

**KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN
PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO**

TESIS



Ditulis guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:

Jaka Sayidina Ali

NIM 22604251013

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI AWUAWU
DAN SD NEGERI WINGKOHARJO

TESIS

JAKA SAYIDINA ALI
NIM 22604251013

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 11 Desember 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or
NIP 198205222009121006

Dosen Pembimbing



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or
NIP 198205222009121006

ABSTRAK

JAKA SAYIDINA ALI: Korelasi Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo. **Tesis. Yogyakarta: Program Studi S2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo; dan menganalisis perbedaan antara kreativitas dan motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis korelasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo. Waktu Penelitian adalah bulan November 2023. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas, yaitu kelas 6 dengan jumlah 40 peserta didik, yang terdiri dari 19 peserta didik di SD Negeri Awu Awu dan 21 peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket pernyataan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Korelasi *Product moment* dan Uji *t-Independent*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu dengan nilai *pearson correlation* = 0.660 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar 0.002. Terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu dengan nilai *pearson correlation* = 0.834 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar 0.000. Terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo dengan nilai *pearson correlation* = 0.660 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar 0.001. Terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo dengan nilai *pearson correlation* = 0.501 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar 0.021. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas dan motivasi belajar peserta didik pada penerapan kedua model pembelajaran dengan nilai signifikansi 0.064 untuk kreativitas belajar dan dengan nilai signifikansi 0.477 untuk motivasi belajar.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Kreativitas Belajar, Motivasi Belajar, *Problem-Based Learning*

ABSTRACT

JAKA SAYIDINA ALI: Correlation of the Problem-Based Learning Model and the Discovery Learning Model with the Development of Students' Creativity and Learning Motivation at Awu Awu State Elementary School and Wingkoharjo State Elementary School. **Thesis. Yogyakarta: Primary School Physical Education Masters Study Program, Faculty of Sports and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.**

This research aims to determine the correlation between the Problem-Based Learning model and the Discovery Learning model with the creativity and learning motivation of students at Awu Awu State Elementary School and Wingkoharjo State Elementary School; and analyzing the differences between students' creativity and learning motivation in the application of the Problem-Based Learning model and the Discovery Learning model.

This research uses a quantitative correlation type approach. This research was conducted at Awu Awu State Elementary School and Wingkoharjo State Elementary School. The research time is November 2023. The sample in this research is upper class students, namely class 6 with a total of 40 students, consisting of 19 students at Awu Awu State Elementary School and 21 students at Wingkoharjo State Elementary School. Data collection uses observation sheets and statement questionnaires. Data analysis in this research uses the Product Moment Correlation Test and the Independent t-Test.

The results of this research show that there is a significant correlation between the application of the Problem-Based Learning model and the learning creativity of students at Awu Awu State Elementary School with a Pearson correlation value = 0.660 and a p-value (sig-2tailed) of 0.002. There is a significant correlation between the application of the Problem-Based Learning model and the learning motivation of students at Awu Awu State Elementary School with a Pearson correlation value = 0.834 and a p-value (sig-2tailed) of 0.000. There is a significant correlation between the application of the Discovery Learning model and the learning creativity of students at Wingkoharjo State Elementary School with a Pearson correlation value = 0.660 and a p-value (sig-2tailed) of 0.001. There is a significant correlation between the application of the Discovery Learning model and the learning motivation of students at Wingkoharjo State Elementary School with a Pearson correlation value = 0.501 and a p-value (sig-2tailed) of 0.021. There is no significant difference between students' creativity and learning motivation in the application of the two learning models with a significance value of 0.064 for learning creativity and with a significance value of 0.477 for learning motivation.

