



## Implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam peningkatan motivasi belajar

Ridho Gata Wijaya<sup>1\*</sup>, Okky Indera Pamungkas<sup>1</sup>, Ubaedi<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

\* Corresponding Author. Email: [ridhogatawijaya@uny.ac.id](mailto:ridhogatawijaya@uny.ac.id)

Received: 27 Mei 2023; Revised: 24 Juni 2023; Accepted: 8 Oktober 2023

**Abstrak:** Penelitian ini membahas tentang model dan pendekatan suatu pembelajaran olahraga yang digunakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Pada dasarnya, model pembelajaran yang digunakan oleh guru penjas merupakan komponen yang penting dalam memberikan pemahaman bagi siswa. Oleh karena itu proses pembelajaran penjas di sekolah harus menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga mampu menumbuhkan rasa tertarik, serta semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran penjas saat ini adalah kurang aktifnya aktivitas kelas yang dibangun oleh guru akibat pelaksanaan pengajaran hanya dilakukan secara satu arah sehingga tidak mendorong siswa untuk memberikan *feedback*. Permasalahan yang lain yang muncul adalah rendahnya antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran penjas. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam pengembangan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan kuesioner yang didasarkan pada instrumen, proses pengumpulan data, dan analisis data yang bersifat kuantitatif, atau berupa angka dan diakhiri dengan proses generalisasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *problem based learning* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai baik yakni mencapai 50,9% dengan rentan skor 3,26 – 4,00. Disamping itu, implementasi model *discovery learning* terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan nilai cukup baik dengan rentan skor 2,51 – 3,25, yakni mencapai 52,8%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *problem based learning* lebih efektif dalam mendorong motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran penjas dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery learning*.

**Kata Kunci:** *problem based learning*, *discovery learning*, motivasi belajar

**Abstract:** This research discussed about approaches to sports learning used in schools in general. Basically, the learning model used by physical education teachers is an important component in providing understanding for students. Therefore, the physical education learning process in schools must use the right learning model and approach, so that it can foster a sense of interest and enthusiasm to follow the learning process well. However, the problem currently faced in the physical education learning process is the lack of active class activities developed by the teacher due to the implementation of teaching only being carried out in one direction so that it does not encourage students to provide feedback. Another problem that arises is the low enthusiasm of students in taking physical education subjects. The aim of this research is to identify the implementation of *Problem Based Learning* and *Discovery Learning* models in developing student learning motivation. This research uses quantitative methods. The data used in this research was obtained through observation and questionnaires which were based on instruments, data collection processes and data analysis which were quantitative in nature, or in the form of numbers and ended with a generalization process. The results of this research showed that the implementation of the *problem based learning* model on student learning motivation with a good score reached 50.9% with a score of 3.26 – 4.00. Besides that, the implementation of the *discovery learning* model on student learning motivation showed quite good scores with an average score of 2.51 – 3.25 or same as 52.8%. Based on the results of this research, it can be concluded that the implementation of the *problem based learning* model is more effective in encouraging student learning motivation in physical education subjects compared to the *discovery learning* model.

**Keywords:** *problem based learning*, *discovery learning*, motivation learning

**How to Cite:** Wijaya, R. G., Pamungkas, O. I., & Ubaedi. (2023). Implementasi pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning dalam peningkatan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 68-76. <http://dx.doi.org/10.21831/jpji.v19i2.73702>



## PENDAHULUAN

Pada dasarnya penyelenggaraan proses pembelajaran pada sekolah dasar diharapkan dapat dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dari segi interaksi, pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kualitas pembelajaran yang baik dipertimbangkan bila terdapat interaksi multi arah: guru dan siswa, siswa dan guru, siswa dan siswa, siswa dan sumber belajar, serta siswa dan lingkungan belajar.

Dalam proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis penting dimiliki peserta didik untuk melatih tanggung jawab dan melatih keterampilan dalam menganalisis dan menyelesaikan berbagai permasalahan (Nasihani, dkk., 2020). Pembelajaran aktif berfungsi untuk merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan kemampuan mental dan fisiknya. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif belajar sehingga memimpin dalam kegiatan pembelajaran (Festiawan, dkk: 2019). Untuk mewujudkan pembelajaran aktif dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, guru melakukan beberapa langkah dan strategi, diantaranya adalah (1) Penerapan *project based learning*; (2) pengembangan soft skill dan karakter. Dalam hal ini Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik serta Guru dapat mengembangkan soft skills dan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang lebih fleksibel (Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: 2020).

