

The Effect of the Discovery Learning Model on Students' Creativity and Learning Outcomes in Basic Culinary Arts at Pratama Widya Mandala Vocational High School, Badung

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung

Ni Made Vany Dwi Pertiwi^{1*}, Putu Andyka Putra Gotama², I Putu Pranatha Sentosa³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: madevany00@gmail.com

Article info

Keywords:

Basic Culinary Arts, Creativity, Discovery Learning, Learning Outcomes.

Abstract

This study was conducted in response to the low levels of students' creativity and learning outcomes in the Basic Culinary Arts subject, which were partly influenced by the continued use of teacher-centered learning practices. In vocational education, learning should not only focus on the transfer of knowledge but also provide students with opportunities to explore, think creatively, and construct their own understanding through meaningful learning experiences. Therefore, this study examined the effect of the Discovery Learning model of the creativity and learning outcomes of Grade X culinary students at SMK Pratama Widya Mandala Badung. This research employed a quantitative approach using simple linear regression analysis. Data were collected through a Likert-scale questionnaire to measure students' creativity and cognitive test to assess their learning outcomes. The results showed that the Discovery Learning model had a positive and significant effect on students' creativity, with a significance valued of 0.000, which was lower than 0.05, and a coefficient of determination of 0.286. The model also had a positive and significant effect on students' learning outcomes, as indicated by a significance value of 0.009, which was lower than 0.05, with a contribution of 0.135. These findings indicate that the better the implementation of Discovery Learning, the greater the improvement in students's creativity and learning outcomes. The study suggests that Discovery Learning can serve as an effective instructional alternative for creating a more active, engaging, and student-centered learning environment, particularly in vocational culinary education where practical understanding, creativity, and independent thinking are essential.

Kata kunci:

Boga Dasar,
Discovery Learning,
Hasil Belajar,
Kreativitas.

Abstrak

Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya tingkat kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar akibat penerapan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan mendorong siswa untuk aktif menemukan pengetahuan secara mandiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X kuliner di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi linier sederhana. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala likert untuk mengukur kreativitas dan tes untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan koefisien determinasi sebesar 0,286. Selain itu, model ini juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,009 lebih kecil dari 0,05 kontribusi sebesar 0,135. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin optimal penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin meningkat kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar. Dengan demikian model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar aktif, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran vokasional.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan dasar yang tidak dapat dihindari dan akan tetap ada sepanjang hidup manusia (Rahmadenti & Afrila, 2022). SMK adalah institusi pendidikan formal yang menekankan pengembangan kompetensi dan keterampilan hidup (*life skill*) sebagai bekal utama bagi siswanya. Pendidikan kejuruan tidak hanya membantu siswa menumbuhkan bakat dan minat mereka, tetapi juga membantu mereka belajar dasar-dasar keahlian dan kebiasaan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Leyloh *et al.*, 2026).

Pada dasarnya, setiap siswa memiliki potensi yang harus dikembangkan dan direalisasikan dalam bentuk prestasi nyata, salah satunya melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Maulidiyah *et al.*, 2023). Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung (Irawati *et al.*, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan kreativitas peserta didik masih belum optimal karena proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengembangkan ide, mengeksplorasi pengetahuan, dan menemukan konsep secara mandiri (Nurhidayati *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Pratama Widya Mandala Badung, kreativitas peserta didik masih tergolong rendah, yang terlihat dari kurang optimalnya keterlibatan, keaktifan, dan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide pada saat diberikan tugas individu maupun kelompok. Kondisi