Keywords: Discovery Learning, Learning Creativity, Learning Motivation, Problem-Based Learning



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Jalan Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 565500;
Laman: <http://www.uny.ac.id> e-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahapeserta didik : Jaka Sayidina Ali
Nomor mahapeserta didik : 33604251013
Program studi : Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Jaka Sayidina Ali

NIM 22604251013

LEMBAR PENGESAHAN

**KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN
PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SD NEGERI AWUAWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO**


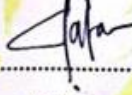


TESIS

**JAKA SAYIDINA ALI
NIM 22604251013**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 21 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. (Ketua/Penguji)		3-1-2024
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		29-12-2023
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M. Or. (Penguji I)		28-12-2023
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. (Penguji II/Pembimbing)		23.12.2023

Yogyakarta, 4 Januari 2024 |
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 198106262008121002

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah Swt yang selalu memberikan rahmat, nikmat dan karunia yang sangat luar biasa hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur tiada henti,
2. Terima kasih sebesar besarnya kepada Ayah saya Aang Hasanudin dan Ibu saya Waliyah, S.Pd. karena atas didikanmu, kasih sayangmu serta dukunganmu yang tidak dapat terbalas dan yang selalu mendoakan anakmu agar menjadi anak yang sukses dunia akhirat.
3. Terima kasih sebesar besarnya kepada saudari Wendy Wulandari, S.Pd. selaku kakak kandung saya dan saudara Muchsin, S.Pd. selaku kakak ipar saya dan Muhammad Luthfi Alfarizki selaku keponakan saya yang selalu mendoakan peneliti.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, “Korelasi Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo” dengan baik. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

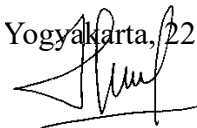
Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or., dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or., Koorprodi Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar serta para dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Dr. Hari Yulianto, M.Kes. selaku Ketua Penguji, Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or. selaku Sekretaris Penguji, Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. selaku Penguji I, dan Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. selaku Penguji II yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Tesis ini.
5. Teman-teman mahapeserta didik Program Pascasarjana khususnya Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Angkatan 2022 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 22 Desember 2023



Jaka Sayidina Ali
NIM. 22604251013

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Hakikat Pembelajaran PJOK	15
2. Hakikat Model Pembelajaran	19

3. Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> (PBL)	24
4. Hakikat Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	38
5. Hakikat Kreativitas Belajar	42
6. Hakikat Motivasi Belajar.....	46
7. Hubungan antara <i>Problem-Based Learning</i> dengan Kreativitas dan Motivasi Belajar	52
8. Hubungan Antara Model <i>Discovery Learning</i> Dengan Kreativitas dan Motivasi Belajar	53
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	54
C. Kerangka Pikir.....	60
D. Hipotesis Penelitian	63
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Jenis Penelitian	65
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	65
1. Populasi Penelitian	65
2. Sampel Penelitian	66
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	66
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	68
E. Validitas dan Reliabilitas	70
1. Uji Validitas Instrumen.....	70
2. Uji Reliabilitas.....	72
F. Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Hasil Penelitian.....	75

1. Korelasi Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i> dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.	75
2. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu.	82
3. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo	87
4. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.....	96
5. Perbedaan antara Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> dan <i>Discovery Learning</i>	99
B. PEMBAHASAN.....	101
1. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu.	101
2. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu.	102
3. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.	105
4. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo	106
5. Perbedaan antara Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> dan <i>Discovery Learning</i>	108
BAB V PENUTUP.....	111
A. KESIMPULAN	111
B. SARAN.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	31
Tabel 2. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	32
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas Belajar	69
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar.....	70
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas Belajar.....	72
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	72
Tabel 7. Interpretasi Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	73
Tabel 8. Pedoman Pengkategorian tingkat Kreativitas belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik	74
Tabel 9. Hasil Observasi Peserta didik di SDN Awu Awu dalam Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	75
Tabel 10. Pedoman Kategori Tingkat Kreativitas Belajar.....	80
Tabel 11. Kategori Variabel Kreativitas Belajar pada Penerapan <i>Model Problem-Based Learning</i>	80
Tabel 12. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu	81
Tabel 13. Pedoman Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i>	84
Tabel 14. Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i>	84
Tabel 15. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu	85
Tabel 16. Hasil Observasi Peserta didik di SDN Awu Awu Dalam Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	87