Proses pembelajaran yang aktif salah satunya dapat diimplementasikan melalui mata pelajaran Olahraga dan Kesehatan. Proses pembelajaran yang aktif juga dapat mengoptimalkan mutu sekolah menjadi tempat yang berkarakter untuk peserta didik (Wijaya, 2018). Pada dasarnya mata pelajaran penjas berguna untuk memenuhi kebutuhan yang besar untuk latihan olahraga pada peserta didik, untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Selain itu, prestasi maksimal dalam olahraga ditentukan oleh persiapan latihan fisik dan psikis yang seimbang serta pembinaan olahraga sebagai upaya untuk menumbuhkembangkan skill peserta didik melalui proses metode belajar yang aktif (Wijaya, 2022). Pendidikan jasmani dapat mendukung perkembangan, kesehatan, prestasi atletik, prestasi akademik, atau nilai pendidikan (Garcia-Castejon, dkk: 2021). Dalam hal ini, pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dan aktivitas fisik dan aktivitas motorik yang berguna untuk tujuan, pengambilan keputusan, dan lain-lain, dapat dimodifikasi dalam pendidikan jasmani (Knudson dan Brusseau, 2021).

Di samping itu, Pembelajaran olahraga memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan siswa. Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya adalah: (1) Meningkatkan Kesehatan Fisik dan Mental pada peserta didik. Terlibat dalam aktivitas olahraga dapat meningkatkan kebugaran fisik, meningkatkan kesehatan jantung, dan meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan. Olahraga teratur melalui olahraga membantu mengurangi stres, kecemasan, dan depresi, sehingga meningkatkan kesehatan mental; (2) Sebagai media Pelajaran dan Keterampilan Hidup. Olahraga mengajarkan pelajaran hidup yang berharga seperti disiplin, tanggung jawab, kepercayaan diri, akuntabilitas, kerja tim, dan kepemimpinan. Peserta didik belajar menetapkan tujuan, berupaya mencapainya, dan menangani kesuksesan dan kegagalan dengan tangguh; (3) Kerja Tim dan Kerja Sama. Berpartisipasi dalam olahraga tim membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja tim dan kerja sama yang penting. Mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan memahami pentingnya upaya kolektif dalam mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini dapat ditransfer ke berbagai aspek kehidupan, termasuk akademik dan karir masa depan; (4) Keterampilan dan Hubungan Sosial. Mata pelajaran Olahraga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, pelatih, dan individu lainnya. Melalui mata pelajaran ini, siswa membangun persahabatan, belajar menghormati

otoritas, menerima keputusan, dan mengembangkan hubungan sosial yang positif. Hubungan-hubungan ini berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka secara keseluruhan; (5) Ketahanan dan Ketekunan. Mata Pelajaran Olahraga mengajarkan siswa pentingnya ketekunan dan ketahanan. Mereka belajar menghadapi tantangan, mengatasi rintangan, dan bangkit kembali dari kegagalan. Kualitas-kualitas ini sangat penting untuk kesuksesan baik dalam olahraga maupun bidang kehidupan lainnya; dan (6) Prestasi Akademik. bertentangan dengan anggapan bahwa olahraga dapat mengalihkan perhatian siswa dari studi mereka, penelitian menunjukkan bahwa berpartisipasi dalam olahraga sebenarnya dapat meningkatkan prestasi akademik. Olahraga memerlukan hafalan, pengulangan, dan keterampilan belajar yang secara langsung relevan dengan tugas kelas. Selain itu, tekad dan keterampilan menetapkan tujuan yang dikembangkan melalui olahraga dapat ditransfer ke kelas (The Asian School, 2022 dan JBCN International School, 2023).

