

Pengaruh Metode *Discovery* terhadap Kemampuan Menggambar Ilustrasi Kartun Karya Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan

The Effect of the Discovery Method on the Ability to Draw Cartoon Illustrations by Class VIII Students of Pegajahan 1st State Junior High School

Nadya* & Sugito

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima: 12 Desember 2021; Direview: 12 Desember 2021; Disetujui: 21 Februari 2022

*Corresponding Email: syaishaqnadya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun. Objek yang digambar berupa ilustrasi kartun menggunakan metode konvensional dan metode *discovery* dengan cara *guided discovery learning*, yakni dengan menyediakan modul gambar ilustrasi yang telah dirancang sedemikian rupa. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan dengan jumlah sampel 224 siswa dan sampel yang diambil adalah kelas VIII-6 yang berjumlah 32 siswa yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental research* dengan rancangan *randomized control group pretest-posttest design*. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penerapan metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan, yang dibuktikan dengan $t_{hitung} = 2,55$ dan t_{tabel} untuk derajat kebebasan = $(n_1 + n_2) - 2 = 62$ pada taraf nyata (α) = 0,05 adalah $t_{tabel} = 1,9989$, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,55 > 1,9989$). Besar pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun yaitu sebesar 3,79 % atau setara dengan 4%.

Kata Kunci: Pengaruh, *Discovery*; Menggambar; Ilustrasi, Kartun.

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of the discovery method on the ability to draw cartoon illustrations. The objects drawn are cartoon illustrations using conventional methods and discovery methods by guided discovery learning, namely by providing an illustrated image module that has been designed in such away. The population in this study were all students of class VIII Pegajahan 1st Junior High School with a total sample of 224 students and the sample taken was class VIII-6, amounting to 32 students taken by cluster random sampling technique. The research method used is quasi-experimental research with a randomized control group pretest-posttest design. The research findings show that there is a significant positive effect from the application of the discovery method on the ability to draw cartoon illustrations of class VIII students of Pegajahan 1st Junior High School, as evidenced by $t_{count} = 2.55$ and t_{table} for degrees of freedom = $(n_1 + n_2) - 2 = 62$ at the level of significance (α) = 0.05 is $t_{table} = 1.9989$, it turns out that $t_{count} > t_{table}$ ($2.55 > 1.9989$). The big influence of the discovery method on the ability to draw cartoon illustrations is 3.79% or equivalent to 4%.

Keywords: Effect; Discovery; Drawing; Illustration; Cartoon.

How to Cite: Nadya & Sugito. (2021). Pengaruh Metode Discovery terhadap Kemampuan Menggambar Ilustrasi Kartun Karya Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4 (4): 2155-2161.



PENDAHULUAN

Seni ilustrasi sebagai bagian dari seni rupa dua dimensi merupakan gambar yang memperjelas ide cerita atau narasi dengan tujuan dari gambar ilustrasi adalah memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita atau narasi (Muksin 2014). Seni ini yang salah satu jenisnya adalah ilustrasi kartun yakni seni gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat (Salam, 2017). Seni Ini berfungsi sebagai media berekspresi, berkekrativitas, dan menuangkan ide yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman estetis seseorang.

Seni ilustrasi diajarkan di sekolah-sekolah terutama pada tingkat kurikulum 2013 SMP untuk mengembangkan kreativitas para siswa, dan sebagai sarana untuk berekspresi. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran Seni Rupa yang dinyatakan dalam kurikulum mata pelajaran Seni Budaya yaitu mata pelajaran seni budaya berfungsi mengembangkan kepekaan rasa, kreativitas dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian (Sinaga, & Triyanto, 2020; Rahmawati, 2014; Seragih, & Azis, 2021).

Siswa akan merasa terdorong dan semakin bersemangat untuk berkarya bila hasil yang diwujudkan dapat mewardahi keinginannya dalam berekspresi. Tentu tidak mudah untuk memenuhi keinginan tersebut, karena banyak faktor yang harus dipenuhi agar karya gambar ilustrasi khususnya pada ilustrasi kartun yang diwujudkan siswa dapat menjadi karya yang baik. Salah satu faktor di antaranya adalah kemampuan siswa dalam mengolah beberapa unsur dalam gambar ilustrasi kartun baik itu garis, bentuk maupun warna Aji, & Kusumandyoko, 2021; Afriza, 2019; Shabiriani, 2016).