tersebut diperkuat oleh data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 35% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 65% lainnya masih berada di bawah KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Pembatasan masalah untuk variabel kreativitas menggunakan teori Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah dasar dari hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, sehingga memiliki kemampuan untuk membuat kombinasi yang baru, berdasarkan pengalaman, data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Munandar (2009) juga menjelaskan 4 aspek indikator kreativitas yaitu, 1) Kelancaran berpikir (*fluency*), 2) Kelenturan berpikir (*flexibility*), 3) Keaslian (*originality*), 4) Elaborasi (*elaboration*) (Nadhiroh *et al.*, 2023). Sementara itu, model pembelajaran *Discovery Learning* yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan teori Jerome Bruner dalam (Huda *et al.*, 2023) yang menyatakan model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang dapat mewujudkan adanya perubahan perilaku peserta didik dalam belajar dengan melibatkan mereka dalam kegiatan mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat membentuk sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka sendiri. Jerome Brunner juga menyatakan bahwa terdapat enam langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, serta penarikan kesimpulan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sukmasari (2022) menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dari 58,09% menjadi 90,4% setelah menggunakan model *Discovery Learning*. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Afai *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Nurhidayatullael *et al.* (2025) menjelaskan bahwa penerapan *Discovery Learning* mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan eksplorasi, investigasi, dan penemuan konsep sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Efektivitas model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anisa *et al.* (2021); Novmewi (2023).

Berdasarkan enam penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar maupun kreativitas siswa pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Namun demikian, masing-masing penelitian masih memiliki keterbatasan. Desriyul Fitri (2022) menggabungkan *Discovery Learning* dengan *Problem Based Learning* sehingga pengaruh *Discovery Learning* tidak dapat dilihat secara murni. Anisa *et al.* (2021) dan Yolanda (2025) hanya memfokuskan penelitian pada hasil belajar tanpa mengkaji kreativitas siswa. Novmewi (2023) menggunakan model *Guided Discovery Learning* yang memiliki karakteristik berbeda dengan *Discovery Learning* murni. Mintahti (2022) dan Utami *et al.* (2023) menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang lebih menitikberatkan pada perbaikan proses pembelajaran dibandingkan pengujian pengaruh model pembelajaran secara kuantitatif. Selain itu, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Biologi, Matematika, Pendidikan Agama Islam, IPA, maupun Dasar-Dasar Program Keahlian, sehingga masih terbatas penelitian yang menguji penerapan *Discovery Learning* pada mata pelajaran Boga Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap dua

variabel secara simultan, yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Penelitian ini juga menerapkan model *Discovery Learning* secara spesifik tanpa mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain, sehingga pengaruh model pembelajaran tersebut dapat diamati secara lebih objektif pada konteks pembelajaran vokasional.

Penelitian ini memiliki urgensi karena pembelajaran Boga Dasar tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan praktik yang diperlukan dalam pendidikan vokasional. Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Pratama Widya Mandala Badung, kreativitas dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam memperkaya kajian mengenai efektivitas model *Discovery Learning* pada pendidikan vokasional, serta secara praktis menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Bagi siswa, penerapan model *Discovery Learning* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, hasil belajar, keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian belajar sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung.

Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, dan tujuan penelitian, diajukan dua hipotesis penelitian, yaitu bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X Kuliner 1 yang berjumlah 43 orang dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut sedang menempuh mata pelajaran Boga Dasar serta sesuai dengan tujuan penelitian.

Model pembelajaran *Discovery Learning* diterapkan sebagai perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran mengacu pada sintaks *Discovery Learning* yang dikemukakan oleh Bruner, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Penerapan model dilakukan secara bertahap pada setiap pertemuan, dimulai dengan pemberian rangsangan melalui permasalahan yang berkaitan dengan materi Boga Dasar, dilanjutkan dengan identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan informasi, pembuktian terhadap hasil temuan, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Selama proses

penelitian, peneliti berperan sebagai pengajar yang melaksanakan pembelajaran sesuai sintaks *Discovery Learning*, sedangkan guru mata pelajaran bertindak sebagai pengamat untuk memastikan seluruh tahapan pembelajaran terlaksana sesuai dengan rancangan penelitian.