Beberapa penjelasan di atas menunjukkan pentingnya pembelajaran olahraga di sekolah-sekolah. Namun, dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari tantangan yang cukup menjadi perhatian kalangan para guru penjas di Indonesia. Salah satunya berkaitan dengan rendahnya motivasi peserta didik untuk mengikuti mata pelajaran tersebut baik secara ekstrinsik maupun intrinsik (Sin dan Handayani; 2020). Di samping itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang beragam (Winkel, 1991 dan Sanjaya, 2009).

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sekaligus mengidentifikasi implementasi model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran olahraga. Metode *Problem Based Learning* pada dasarnya merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah (Cavicchia, dkk, 2018); (Bindayna dan Deifalla, 2020); (Lopes, dkk, 2018). Pembelajaran berbasis masalah dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari masalah kehidupan sehari-hari (Kassymova, dkk, 2020); (Ulger, 2018); (Tsatse dan Sorensen, 2021); dan (Kassem, 2018). Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada. Selain itu, Model *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajaran melibatkan langkah-langkah pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik. Bahan ajar yang disusun dengan Model *Discovery Learning* akan menjadi bahan ajar berorientasi pada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan kuesioner yang didasarkan pada instrumen, proses pengumpulan data, dan analisis data yang bersifat kuantitatif, atau berupa angka dan diakhiri dengan proses generalisasi. Penelitian ini berupaya untuk memberikan gambaran tentang penerapan dua model pembelajaran yaitu *problem based learning* dan *discovery learning*, selain itu penelitian ini juga akan melihat perkembangan yang signifikan dari sudut kreativitas belajar dan motivasi belajar dari peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning*. Skala pengukuran pada penelitian ini digunakan skala likert, dengan rentangan skor antara 1 sampai dengan 4; sehingga diperoleh *mean ideal* = 2,5 dan *SD ideal* 0,5. Dari mean dan *SD ideal* tersebut dapat ditentukan kriteria penilaian evaluasi pada penelitian ini. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent manipulative*), yaitu PBL dan *Discovery Learning*. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah Motivasi Belajar.

Validasi instrumen (uji kesahihan) pada penelitian ini dilaksanakan dengan validitas konstruk yang mempunyai arti alat nilai dibicarakan valid apabila sesuai dengan konstruksi teoritik di mana tes tersebut diciptakan. Dengan kata lain, sebuah tes dibicarakan mempunyai validitas konstruksi apabila pertanyaannya mengukur setiap komponen berfikir seperti yang diuraikan di standar kompetensi, maupun indikator, kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum. Teknik yang digunakan untuk menetapkan

validitas suatu instrumen yaitu dengan mengorelasikan nilai yang diperoleh responden pada tiap-tiap butir pertanyaan dengan nilai total. Rumus yang dipakai yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (1)$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara nilai butir dengan nilai total

X = Nilai butir

Y = Nilai total

N = Jumlah responden

(Arikunto, 2013)

Butir soal dikatakan valid apabila hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada tabel, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Kemudian dilihat kriteria validitasnya sehingga bisa menentukan kategori dari butir soal. Pada penelitian ini digunakan software komputer, maka bisa dilihat dari p-value atau signifikansi, apabila  $p < 0,05$  maka item (butir) tersebut signifikan atau valid.

Reliabilitas Instrumen pada penelitian ini berkaitan dengan ketetapan hasil, dalam artian hasil pengukuran relatif sama terhadap objek yang sama walau pun dilaksanakan orang lain dan tempat yang tidak sama dan untuk mengetahui reliabilitas tes bentuk uraian dipakai rumus *alpha*:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_r^2} \right] \quad (2)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas yang dicari,

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians nilai tiap-tiap butir soal

$\sigma_r^2$  = Varians total

n = Jumlah item

(Arikunto, 2013)

Kriteria untuk menetapkan reliabilitas insrumen didasarkan pada kriteria bahwa bila koefisien *Alpha* sebesar lebih dari 0,6 maka butir instrumen dirasa cukup andal. Di samping itu, dalam teknik analisis data kuantitatif, langkah-langkah yang dipakai dalam menganalisa data yang telah terkumpul lewat instrumen angket: 1) penilaian jawaban responden (siswa); 2) menambahkan nilai total dari tiap-tiap komponen; 3) menggolongkan nilai responden berlandaskan level kecondongan. Penilaian yang dipakai dalam penelitian evaluasi ini bergantung data responden dan yang dikumpulkan.