Kemampuan siswa dalam menyusun/mengorganisir beberapa unsur-unsur dalam gambar ilustrasi kartun tersebut merupakan faktor yang sangat penting dalam mewujudkan gambar ilustrasi kartun yang imajinatif. Namun Berdasarkan pengamatan awal observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2021 menunjukkan siswa masih lemah dalam menerapkan mengorganisir unsur terpenting dalam gambar ilustrasi kartun seperti garis, bentuk dan warna. Terbukti banyaknya dijumpai karya gambar ilustrasi kartun siswa yang kurang tepat dalam menerapkan unsur-unsur ilustrasi. Mulai dari garis kontur yang terlalu tebal atau terlalu tipis bahkan tidak terlihat, bentuk objek yang digambar tidak berpola ataupun tidak sesuai dengan objek proporsi kartun yang di gambar, penerapan warna yang terkesan tidak representatif dari objek kartun yang di gambar, penggunaan warna ada yang tidak menyeluruh atau merata.

Kurangnya pemahaman siswa dalam menggambar ilustrasi kartun diindikasikan oleh beberapa faktor yang menjadi penyebab masalah tersebut. Diantaranya; kecenderungan metode ajar yang kurang variatif, yang mana sekolah ini lebih mengedepankan pada metode konvensional atau metode pembelajaran yang disebut juga dengan metode ceramah. Penggunaan metode konvensional/ceramah yang berpusat pada atau dalam otoritas guru mengakibatkan peserta didik terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan, metode konvensional ini juga menjadikan siswa kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar lainnya. Tidak hanya itu, metode konvensional ini juga cenderung monoton dan mudah membuat siswa bosan sehingga minat siswa kurang/lemah dalam belajar khususnya pada gambar ilustrasi kartun. Selain itu, metode konvensional juga menjadikan siswa tidak berpikir mandiri, dan tidak menumbuhkan daya kreativitas dalam menggambar ilustrasi kartun.

Sejatinya metode belajar yang baik mampu menciptakan sinergi dan partisipasi yang aktif antara guru dan siswa serta memudahkan ilmu tersalurkan pada siswa itu juga kendati dalam hal ini guru harus memvariasikan metode belajar yang lain, dimana metode *discovery* belum sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran. Menurut Hosnan (2014) *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Sesuai dengan pendapat tersebut, barang kali metode *discovery* adalah pilihan metode yang tepat, yang mana metode ini mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa, mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan, penemuan dalam mencari sumber ilmu lain baik dari koran, majalah, televisi, internet ataupun sumber lainnya. Metode ini juga mendorong



berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru, serta menjadikan siswa lebih kreatif dan bebas untuk berekspresi.

Penelitian terkait pernah dilakukan Purwansyah, dkk (2018), dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa SMP Negeri 39 Padang. Hasil penelitian tersebut membuktikan penerapan model pembelajaran discovery learning menunjukkan adanya pengaruh positif secara signifikan dalam taraf 5% dari pada hasil belajar yang diajar menggunakan metode konvensional.

Selanjutnya Penelitian Yansen (2019), yang berjudul Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggambar Ornamen Melalui Metode *Discovery Learning* Pada Kelas Atas SD Muhammadiyah Kutungan Gunungkidul Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian Yansen membuktikan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar menggambar ornamen setelah diadakan tindakan kelas melalui penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*.

Untuk membuktikan uraian tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk membuktikan bahwa metode *discovery* dapat mempengaruhi kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pegajahan yang berada di Jalan Besar Desa Bengabing, Bengabing, Kec. Pegajahan, Kab. Serdang Bedagai Prov. Sumatera Utara. Adapun waktu yang digunakan untuk mengadakan penelitian hingga menyelesaikannya laporan yaitu selama kurang lebih 3 bulan, terhitung dari tanggal 10 Agustus 2021 sampai 23 Oktober 2021. Sebagaimana disebutkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010), maka berdasarkan pendapat ini populasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah 224 siswa. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Dengan demikian, dari 7 kelas ditentukan 1 kelas yang merupakan kelas sampel yang diambil secara *cluster random sampling*/acak area dan diperoleh kelas VIII-6 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa yang berjumlah 64 karya ilustrasi kartun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan desain penelitian rancangan kelompok tidak sepadan prates-pastes (*randomized control group pretest-posttest design*), karena tujuan dalam penelitian ini untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*). Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan yang digunakan adalah tes psikomotorik berupa tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun, sedangkan non tes berupa observasi dan dokumentasi. Adapun Instrumen penilaian karya ini dirancang dan diterapkan kedua jenis tes yakni tes menggambar ilustrasi kartun dengan metode konvensional dan discovery, tujuannya adalah untuk mendapat data yang reliable. Lembar observasi berupa instrumen tes dan juga dokumentasi karya siswa yang di observasi serta hasil dari penilaian karya dari ketiga penilai/*validator* (terlampir). Sedangkan untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan uji statistik dengan menggunakan uji-t (uji hipotesis). Tetapi sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dapat dilaksanakannya analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 1 Pegajahan ini merupakan lokasi penelitian yang berada di Jalan Besar Desa Bengabing, Bengabing, Kec. Pegajahan, Kab. Serdang Bedagai Prov. Sumatera Utara. Lokasi SMP ini berdekatan dengan SMA Negeri 1 Pegajahan dan berada di jalan besar Desa Bengabing. SMP ini sendiri memiliki total 27 ruang kelas, yaitu untuk kelas VII terdiri dari 8 kelas, untuk kelas VIII