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian dan Indikator Instrumen

Variabel	Teori	Indikator	Item Pernyataan
Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> (X)	Jerome Bruner dalam Binti & Murniyati (2021)	1. <i>Stimulation</i> (Rangsangan)	1–3
		2. <i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	4–6
		3. <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	7–9
		4. <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	10–12
		5. <i>Verification</i> (Pembuktian)	13–16
		6. <i>Generalization</i> (Penarikan Kesimpulan)	17–20
Kreativitas Siswa (Y ₁)	Munandar (2009) dalam Padangsidimpuan (2025); Nadhiroh <i>et al.</i> (2023)	1. Kelancaran berpikir (<i>Fluency</i>)	1–5
		2. Keluwesan berpikir (<i>Flexibility</i>)	6–10
		3. Keaslian (<i>Originality</i>)	11–15
		4. Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	16–20
Hasil Belajar (Y ₂)	Taksonomi Bloom dalam Mahmudi <i>et al.</i> (2022)	1. Ranah Kognitif	1–10
		2. Ranah Afektif	11–15
		3. Ranah Psikomotorik	16–20

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen. Kreativitas siswa diukur menggunakan angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator kreativitas menurut Munandar, yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Hasil belajar diukur menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda yang mengacu pada indikator ranah kognitif Taksonomi Bloom. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk memastikan keterlaksanaan sintaks *Discovery Learning* selama proses pembelajaran. Sebelum digunakan, seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Data penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Karakteristik Responden

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa	Persentase%
1	Laki – Laki	24	55,81%
2	Perempuan	19	44,19%
	Total	43	100%

Diketahui bahwa dari total 43 responden, sebagian besar adalah siswa laki-laki dengan jumlah 24 orang atau sebesar 55,81%, sedangkan siswa perempuan berjumlah 19 orang atau sebesar 44,19%. Hal ini mengindikasikan bahwa proporsi responden dalam penelitian ini cukup seimbang, meskipun jumlah responden laki-laki lebih mendominasi.

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	Jumlah Siswa	Persentase%
1	15 Tahun	13	30,23%
2	16 Tahun	30	69,77%
	Total	43	100%

Distribusi responden berdasarkan umur, dapat diketahui bahwa mayoritas responden berusia 16 tahun dengan jumlah 30 siswa atau sebesar 69,77%. Sedangkan responden yang berusia 15 tahun berjumlah 13 siswa atau sebesar 30,23%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada umur 16 tahun.

2. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Item Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Model <i>Discovery Learning</i>	X.1	0,400***	0,294	Valid
		X.2	0,364***	0,294	Valid
		X.3	0,549***	0,294	Valid
		X.4	0,690**	0,294	Valid
		X.5	0,647***	0,294	Valid
		X.6	0,418***	0,294	Valid
		X.7	0,306***	0,294	Valid
		X.8	0,580***	0,294	Valid
		X.9	0,672***	0,294	Valid
		X.10	0,545***	0,294	Valid
		X.11	0,538**	0,294	Valid
		X.12	0,561**	0,294	Valid
		X.13	0,489***	0,294	Valid
		X.14	0,312***	0,294	Valid
		X.15	0,321***	0,294	Valid
		X.16	0,576***	0,294	Valid

		X.17	0,473***	0,294	Valid
		X.18	0,490***	0,294	Valid
		X.19	0,488***	0,294	Valid
		X.20	0,516***	0,294	Valid
2	Kreativitas Siswa	Y1.1	0,604**	0,294	Valid
		Y1.2	0,394***	0,294	Valid
		Y1.3	0,333***	0,294	Valid
		Y1.4	0,363***	0,294	Valid
		Y1.5	0,572***	0,294	Valid
		Y1.6	0,640***	0,294	Valid
		Y1.7	0,312***	0,294	Valid
		Y1.8	0,445***	0,294	Valid
		Y1.9	0,427***	0,294	Valid
		Y1.10	0,572***	0,294	Valid
		Y1.11	0,607***	0,294	Valid
		Y1.12	0,370***	0,294	Valid
		Y1.13	0,426***	0,294	Valid
		Y1.14	0,312***	0,294	Valid
		Y1.15	0,488***	0,294	Valid
		Y1.16	0,654***	0,294	Valid
		Y1.17	0,295***	0,294	Valid
		Y1.18	0,426***	0,294	Valid
		Y1.19	0,622***	0,294	Valid
		Y1.20	0,668***	0,294	Valid
3	Hasil Belajar	Y2.1	0,479***	0,294	Valid
		Y2.2	0,428***	0,294	Valid
		Y2.3	0,399***	0,294	Valid