Tabel 17. Pedoman Kategori Tingkat Kreativitas Belajar.....	93
Tabel 18. Kategori Variabel Kreativitas Belajar Penerapan Model <i>Discovery Learning</i>	94
Tabel 19. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.....	95
Tabel 20. Pedoman Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model <i>Discovery Learning</i>	97
Tabel 21. Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model <i>Discovery Learning</i>	97
Tabel 22. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo	98
Tabel 23. Hasil Uji <i>t-Independent</i>	100
Tabel 24. Hasil Uji <i>t-Independent</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	63
Gambar 2. Kategori Kreativitas Belajar Peserta didik pada Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i>	81
Gambar 3. Kategori Tingkat Motivasi Belajar pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	85
Gambar 4. Kategori Tingkat Kreativitas Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	94
Gambar 5. Kategori Tingkat Motivasi Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	122
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	123
Lampiran 3. Permohonan Validasi	125
Lampiran 4. Instrumen <i>Expert Judgement</i> Validasi Isi	129
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Isi <i>Aiken V</i>	135
Lampiran 6. Lembar Angket Kreativitas Belajar	136
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas Belajar dengan <i>Indeks Aiken V</i>	140
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Peserta didik dengan <i>Indeks Aiken V</i>	141
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i>	142
Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	145
Lampiran 11. Instrumen Observasi <i>Problem-Based Learning</i>	150
Lampiran 12. Lembar Observasi <i>Discovery Learning</i>	153
Lampiran 13. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	156
Lampiran 14. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	157
Lampiran 15. Hasil Penelitian dengan Angket Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar pada Penerapan PBL	158
Lampiran 16. Hasil Penelitian dengan Angket Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar pada Penerapan <i>Discovery Learning</i>	159
Lampiran 17. Hasil Uji Statistika di Aplikasi <i>SPSS 25</i>	160
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran, dalam perspektif teori interaksional, diartikan sebagai proses dinamis yang melibatkan dialog antara peserta didik, guru, dan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Paradigma ini menekankan bahwa kualitas pembelajaran dapat diukur melalui interaksi yang bersifat multidimensional, mencakup hubungan antara guru dan peserta didik, interaksi antar peserta didik, relasi peserta didik dengan sumber belajar, serta interaksi peserta didik dengan lingkungan pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Implementasi konsep ini dalam konteks sekolah dasar menuntut penyelenggaraan pembelajaran yang bersifat interaktif, inspiratif, menantang, dan menyenangkan. Tujuannya adalah mendorong peserta didik menjadi pembelajar aktif dengan menyediakan lingkungan yang mendukung bagi berkembangnya pemikiran kritis, kreativitas, dan kesadaran diri sesuai dengan latar belakang, motivasi, serta pertumbuhan fisik dan psikis masing-masing peserta didik.

Dalam era abad ke-21, Kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam konteks penulisan akademik, merupakan keterampilan yang dipelajari peserta didik di sekolah. Kemampuan berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan mengambil keputusan yang dapat dibalik, menganalisis, dan mengevaluasi suatu permasalahan. Pentingnya keterampilan berpikir kritis dalam konteks Pendidikan dasar adalah untuk melatih tanggung jawab peserta didik dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menganalisis serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi (Nasihani et al., 2020).

Pembelajaran yang bersifat aktif memiliki peran terhadap rangsangan yang diperoleh peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang meliputi kemampuan mental dan fisiknya. Pembelajaran aktif adalah suatu bentuk pendidikan yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya sendiri, sehingga menyebabkan peserta didik mendominasi aktivitas kelas. (Festiawan et al., 2019). Berdasarkan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menjelaskan bahwa dalam rangka menciptakan pembelajaran yang aktif, maka Kurikulum 2013 mensyaratkan menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran, karena salah satu pendekatan yang dianggap berpusat pada peserta didik adalah pendekatan saintifik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. PJOK merupakan mata Pelajaran yang sangat berguna untuk kebutuhan olahraga peserta didik, dengan berarti kualitas hidup yang lebih baik. Menurut Garcia-Castejon et al., (2021), manfaat pendidikan jasmani meliputi peningkatan kesehatan, keterampilan motorik, kinerja akademik, dan hasil pendidikan lainnya. Pendidikan Jasmani menitikberatkan pada keterampilan jasmani dan motorik sebagai ekspresi diri melalui kegiatan tersebut, yang dapat dimodifikasi dalam konteks pendidikan jasmani untuk tujuan seperti pencapaian tujuan, pengambilan keputusan, dan sebagainya (Knudson & Brusseau, 2021).