terdiri dari 7 kelas, dan untuk kelas IX terdiri dari 8 kelas. Sarana lain yang didapati selain ruang kelas yaitu berupa fasilitas: ruang guru, ruang kepala sekolah, laboratorium IPA, laboratorium komputer, perpustakaan, 2 kamar mandi untuk siswa dan 2 kamar mandi untuk guru.

Secara umum, kondisi SMP ini sudah cukup baik, ruang-ruang kelas di SMP ini cukup luas. Adapun luas sekolah ini sendiri berkisar 3 M². SMP ini sendiri juga menerapkan kurikulum SMP 2013 dengan sistem penyelenggaraan sehari penuh/6 hari. Tidak hanya itu, sekolah ini juga sudah terakreditasi B dengan pimpinan kepala sekolah yang bernama Andika Permana, S.Pd, M.Si.

Tenaga pengajar atau guru di SMP Negeri 1 Pegajahan pada tahun ajaran 2021/2022 terdiri dari 33 orang, dengan status 27 tenaga PNS dan 6 Tenaga honorer. Jumlah keseluruhan siswa di SMP Negeri 1 Pegajahan ini berjumlah 715 siswa yang terdiri dari 241 siswa untuk kelas VII, 224 siswa untuk kelas VIII dan 250 siswa untuk kelas IX.

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan tentang pelaksanaan penelitian dalam rangka pengambilan data. Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok sampel terjadi empat kali pertemuan pada tanggal 16, 23, 30 Agustus 2021 dan 6 September 2021. Selama proses pembelajaran pada empat pertemuan diupayakan semua aspek dalam metode *discovery* terlaksana yaitu dimulai memberi stimulus, mengidentifikasi masalah, menyimpulkan data, mengolah data, memverifikasi, serta menyimpulkan dari bahan ajar berupa modul gambar ilustrasi yang telah dirancang.



Pelaksanaan penelitian ini meliputi tiga tahap kegiatan yaitu *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa kelompok sampel yang telah dipilih sebanyak 1 kelas, yakni 32 siswa. *Pretest* dilakukan dengan mengadakan tes sebelum diterapkannya pembelajaran dengan metode *discovery*, yakni pembelajaran dengan metode konvensional yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2021. Setelah melaksanakan *pretest*, kelompok sampel diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penerapan sistem belajar penemuan terbimbing/*guided discovery learning*, yakni pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Suprihatiningrum dalam Susana: 2019), dalam hal ini guru hanya menyediakan modul gambar ilustrasi yang telah dirancang sedemikian rupa.

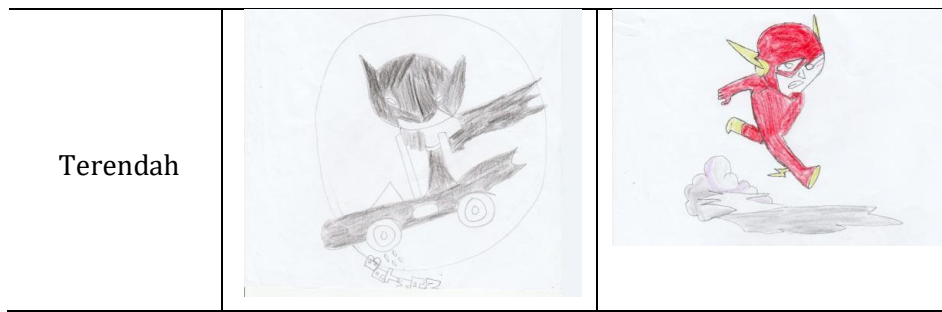
Setelah kelompok sampel mendapat perlakuan (*treatment*) pada tanggal 30 Agustus, dilaksanakan *posttest* yang dilaksanakan pada tanggal 6 September 2021. Setelah siswa mengerjakan *posttest* berupa tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun, dilanjutkan dengan mendokumentasikan karya dari hasil tes tersebut untuk selanjutnya di observasi oleh tim penilai/*validator* dengan tujuan untuk memperoleh nilai yang valid dan *reliabel*.