Seluruh instrumen penelitian telah memenuhi kriteria validitas, sehingga layak digunakan untuk mengukur masing-masing variabel yang diteliti dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis data berikutnya.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
1	Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	0,832	20	Sangat Reliabel
2	Kreativitas	0,801	20	Sangat Reliabel
3	Hasil Belajar	0,645	20	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,60, sehingga dapat dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Nilai reliabilitas untuk variabel model pembelajaran *Discovery Learning* sebesar 0,832, kreativitas sebesar 0,801, dan hasil belajar sebesar 0,645. Variabel model pembelajaran *Discovery Learning* dan kreativitas termasuk dalam kategori sangat reliabel, sedangkan variabel hasil belajar termasuk dalam kategori reliabel. Oleh karena itu, seluruh instrumen penelitian telah memenuhi persyaratan reliabilitas dan layak digunakan dalam penelitian.

3. Hasil Uji Asumsi Klasik

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Antara Model *Discovery Learning* dan Kreativitas

			Unstandardized Residual	
N			43	
Normal			Mean	0.0000000
Parameters ^{a,b}			Std. Deviation	6.35284939
Most Extreme Differences	Extreme	Absolute		0.081
		Positive		0.081
		Negative		-0.051
Test Statistic				0.081
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c				.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.			0.682
		99%		
		Lower Bound		0.670
		Confidence Interval		
			Upper Bound	0.694

Hasil uji normalitas antara variabel model *Discovery Learning* dan kreativitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Nilai *Test Statistic* yang dihasilkan adalah 0,081 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Antara Model *Discovery Learning* dan Hasil Belajar

					Unstandardized Residual
N					43
Normal Parameters ^{a,b}					
Mean					0.0000000
Std.					8.65057043
Deviation					
Most	Extreme	Absolute			0.133
Differences		Positive			0.077
		Negative			-0.133
Test Statistic					0.133
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c					0.056
Monte Carlo	Sig. (2-	Sig.	0.054		
tailed) ^d		99%	Lower	0.048	
			Confidence	Bound	
			Interval	Upper	0.060
				Bound	

Hasil uji normalitas antara variabel model *Discovery Learning* dan Hasil Belajar dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Nilai *Test Statistic* yang dihasilkan adalah 0,133 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,056. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Linieritas Antara Model *Discovery Learning* dan Kreativitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KREATIVITAS (Y1) DISCOVERY LEARNING (X)	Between Groups	(Combined)	1865.568	23	81.112	2.727	0.015
		Linearity	735.586	1	735.586	24.733	0.000
		Deviation from Linearity	1129.982	22	51.363	1.727	0.117
		Within Groups	565.083	19	29.741		
		Total	2430.651	42			

Hasil uji linieritas pada variabel model *Discovery Learning* dengan variabel Kreativitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,117 yang artinya nilai signifikansi variabel kreativitas lebih besar dari 0,05 yaitu $0,117 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah linier yang artinya model *Discovery Learning* dan Kreativitas memiliki hubungan linier.