Tabel 1. Tabel Nilai

Pilih Respons	Nilai (+)	Nilai (-)
(Sangat Setuju) SS	4	1
(Setuju) S	3	2
(Tidak Setuju) TS	2	3
(Sangat Tidak Setuju) STS	1	4

Sumber: (Arikunto, 2013)

Data yang telah dikumpulkan disatukan ke dalam unit-unit informasi yang jadi rumusan golongan dengan prinsip bahwa data bisa diramalkan tanpa ada penambahan. Data tentang informasi yang hampir sama dijadikan satu ke dalam satu golongan sehingga memungkinkan untuk munculnya kategori baru dari kategori yang lama. Untuk mengubah nilai mentah kedalam bentuk persentase memakai rumus:

$$\frac{\sum \text{nilai mentah}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100\% = \text{Nilai Persentase.} \quad (3)$$

Analisis yang dipakai pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini dipakai kategorisasi berdasarkan model distribusi Normal (Syaifuddin Azwar, 2008, p. 106). Dikarenakan *option* (pilihan jawaban) instrumen pada penelitian ini terdiri dari 4 *option*, maka untuk konsistensi deskripsi hasil penelitian juga memakai empat kategori sebagai berikut:

- $(M_i + 1SD_i)$  s/d  $(M_i + 3SD_i)$  = Kategori Tinggi/Baik
- $(M_i)$  s/d  $(M_i + 1SD_i)$  = Kategori Cukup/Cukup Baik
- $(M_i - 1SD_i)$  s/d  $(M_i)$  = Kategori Kurang/Kurang Baik
- $(M_i - 3SD_i)$  s/d  $(M_i - 1SD_i)$  = Kategori Rendah/Tidak Baik

Keterangan:

$M_i$  = Mean Ideal =  $\frac{1}{2}$  (Nilai Maksimal + Nilai Minimal)

$SD_i$  = Standart Deviasi Ideal =  $\frac{1}{6}$  (Nilai Maksimal - Nilai Minimal)

Penghitungan nilai maksimal ideal, nilai minimal ideal, rata-rata ideal, dan simpangan baku ideal pada tiap-tiap komponen dilaksanakan setelah diketahui jumlah butir yang akan diterima dan (valid). Nilai maksimal ideal pada tiap komponen bisa diraih bila semua butir pada komponen tersebut memperoleh nilai 4 dan nilai minimal ideal bisa diraih apabila semua butir pada aspek tersebut memperoleh nilai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

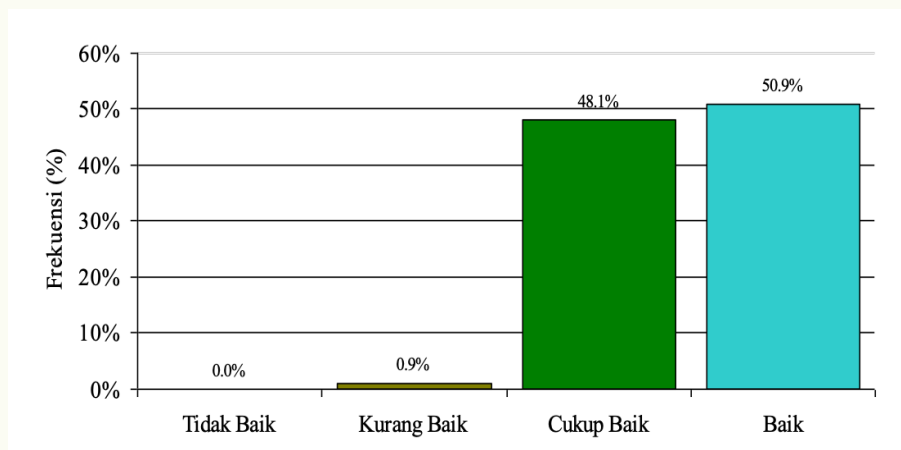
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa hasil yang ditemukan terkait dengan implementasi model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi peserta didik melalui implementasi metode *problem based learning*, diperoleh rerata sebesar 3,28; median 3,28; modus 3,00 dan standart deviasi sebesar 0,364. Rerata skor tersebut berada pada interval kelas 3,26 s.d. 4,00 kategori baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi peserta didik berdasarkan implementasi *problem based learning* berada pada kategori baik.