Dekripsi Perbandingan Hasil Karya Gambar Ilustrasi Kartun

Pada bagian ini dipaparkan perbandingan hasil karya *pretest* dan *posttest* pada kelas sampel yang telah di nilai dan di rata-rata kan dari ketiga penilai. Secara umum hasil karya gambar ilustrasi kartun pada metode konvensional dan *discovery* ditampilkan dengan rata-rata nilai tertinggi maupun terendah.

Tabel 1. Perbandingan Karya

Nilai	Metode Konvensional	Metode <i>Discovery</i>
Tertinggi		



(Sumber: Peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel 1, Secara umum dapat kita ketahui bahwa hasil karya peserta didik menggambar ilustrasi kartun menggunakan metode *discovery* lebih baik dibandingkan hasil karya peserta didik menggambar ilustrasi kartun dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya menggambar ilustrasi kartun peserta didik yang menggunakan metode *discovery* lebih baik dalam menerapkan beberapa prinsip dan kriteria penilaian menggambar ilustrasi kartun seperti ketepatan dalam garis, warna maupun bentuk.

Pada tabel 1, nilai tertinggi pada metode konvensional berdasarkan rata-rata dari ketiga penilai diraih oleh Muhammad Rahman dengan nilai 96 dan pada metode *discovery* diraih oleh Bela Aryanti dengan perolehan nilai 98. Sekilas memang tidak terlihat begitu mencolok perbedaan antara kedua karya tertinggi ini pada metode konvensional maupun *discovery*, dimana kedua karya sudah mumpuni dalam menerapkan kriteria penilaian berupa garis, bentuk maupun warna. Namun, pada metode *discovery* lebih unggul pada kriteria warna, dimana warna yang digunakan sangat mewakili karakter kartun yang sebenarnya yakni karakter kartun *Batman* dan *Wonder Woman* dibandingkan dengan warna pada metode *discovery* yakni kartun *Iron Man* yang cenderung datar/tidak ada gradasi dan pada kriteria garis kontur juga terlihat kurang jelas.

Dari tabel di atas juga diperoleh nilai terendah pada metode konvensional berdasarkan rata-rata dari ketiga penilai yang diraih oleh Ardi kusuma dengan nilai 78 dan pada metode *discovery* diraih oleh Mhd. Fikri Alfiandi dengan perolehan nilai 82. Berdasarkan tabel di atas, jika dilihat sekilas memang terlihat banyak perbedaan antara kedua karya terendah pada metode konvensional maupun *discovery* ini, dimana pada karya metode konvensional kriteria garis berupa kontur yang menunjukkan objek kartun yang ditiru belum sepenuhnya diterapkan, begitu juga dengan bentuk objek kartun yang ditiru sulit untuk ditebak, tidak jauh halnya dengan warna objek kartun yang ditiru juga tidak mewakili objek kartun *Batman* yang ditiru.

Deskripsi Pengukuran Statistik Dasar

Hasil pengukuran statistik dasar pada tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa SMP Negeri 1 Pegajahan dari kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Pengukuran Statistik Dasar

Pengukuran Statistik Dasar	Metode Konvensional	Metode <i>Discovery</i>
N (Jumlah Siswa)	32	32
Jumlah Skor	2802	2908
Mean	87,56	90,88
Median	88	91
Modus	79	96
Nilai Maksimum	96	98
Nilai Minimum	78	82
Standar Deviasi	5,60	4,79

(Sumber: Peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel 2, hasil tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII-6 SMP 1 Negeri Pegajahan kelas sampel pada pembelajaran metode konvensional menunjukkan rentangan nilai yang diperoleh antara 78-96 dengan rata-rata/mean sebesar 87,56. Sedangkan pada kelas sampel pembelajaran metode *discovery* diperoleh rentangan nilai antara 82-98 dengan rata-rata/mean sebesar 90,88. Selisih rata-rata kemampuan menggambar ilustrasi kartun dari kedua tersebut yaitu 3,32. Dari data ini juga bisa diperoleh besar pengaruh atau peningkatan yaitu $= \frac{Posttest - Pretest}{Pretest} \times 100\% = \frac{90,88 - 87,56}{87,56} \times 100\% = \frac{3,32}{87,56} \times 100\% = 3,79\%$ atau 4%.

