

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan *nonequivalen control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Arosbaya dengan teknik sampel *jenuh* dimana sampel dalam penelitian ini yaitu X TKJ A sebagai kelas eksperimen dan X TKJ B sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan. (1) Hasil analisis uji wilcoxon untuk kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh nilai $W_{hitung} = 0 < W_{tabel} = 81$ dengan menggunakan tingkat signifikansi = 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis. Hal tersebut didukung dengan nilai rata-rata *posttest* = 69,166 yang lebih tinggi dari *pretest* = 38,75 dan hasil uji gain = 0,49 dengan predikat sedang. (2) Hasil analisis uji wilcoxon untuk hasil belajar siswa diperoleh nilai $Z_{hitung} = -4,4573$ dan $Z_{tabel} = 2,04$ dengan kriteria $-Z_{tabel} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ dapat dinyatakan bahwa kriteria $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ terpenuhi yakni $-4,4573 \leq 2,04$. Namun $-Z_{tabel} \leq Z_{hitung}$ tidak terpenuhi karena $-4,4573 > -2,04$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis. Hal tersebut didukung dengan nilai rata-rata *posttest* = 74,03 yang lebih tinggi dari *pretest* = 40,38 dan hasil uji gain = 0,56 dengan predikat sedang. (3) Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* pada mata pelajaran desain grafis mendapatkan hasil hitung skor LOAG sebesar 3,5 pada pertemuan 1 (satu) dengan predikat baik dan pada pertemuan 2 sebesar 3,7 dengan predikat sangat baik.

Kata kunci : Pengaruh, Model Pembelajaran *discovery learning*, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is aimed to find out the effect of discovery learning towards the ability of thinking creatively and result of student learning. The research uses quasy experimental design and nonequivalen control group design. This study was conducted at SMKN 1 Arosbaya with saturated sample technique where the sample in this studi was X TKJ A as the experimental class and X TKJ B as the control class. The result of the study shows (1) the result of the the wilcoxon test analysis for the sudents ability of thinking creatively is gained the score $W_{hitung} = 0 < W_{tabel} = 81$ for significance level of 0,05. so it can be stated that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there are significant effects on the use of discovery learning models on students' creative thinking skills in graphic design subjects. This is supported by a higher posttest = 69.166 than pretest = 38.75 and gain test results = 0.49 with a moderate predicate. (2) the result of the the wilcoxon test analysis for the result of study is gained the score $Z_{hitung} = -4,4573$ and $Z_{tabel} = 2,04$ with criteria $-Z_{tabel} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ can be stated that the criteria $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ fulfilled is $-4,4573 \leq 2,04$. Except $-Z_{tabel} \leq Z_{hitung}$ not fulfilled because $-4,4573 > -2,04$ so it can be stated that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there are significant effects on the use of discovery learning models to the students' learning result. This is supported by a higher posttest = 74,03 than pretest = 40,38 and gain test results = 0.56 with a moderate predicate. The results of the implementation of learning using discovery learning models in graphic design subjects get a LOAG score count of 3.5 at a meeting of 1 (one) with a good predicate and at meeting 2 of 3.7 with a very good predicate.

Keywords : *Influence, Discovery Learning, Creative Thinking, Learning Result*