**Tabel 2.** Penerapan Metode Problem Based Learning dalam peningkatan motivasi belajar Peserta Didik

No.	Kategori Skor	Norma	Frekuensi	
			f	%
1.	Baik	3,26 – 4,00	55	50,9
2.	Cukup Baik	2,51 – 3,25	52	48,1
3.	Kurang Baik	1,76 – 2,50	1	0,9
4.	Tidak Baik	1,00 – 1,75	0	0,0
Jumlah			108	100,0

Dari tabel di atas, penerapan metode *problem based learning* dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik menurut persepsi siswa tersebut secara visual dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:





Gambar 1. Penerapan Metode Problem Based Learning dalam peningkatan motivasi belajar Peserta Didik

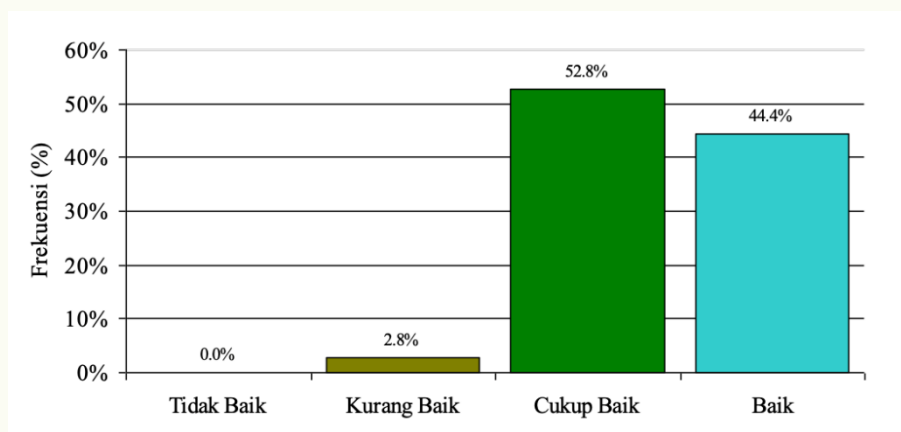
Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas, diketahui bahwa dari 108 peserta didik sebagai sampel penelitian; 50,9% menyatakan bahwa implementasi metode problem based learning pada mata pelajaran olahraga di DIY baik; 48,1% menyatakan cukup baik; dan 0,9% menyatakan kurang baik; serta tidak ada peserta didik yang menyatakan tidak baik.

Motivasi peserta didik melalui implementasi metode *discovery learning*, diperoleh rerata sebesar 3,21; median 3,23; modus 3,23 dan standart deviasi sebesar 0,350. Rerata skor tersebut berada pada interval kelas 2,51 s.d. 3,25 kategori cukup baik. Distribusi frekuensi implementasi metode belajar *discovery learning* terhadap motivasi peserta didik disajikan pada tabel dan grafik histogram berikut ini.

Tabel 3. Penerapan Metode *Discovery Learning* dalam peningkatan motivasi belajar Peserta Didik

No.	Kategori Skor	Norma	Frekuensi	
			f	%
1.	Baik	3,26 – 4,00	48	44,4
2.	Cukup Baik	2,51 – 3,25	57	52,8
3.	Kurang Baik	1,76 – 2,50	3	2,8
4.	Tidak Baik	1,00 – 1,75	0	0,0
Jumlah			108	100,0

Dari tabel di atas, penerapan metode *discovery learning* dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik menurut persepsi siswa tersebut secara visual dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Penerapan Metode *Discovery Learning* dalam peningkatan motivasi belajar Peserta Didik

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas, diketahui bahwa dari 108 peserta didik sebagai sampel penelitian; 44,4% menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran secara *discovery learning* baik; 52,8% menyatakan cukup baik; dan 2,8% menyatakan kurang baik; serta tidak ada peserta didik yang menyatakan tidak baik.

### Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah ditemukan terdapat fakta menarik yang dapat ditarik, yakni penerapan metode *proble based learnig* dan *discovery learnig* dapat dikatakan efektif dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Walau demikian, berdasarkan penelitian peserta didik menyebutkan bahwa efektivitas metode *problem based learning* tersebut lebih tinggi (nilai baik sebesar 50,9 %) dibandingkan dengan metode *discovery learning* (nilai cukup baik sebesar 52,8 %) yang dipengaruhi oleh beberapa hal. Pada dasarnya, metode *problem based learnig* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada permasalahan dunia nyata dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam memecahkan permasalahan tersebut. Dalam penerapan PBL, peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah, mengembangkan hipotesis, dan mengusulkan solusi. Penerapan pendekatan PBL sejauh ini telah dapat menumbuhkan pemikiran kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan pembelajaran mandiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang membandingkan PBL dan pembelajaran penemuan terbimbing, ditemukan bahwa PBL menyebabkan peningkatan motivasi peserta didik karena dorongan yang muncul dalam diri peserta didik ketika mereka melakukan kegiatan pemecahan masalah, diantaranya adalah: (1) PBL mendorong peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka dan mempertahankan kecepatan belajar, yang mengarah pada integrasi sosial dan akademik serta pengembangan keterampilan kognitif; (2) Sifat PBL yang kolaboratif dan aktif juga dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan di kalangan peserta didik. Hal ini juga diperkuat dengan beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa penerapan model PBL selama ini ditekankan pada pertanyaan-pertanyaan menarik dan masalah-masalah menantang yang menjadi titik fokus proses pembelajaran (Gusman, dkk, 2023). Gusman, dkk. (2023), menyebutkan bahwa penerapan PBL ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan kategori tinggi. Selain itu, dampak model PBL melampaui bidang kemajuan kognitif, karena model ini muncul sebagai pendorong utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ke kategori tinggi yang luar biasa. Sifat PBL yang mendalam dan partisipatif menyulut api keingintahuan dan antusiasme siswa, menanamkan dalam diri mereka dorongan yang kuat untuk mengeksplorasi, memahami dan mencapai. Motivasi yang meningkat ini tidak hanya memperkuat pengalaman belajar mereka, namun juga mendorong mereka untuk melampaui batas-batas konvensional, memulai perjalanan perolehan pengetahuan dengan semangat dan dedikasi.

Hal ini mendorong pendekatan interdisipliner, di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi hubungan antara berbagai bidang pengetahuan. Keaslian investigatif adalah ciri khas model ini, ketika siswa menyelidiki skenario dunia nyata dan menerapkan pembelajaran mereka pada situasi praktis. Pendekatan ini menumbuhkan rasa penemuan, memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan, daripada menerima informasi secara pasif. Kolaborasi memainkan peran penting dalam Pembelajaran Berbasis Masalah, yang mencerminkan gagasan bahwa pengetahuan sering kali dikonstruksi bersama melalui interaksi sosial. Siswa bekerja sama, berbagi wawasan, perspektif dan solusi, yang tidak hanya memperkaya pemahaman mereka, tetapi juga mengasah keterampilan kerja sama dan komunikasi mereka. Dengan berkolaborasi, siswa dihadapkan pada sudut pandang yang beragam, memungkinkan mereka untuk mendekati masalah dari sudut yang berbeda dan mengembangkan pemahaman menyeluruh tentang materi pelajaran.

Hal ini berbeda dengan metode *discovery learning* yang berbasis pada inkuiri dimana siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran mandiri. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk mengeksplorasi dan menemukan informasi secara mandiri, yang dapat mengarah pada pemahaman dan retensi pengetahuan yang lebih dalam. Pembelajaran penemuan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan dapat menjadikan pembelajaran lebih praktis dan mudah diingat. Dalam penerapan *discovery learning*, ditemukan bahwa ini dapat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi, akan tetapi, penting untuk dicatat bahwa metode *discovery learning* sejauh ini dipandu dalam berbagai cara untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dan terdapat

