Punaji Setyosari, “Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 1, no. 5 (2017): 20–30, <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>.

<sup>9</sup> Firdaus Ahmad and Dea Mustika, “Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2008–14, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.

Proses pembelajaran didalam kelas berjalan baik dan lancar dengan aadanya imteraksi antara guru dengan peserta didik. Sehingga peserta didik cenderung pasif yang akan menimbulkan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika dalam proses pembelajaran lebih didominasi ke guru, maka tujuan dalam pembelajaran tidak dapat dicapai.<sup>10</sup>

Pada proses dalam mencapai tujuan belajar peran guru sangat penting, guru berperan untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran didalam kelas yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi untuk peserta didik, serta membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan, psikomotorik, dan pengetahuan. Guru sebagai seorang pendidik utama yang mempunyai peran untuk bisa mengendalikan jalannya proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas diharapkan bisa mengemban tugasnya dengan sebaik- baiknya. Namun dalam mengemban tugasnya, guru dihadapkan dengan dengan permasalahan, yakni kurangnya kompeten yang dimiliki sehingga mengakibatkan hasil pembelajaran kurang maksimal. Sorang guru perlu memiliki kompetensi yang berkualitas sehingga mampu menjadi pendidik yang produktif dan kreatif serta dapat membuat inovasi yang baru dalam kegiatan pembelajaran.<sup>11</sup>

Melihat realita yang ada pada proses belajar mengajar, masih sedikit yang menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif. Pada pembelajaran hanya terpusat pada guru karena peserta didik hanya duduk dan mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh gurunya. Hal tersebut akan mengakibatkan kemampuan dan potensi peserta didik kurang optimal, dan

---

<sup>10</sup> Anisa Nidaur Rohmah, "Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar)," *Journal.Stitaf.Ac.Id* 09, no. 02 (2017): 193–210.

<sup>11</sup> Rifa Hanifa Mardhiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura : Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40, <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.

akan berdampak peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, upaya yang harus dilakukan yaitu mengubah berlangsungnya proses belajar mengajar agar terpusat pada peserta didik. Untuk mendukung keberhasilan dan kualitas pada kegiatan belajar mengajar guru perlu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran ada banyak sekali jenisnya, akan tetapi setiap model-model pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Model pembelajaran yang dapat membantu motivasi belajar peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>12</sup>

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan efisien tidak hanya untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar, tetapi juga untuk mengatasi perbedaan yang dimiliki siswa.<sup>13</sup> Pemilihan model pembelajaran yang efisien nantinya dapat membantu berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas dengan memperhatikan kondisi peserta didiknya. Model pembelajaran dijadikan sebagai petunjuk bagi pendidik untuk merencanakan pembelajaran

---

<sup>12</sup> Jamal Mirdad and M I Pd, "Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran )" 2, no. 1 (2020): 14–23.

<sup>13</sup> Lusiana Simamora and Herna Jusnita Simamora, "Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)* I, no. 1 (2022): 92–102, <https://doi.org/10.54367/pendistra.v4i2.1617>.

dikelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, belajar akan lebih bermakna jika siswa dilibatkan dalam pembelajaran daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan. Salah satu model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik yaitu Model *Discovery Learning*.

*Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengedepankan pengembangan berfikir peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dan menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari ide- ide baru pada proses kegiatan pembelajaran. Model *discovery learning* salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan siswa.<sup>14</sup> Penggunaan model pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bukan hanya sekedar belajar lebih aktif saja, akan tetapi model *discovery learning* secara tidak langsung membuat peserta didik lebih berfikir kreatif dan kritis.

Pada pengaplikasian model *discovery learning* peserta didik tidak hanya sebagai penerima informasi, akan tetapi aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, oleh karena itu peserta didik tidak hanya melihat atau mendengarkan penjelasan dari gurunya, peserta didik akan lebih aktif selama

---

<sup>14</sup> Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1717–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.

berjalannya proses kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan.<sup>15</sup> Pada model ini dapat membantu peserta didik untuk mampu mendapatkan informasi baru dan menggabungkan dengan pemahaman yang sudah ada untuk membuat informasi yang baru.