Tabel 9. Hasil Uji Linieritas Antara Model *Discovery Learning* dan Hasil Belajar

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HASIL BELAJAR (Y2) DISCOVERY LEARNING (X)	Between Groups	(Combined)	1839.684	23	79.986	0.807	0.691
		Linearity	580.808	1	580.808	5.857	0.026
		Deviation from Linearity	1258.876	22	57.222	0.577	0.892
		Within Groups	1884.083	19	99.162		
		Total	3723.767	42			

Hasil uji linieritas pada variabel model *Discovery Learning* dengan variabel Hasil Belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,892 yang artinya nilai signifikansi variabel Hasil Belajar lebih besar dari 0,05 yaitu $0,892 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah linier yang artinya model *Discovery Learning* dan Hasil Belajar memiliki hubungan linier.

Tabel 10. Hasil Uji Heterokedastisitas Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap variabel Kreativitas

Discovery Learning terhadap variabel Kreativitas							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-0.323	5.636		-0.057	0.955		
MODEL DISCOVERY LEARNING (X1)	0.072	0.074	0.151	0.977	0.334	1.000	1.000

Tabel 11. Hasil Uji Heteroskedastisitas Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap variabel Hasil Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	18.289	8.105		2.256	0.029		
MODEL DISCOVERY LEARNING (X1)	-0.152	0.106	-0.218	-1.428	0.161	1.000	1.000

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada kedua model regresi, yaitu pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap variabel kreativitas dan hasil belajar, diperoleh nilai signifikansi pada variabel independen model pembelajaran *Discovery Learning* masing-masing sebesar 0,334 untuk variabel kreativitas, dan 0,161 untuk variabel hasil belajar. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada masing-masing model regresi.

4. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas

Discovery Learning terhadap Kreativitas							
Model	Unstandardized		Standardized	t	Sig.	Collinearity	
	Coefficients		Coefficients			Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	26.755	9.997		2.676	0.011		
MODEL DISCOVERY LEARNING (X1)	0.552	0.131	0.550	4.218	0.000	1.000	1.000

Diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$\text{Kreativitas: } Y_1 = 26.755 + 0,552 X$$

Berdasarkan persamaan regresi, diperoleh nilai konstanta sebesar 26,755 yang menunjukkan bahwa nilai kreativitas siswa sebesar 26,755 apabila model pembelajaran *Discovery Learning* tidak diterapkan. Nilai koefisien regresi sebesar 0,552 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,552. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin tinggi kreativitas siswa.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	199.058	13.613		14.622	0.000		
MODEL DISCOVERY LEARNING (X1)	0.491	0.178	0.395	2.753	0.009	1.000	1.000

Diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$\text{Hasil Belajar: } Y_2 = 199.058 + 0.491X$$

Berdasarkan persamaan regresi, diperoleh nilai konstanta sebesar 199,058 yang menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa sebesar 199,058 apabila model pembelajaran *Discovery Learning* tidak diterapkan. Nilai koefisien regresi sebesar 0,491 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,491. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin tinggi hasil belajar siswa.

5. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Kreativitas

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.550a	0.303	0.286	6.42986

Hasil *model summary* yang diperoleh koefisien determinasi antara model *Discovery Learning* dan Kreativitas dilihat dari nilai *Adjusted R Square* yaitu sebesar 0,286 yang artinya bahwa 28.6% Kreativitas siswa dipengaruhi oleh model *Discovery Learning*.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Hasil Belajar

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.395a	0.156	0.135	8.75543

Hasil *model summary* yang diperoleh koefisien determinasi antara model *Discovery Learning* dan Hasil Belajar dilihat dari nilai *Adjusted R Square* yaitu sebesar 0,135 yang artinya bahwa 13,5% Hasil Belajar siswa dipengaruhi oleh model *Discovery Learning*.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	26.755	9.997		2.676	0.011		
MODEL DISCOVERY LEARNING (X1)	0.552	0.131	0.550	4.218	0.000	1.000	1.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel koefisien regresi, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,552 menunjukkan pengaruh positif, yang berarti semakin baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin tinggi kreativitas siswa. Nilai t hitung sebesar 4,218 lebih besar dari t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	199.058	13.613		14.622	0.000		
MODEL DISCOVERY LEARNING (X1)	0.491	0.178	0.395	2.753	0.009	1.000	1.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel koefisien regresi, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,491 menunjukkan pengaruh positif, yang berarti semakin baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin tinggi hasil belajar siswa. Nilai t hitung sebesar 2,753 lebih besar dari t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Boga Dasar