kolaborasi dengan metode PBL dalam penerapannya. Sejauh ini, proses pembelajaran *discovery learning* telah melibatkan peserta didik dalam konstruksi pengetahuan yang otonom, namun juga membawa risiko mengganggu proses pembelajaran karena tidak didukung dengan baik. Temuan ini juga diperkuat dengan penelitian yang relevan, yang ditemukan oleh Verawati, dkk (2018), yang menyebutkan bahwa motivasi dan proses penyelesaian masalah melalui metode PBL lebih baik dibandingkan dengan metode *Discovery Learning*.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* sama-sama berpotensi meningkatkan motivasi belajar, namun pendekatannya berbeda. PBL menekankan pemecahan masalah kolaboratif dan pembelajaran mandiri, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan di kalangan peserta didik. *Discovery Learning*, di sisi lain, berfokus pada eksplorasi mandiri dan konstruksi pengetahuan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan. Dalam hal ini, penting untuk mempertimbangkan tujuan pembelajaran spesifik, konteks, dan preferensi peserta didik ketika memilih di antara pendekatan-pendekatan ini. Kedua metode tersebut memiliki kelebihan masing-masing dan bisa efektif dalam situasi yang berbeda. Efektivitas setiap pendekatan dalam meningkatkan motivasi belajar dapat bervariasi tergantung pada individu pembelajar dan lingkungan belajar tertentu yang mana dalam hal masalah penelitian ini disimpulkan bahwa PBL memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan *Discovery Learning* dengan nilai baik dan cukup baik 50,9% dengan 52,8%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cavicchia, M. L., Cusumano, A. M., & Bottino, D. V. (2018). Problem-based learning implementation in a health sciences blended-learning program in Argentina. *International journal of medical education*, 9, 45.
- Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Festiawan, R., Hooi, L. B., Widiawati, P., Yoda, I. K., Adi, S., Antoni, M. S., & Nugroho, A. I. (2021). The problem-based learning: how the effect on student critical thinking ability and learning motivation in COVID-19 pandemic? *Journal Sport Area*, 6(2), 231-243.
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., JiménezParra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (tcsr) and the teaching games for understanding (TGfU) in physical education and its effects on health: an approach based on mixed methods. *Children*, 8(7), 573.
- Gusman, HB, Rachmawati, RC, Ulfah, Maria dan Edy, R. 2023. *The Effectiveness of Problem Based Learnig in Increasing Students COgnitive Outcomes and Learning Motivation*. Jurnal MEdu: Mangifera Edu for DOI: <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v8i1.172>.
- Kassymova, G., Akhmetova, A., Baibekova, M., Kalniyazova, A., Mazhinov, B., & Mussina, S. (2020). E-Learning environments and problem-based learning. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 346-356.
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. USA: Human Kinetics.
- Lopes, J., Grams, S. T., da Silva, E. F., de Medeiros, L. A., de Brito, C. M. M., & Yamaguti, W. P. (2018). Reference Equations for Handgrip Strength: Normative Values in Young Adult and Middle-Aged Subjects. *Clinical Nutrition (Edinburgh, Scotland)*, 37(3), 914-918. <https://doi.org/10.1016/j.clnu.2017.03.018>



- Nasihah, E. D., Supeno, S., & Lesmono, A. D. (2020). *Pengaruh tutor sebaya dalam pembelajaran problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis fisika siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Fisika, 8(1), 44-57.
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sin, Tjung Hauw dan Hudayani, Fakhrina. 2020. *Studi Motivasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. SHOULID: Indonesian Journal of School Counseling, form DOI: 10.23916/08588011.
- Tsatse, A., & Sorensen, E. (2021). Reflections on the development of scenario and problem-based chemical engineering projects. In *Computer Aided Chemical Engineering* (Vol. 50, pp. 2033-2038). Elsevier.
- Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 10.
- Verawati, Napitupuluh, E.E, dan Rajagukguk, W. 2018. *The Difference in the Improvement of Problem Solving Ability and Students Motivation Who Taught by Problem Based Learning and Discovery Learning*. American Journal of Educational Research for DOI: 10.12691/education-6-12-4
- Wijaya, R.G. 2018. *Evaluation Program for Special Class of Sport in Senior High School Level*. Jurnal Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 278.
- Wijaya, R.G. 2022. *Kelas Olahraga sebagai Upaya Pembinaan Prestasi yang Berkelanjutan*. Jurnal Olahraga Prestasi for DOI: 10.21831/jorpres.v18i3.51609.
- Winkel, W.S, 1991. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*: PT. Grasindo. Jakarta.