Pembelajaran ditingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya Mata pelajaran seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditingkat sekolah dasar sampai ke tingkat yang lebih tinggi. Seni rupa merupakan salah satu aspek yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia. Manusia ketika berbicara, bertingkah laku, dan berekspresi semuanya tidak lepas dari nilai seni dan budaya. Seni rupa merupakan mata pelajaran yang lekat dengan kegiatan praktek dalam proses pembelajarannya. Sehubungan dengan hal itu, seni dan budaya penting untuk diajarkan di sekolah- sekolah. Oleh karena itu, semua peserta didik itu diwajibkan untuk mempelajarinya. Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran seni rupa memiliki peran yang penting untuk bisa membentuk kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Pada proses pembelajaran seni rupa pastinya diperlukan kemampuan untuk berfikir kreatif agar mampu mengolah dan menciptakan ide- ide karya seni dengan kreativitas yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas 2 di MI Roudlotul Ulum Jabalsari, peneliti menyimpulkan bahwasannya pada proses pembelajaran di MI Roudlotul Ulum Jabalsari kelas 2 Pada mata pelajaran seni rupa ditemukan suatu permasalahan, adanya kesulitan dari

---

<sup>15</sup> Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, and Fina Fitriani, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 01 (2023): 212–25, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>.

peserta didik untuk memahami materi seni rupa, bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seni rupa karena kurang menarik model yang diterapkan didalam kelas. Peneliti menemukan beberapa hal saat dilokasi penelitian, masih ada anak yang ramai sendiri, mendistraksi temannya untuk tidak mendengarkan penjelasan dari gurunya, ada beberapa peserta didik yang keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung, dan ada anak yang tidak mau mengikuti praktek pada mata pelajaran tersebut. Menurut penjelasan dari wali kelas 2, masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran seni sebagai pelajaran yang sulit karena kurang menarik dan membosankan. Setelah melakukan sebuah evaluasi, untuk mengatasi permasalahan tersebut beliau menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Dengan demikian, diterapkannya model *Discovery Learning* diharapkan dapat melatih kemampuan berfikir kreatif peserta didik dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dengan adanya permasalahan di MI Roudlotul Ulum ini, perlunya adanya sebuah penelitian agar dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kasmiatun dengan judul “Peningkatan minat belajar seni budaya dengan media puzzle menggunakan model *discovery learning*”. Pada penelitian Kasmiatun terfokuskan pada adanya peningkatan minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* menggunakan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa pelajaran seni budaya terhadap

materi ragam hias pada bahan alam (kayu).<sup>16</sup> Penelitian Kasmiatun menunjukkan bahwa model *discovery learning* cocok untuk digunakan membantu meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran seni. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh kasmiatun dijadikan sebagai penguat dan acuan pada penelitian ini.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana proses model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini tentunya berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena lebih banyak yang terfokuskan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik. Minimnya penelitian yang mengkaji penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran seni rupa dikelas 2 menunjukkan bahwa adanya kesenjangan dalam literatur. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengisi kesenjangan tersebut bagaimana penggunaan model pembelajaran *discovery learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa ditingkat sekolah dasar. Penelitian ini memiliki pembaharuan dan keunikan sendiri yang menjadikannya berbeda dan untuk mengisi celah yang belum banyak dieksplorasi oleh peneliti sebelumnya. Dengan demikian, pada penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor- faktor yang harus diperhatikan dalam penerapan model *Discovery Learning* yang efektif, dan diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Sehingga

---

<sup>16</sup> Kasmiatun Kasmiatun, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Seni Budaya Melalui Model Discovery Learning Dengan Media Puzzle," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29984>.

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Seni rupa khususnya pada keterampilan berfikirnya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Pembelajaran Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung”**

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasar permasalahan diatas, maka untuk memperoleh Gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana *desain* model pembelajaran *Discovery Learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung?
- b. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung?
- c. Bagaimana hasil penilaian (*assessment*) model pembelajaran *Discovery Learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung

## **C. Tujuan Penelitian**

Sedangkan untuk mencapai tujuan penelitian, maka dirumuskan beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan *desain* model pembelajaran *Discovery Learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.
- b. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.
- d. Untuk mendeskripsikan hasil penilaian (*assessment*) model pembelajaran *Discovery Learning* untuk pembelajaran berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran seni rupa kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pihak diantaranya:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran mengenai Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Pembelajaran Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.
- b. Untuk memperkuat teori yang telah ada mengenai Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Pembelajaran Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan kepada pihak yang terkait agar lebih memperhatikan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran seni rupa bagi peserta didik.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi tambahan khazanah keilmuan dan bisa memperoleh dan mempermudah pemahaman terhadap peserta didik dalam materi seni rupa, dan dapat disajikan sebagai salah satu model yang dapat melatih kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar peserta didik didalam kelas.

### c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam materi seni rupa, dan dapat disajikan sebagai salah satu model yang dapat melatih kemampuan berfikir kreatif peserta didik didalam kelas.