Uji Persyaratan Analisa Data

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan teknik analisis data dalam pengujian hipotesis, maka data hasil penelitian perlu diuji normalitasnya dengan menggunakan rumus *liliefors* dengan taraf kepercayaan (α) 0,05. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat untuk menganalisis data. Kriteria pengujian normalitas ini adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal (Sudjana dalam Sugito dkk, 2020). Berikut ini disajikan rangkuman hasil penghitungan uji normalitas:

Tabel 3. Rangkuman Uji Normalitas

Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket
<i>Pretest</i> /kemampuan menggambar ilustrasi dengan metode konvensional (X)	0,0889	0,1565	Normal
<i>Posttest</i> /kemampuan menggambar ilustrasi dengan metode <i>discovery</i> (Y)	0,1176	0,1565	Normal

(Sumber: Peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa data hasil *pretest* menggambar ilustrasi kartun pada pembelajaran dengan metode konvensional berdistribusi normal yang dibuktikan dengan uji normalitas. Dimana nilai L_{hitung} 0,0889 < L_{tabel} = 0,1565. Kemudian untuk data hasil *posttest* menggambar ilustrasi kartun pada pembelajaran dengan metode *discovery* juga berdistribusi normal dengan nilai L_{hitung} 0,1176 < L_{tabel} = 0,1565. Berdasarkan keterangan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua data variabel penelitian tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berasal dalam homogenitas yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan teknik uji *Bartlett*. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh $X^2_{hitung} = 0,757$ dan $X^2_{tabel} = 3,841$. Ternyata X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$) yaitu $0,757 < 3,841$. Kriteria varians homogen bila X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} . Dengan demikian H_0 yang berbunyi: tidak terdapat perbedaan varians ($H_0 : \sigma^2_1 = \sigma^2_2$), diterima dan H_a yang berbunyi: terdapat perbedaan, ditolak (Sudjana dalam Sugito dkk, 2020). Maka dapat disimpulkan data variabel X dan Y homogen pada taraf nyata α 0,05, sehingga persyaratan homogenitas terpenuhi.

Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah melakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan telah diketahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang normal dan homogen.

Dengan demikian dapat dilakukan pengujian hipotesis statistik dengan uji t dengan tujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan.

Dari data perhitungan uji t diperoleh bahwa harga $t_{hitung} = 2,55$. Sedangkan harga t_{tabel} dengan $dk = (32+32) - 2 = 62$ dan signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,9989. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan yaitu: jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan tolak H_a (Tidak ada Pengaruh), jika hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima dan tolak H_0 (Ada Pengaruh), (Sugito dkk, 2020). Ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$.) atau ($2,55 > 1,9989$). Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat diuraikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penerapan pembelajaran metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan dibanding dengan pembelajaran metode konvensional, yang diperkuat dengan hasil perolehan uji t dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,55 > 1,9989$. Adapun besar pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan adalah 3,79% atau 4%. Artinya peserta didik yang diajar menggambar ilustrasi kartun dengan metode *discovery* hasilnya lebih baik dibanding peserta didik yang diajar dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriza, M. F. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN PADA SISWA KELAS V SDIT AL-FITYAN SCHOOL MEDAN.
- Aji, M. R., & Kusumandyoko, T. C. (2021). PENERAPAN ILUSTRASI KARTUN PADA PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ALBUM FRIENDS BAND RATSHIT. *BARIK*, 2(3), 177-187.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saitifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muksin, dkk. (2014). *Seni Budaya VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Purwansyah, H., Eswendi, M. P., & Yusron Wikarya, M. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Di Smp Negeri 39 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(2).
- Rahmawati, A. (2014). Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas Viii E Smp Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 3(1).
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Seragih, Y. G., & Azis, A. C. K. (2021). Tinjauan Hasil Gambar Ilustrasi Kartun dengan Objek Binatang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 302-318.
- Shabiriani, U. N. (2016). *TA: Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Sinaga, D., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ilustrasi Cover Novel Harry Potter Edisi Indonesia Karya Nicolas Fiber Ditinjau Dari Elemen Visual. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 265-272. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.292>
- Sudjana. (1989). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susana, A. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Bandung: Tata Akbar.
- Yansen, Y., & Susanto, D. (2021). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggambar Ornamen Melalui Metode *Discovery Learning* Pada Kelas Atas SD Muhammadiyah Kutugan Gunungkidul Yogyakarta. *CILPA*, 6(2), 58-66.