Hasil pengujian hipotesis pada tabel koefisien regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh

signifikan terhadap kreativitas siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,552 menunjukkan pengaruh positif, artinya semakin baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin tinggi kreativitas siswa. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,286 menunjukkan bahwa 28,6% kreativitas siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *Discovery Learning*. Selain itu, nilai t hitung sebesar 4,218 lebih besar dari t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Boga Dasar. Temuan ini sejalan dengan teori Munandar (2009) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya sehingga mampu menghasilkan kombinasi atau gagasan baru. Menurut Nugraha *et al.* (2023), kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan ide atau solusi inovatif dalam memecahkan masalah. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Mintahti, 2022), Utami *et al.* (2023) dan (Novmewi, 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Fauziah dan Suhendi (2023) yang menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Boga Dasar.

Hasil pengujian hipotesis pada tabel koefisien regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$, yang berarti model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0,491 menunjukkan pengaruh positif, artinya semakin baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, maka semakin tinggi hasil belajar siswa. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,135 menunjukkan bahwa 13,5% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *Discovery Learning*. Selain itu, nilai t hitung sebesar 2,753 lebih besar dari t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar. Temuan ini sejalan dengan teori Abdurrahman (2009) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Anisa *et al.* (2021); Leyloh *et al.* (2026); Nurhidayati *et al.* (2024); Utami *et al.* (2023); Yolanda (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Tuti *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* tidak memberikan perbedaan hasil belajar yang signifikan apabila dibandingkan dengan model *Problem Based Learning*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian, analisis data dan uraian pembahasan, maka diperoleh simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran boga dasar. Hal ini menandakan bahwa semakin

- baik penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* maka semakin tinggi kreativitas siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung.
2. Model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin optimal penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* maka semakin meningkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Pratama Widya Mandala Badung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., Anisa, A., & Irmawanty, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Fungi. *Binomial*, 4(1), 26–37. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.843>
- Fauziah, S. A., & Suhendi, E. (2023). Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Negeri 49 Bandung. *Ulul Albab: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 35–44.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Leyloh, A. E., Yewang, M. U., & Butar-Butar, A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI di SMK N 2 Kupang. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(4), 1261–1270.
- Maulidiyah, A., Sekarningtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Eksperimen Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Materi IPA Kelas III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 270–284.
- Mintahti, I. (2022). Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Menggunakan Model Pembelajaran *Discoveri Learning* Berbantu Aplikasi Google Classroom Kelas VII SMP Negeri 1 Sidoharjo Wonogiri. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(02), 227–240. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i02.584>
- Novmewi, Y. (2023). Penerapan Model *Guided Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol 2No 2, 59–65.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Nurhidayati, N., Zuhdi, M., Susilawati, S., & Hikmawati, H. (2024). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Alat Optik. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 29–34.
- Padangsidimpuan, A. A. (2025). *Efek Pembuatan Miniatur Bencana Alam dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Fisika Lingkungan*. 4, 1–7.
- Rahmadenti, T. A., & Afrila, D. (2022). Pengaruh Perhatian Dan Motivasi Orang Tua Terhadap Sikap Belajar Siswa Di Kelas Xi Perhotelan Smk Negeri 4 Kota Jambi. *Journals of Economic Education*, 1(April), 125–140.

- Tuti, K. M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 131–136. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.37528>
- Utami, Putri, Maulidnawati, A., & Irviana, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Di Uptd Sdn 109 Inpres Lekoala Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros. *Alena: Journal of Elementary Education*, 1(2), 141–154. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i2.63>



Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)

Vol. 5, No. 2 Agustus 2026

Available online at <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakadara/index>

Research Article

e-ISSN: 2963-0924