### d. Bagi pembaca dan Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan keilmuan mengenai Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Pembelajaran Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung dan menjadi sumber referensi untuk penelitian lanjutan. Penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan penelitiannya serta dapat menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti yang akan datang.

## E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai arah penelitian. Untuk menghindari kesalahan serta kekeliruan dikalangan pembaca dalam memaknai judul dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan penegasan istilah sebagai berikut.

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran.<sup>17</sup> Model pembelajaran mencakup beberapa aspek seperti bagaimana materi pembelajaran disajikan, bagaimana interaksi antara peserta didik dengan gurunya dll.

#### b. *Discovery Learning*

*Discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan. Melalui model ini peserta didik diajak menemukan sendiri apa yang sudah dipelajari kemudian diajak untuk memahami maknanya.<sup>18</sup> Dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing tidak sebagai orang yang memberikan informasi.

---

<sup>17</sup> Yesi Puspitasari and Siti Nurhayati, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 7, no. 1 (2019): 93–108, <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>.

<sup>18</sup> Irdam Idrus and Sri Irawati, "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi," *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)* 2, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>.

c. Berfikir Kreatif

berfikir kreatif merupakan kemahiran seseorang dalam menganalisis suatu informasi yang baru, menggabungkan ide, gagasan yang unik untuk menyelesaikan sesuatu permasalahan.<sup>19</sup> Pada berfikir kreatif merupakan kemampuan untuk untuk membayangkan hal-hal yang belum ada atau tidak terfikirkan oleh orang lain.

d. Seni Rupa

Seni adalah sesuatu yang bisa dilihat dari berbagai sudut pandang.<sup>20</sup> Seni rupa adalah cabang kesenian yang membentuk sebuah karya seni dengan menggunakan yang dapat ditangkap secara kasat mata dan juga dapat dirasakan ataupun disentuh indera mata. Oleh karena itu, di lembaga MI Roudlotul Ulum Jabalsari menerapkan model *Discovery Learning* dalam beberapa materi dalam pelajaran Seni rupa dikelas 2, seperti pada bab “Kolase”.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan paparan penegasan konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksud dengan judul “Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Pembelajaran Berfikir Kreatif Peserta didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung” adalah desain, penerapan, dan assesment dari penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk mengasah keterampilan berfikir kreatif Seni Rupa berjalan dengan efektif dan sesuai dengan harapan.

---

<sup>19</sup> Dwi Nur Qomariyah and Hasan Subekti, “Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya,” *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 242–46, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>.

<sup>20</sup> John Felix, “Pengertian Seni Sebagai Pengantar Kuliah Sejarah Seni Rupa,” *Humaniora* 3, no. 2 (2012): 614, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3405>.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran yang terarah dan sistematis terkait pembahasan yang ada didalam proposal ini, maka penyusunan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **1. Bagian awal**

Bagian awal terdiri dari sampul, lembar logo, judul (sama dengan sampul), persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan keaslian, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

### **2. Bagian Inti**

Bagian inti terdiri dari enam bab dan masing- masing bab terdiri dari sub-sub bab antara lain

Bab 1: Pada bab ini menyajikan tentang Pendahuluan, didalam Pendahuluan memuat Konteks Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Istilah, dan Sistematika Penelitian.

Bab II: Pada bab II ini menyajikan tentang Kajian Pustaka, didalam Kajian Pustaka ini Terdiri Landasan Teoritis, Penelitian Terdahulu serta Paradigma Penelitian. Pada Kajian ini akan membahas secara detail mengenai Tema Penelitian serta disajikan beberapa Teori yang mendasari Tema Penelitian.

Bab III: Pada bab ini meyajikan tentang Metode Penelitian yang terdiri dari Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Data, dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data, dan Tahap- Tahap Penelitian.

Bab IV: Pada bab ini menyajikan tentang Hasil Penelitian, yang meliputi data temuan hasil penelitian, paparan data dan pembahasan menguraikan tentang pembahasan yang sesuai dengan fokus penelitian dan sesuai dengan rumusan masalah.

Bab V: Pada bab ini berisi tentang Pembahasan yang merupakan pembahasan mengenai hasil penelitian yang berisi hasil diskusi penelitian. Pembahasan dalam bab ini digunakan untuk mengklasifikasikan dan memposisikan hasil temuan yang menjadi fokus Bab I, lalu peneliti merelevasikan. Pembahasan ini yang akan berkaitan dengan Penerapan model Discovery Learning dalam Menumbuhkan berfikir Kreatif Peserta didik kelas 2 MI Roudlotul Ulum Jabalsari

Bab VI: Pada bab ini berisi tentang penutup, yang berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran- saran.

### 3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran- lampiran, dan Riwayat hidup.