Peserta didik diberi kesempatan untuk membenamkan diri dalam berbagai pengalaman belajar dalam kurikulum PJOK di sekolah, yang merupakan aspek

yang sangat penting dalam kurikulum. Kemampuan kognitif peserta didik dapat ditingkatkan dengan pendidikan PJOK, dan kemampuan fisik motorik dapat ditingkatkan secara signifikan melalui mata pelajaran PJOK. Dengan melakukan berbagai aktivitas jasmani peserta didik dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan usianya. Karena pada mata pelajaran PJOK diajarkan bagaimana melakukan aktivitas untuk yang menunjang kesehatan anak. Sebagai tujuan pendidikan kesehatan dan kebugaran, jasmani olahraga kesehatan adalah keterampilan gerak. Heterogami semacam ini dapat berarti heterogami selain olahraga dan heterogami untuk berolahraga. Buruk bagi kesehatan anak bukan berarti mereka harus bermalas-malasan untuk mencapai prestasi tinggi melainkan berarti mereka harus dibentuk sesuai dengan tahap perkembangan dan kedewasaan mereka. (Iqbal et al., 2021).

Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) menunjukkan variasi yang signifikan dalam penyampaian materi, terutama dalam penggunaan model pembelajaran dan pendekatan yang diterapkan. Sujarwo & Rachman (2020, pp 182) menegaskan bahwa kompetensi pedagogis, yang tercermin dalam pendekatan dan metode pengajaran, serta strategi yang diterapkan oleh guru PJOK, masih memiliki potensi untuk ditingkatkan. Dengan demikian, penggunaan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat menjadi esensial dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran mata pelajaran PJOK di sekolah.

Permasalahan yang timbul mencakup kurangnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan pendekatan yang tepat oleh guru PJOK. Hal ini dapat mengakibatkan minimnya aktivitas peserta didik selama pembelajaran, yang

disebabkan oleh keterpusatan pada peran guru dan kurangnya interaksi tim dalam pembelajaran. Disamping itu, kurangnya antusiasme dan ketidakseriusan peserta didik selama pembelajaran juga menjadi perhatian utama. Beberapa peserta didik kurang memperhatikan instruksi guru, bahkan terdapat peserta didik yang terlibat dalam percakapan dengan teman sekelasnya selama proses pembelajaran. Ditemukan pula bahwa guru PJOK dituntut dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai karakteristik dan ketentuan kurikulum yang berlaku dan bermanfaat bagi peserta didik dalam memahami materi dari media pembelajaran seperti gambar dan video. Kurangnya motivasi belajar merupakan konsekuensi lain dari pembelajaran multivariat. Oleh karena itu, guru diharapkan menyajikan RPP dengan menggunakan media yang efektif dan efisien, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan kurikulum, agar dapat melibatkan peserta didik dan meningkatkan kreativitasnya.

Keberhasilan implementasi kurikulum PJOK sangat bergantung pada sikap guru. Analisa perencanaan pembelajaran, terutama solusi model dan medium pembelajaran, merupakan faktor-faktor yang perlu diperhatikan. Model pembelajaran merupakan suatu pilar konseptual yang menggambarkan tata cara sistematis penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam rangka merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, model ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan peserta didik. Dalam pemecahan hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan penerapan model pembelajaran agar terciptanya hasil belajar maksimal. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam penentu

keberhasilan belajar termasuk penerapannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani atau PJOK. Nopiyanto (2020) mengungkapkan jika rasa bosan yang terus berkembang dalam diri peserta didik dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Untuk itu perlu dilakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan salah satu model pembelajaran merupakan komponen penting yang harus digunakan dalam pembelajaran yang dimana penerapan model pembelajaran dalam PJOK diharapkan mampu meningkatkan perhatian peserta didik, memotivasi peserta didik untuk semangat melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran PJOK serta dapat memperoleh manfaat berupa nilai-nilai yang terselipkan pada saat pembelajaran berlangsung khususnya nilai sikap (Agustryani, 2020). Indrayogi (2022) mengungkapkan jika pemberian model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan pemahaman peserta didik terkait gerakan yang ada dalam senam jurnas. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Dan diperlukan model pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan menggunakan pengetahuan berdasarkan tugas pokok yang ada, terutama untuk karya kreatif dalam kehidupan nyata.

Hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan jika dalam pembelajaran PJOK di SD kelas atas ini terdapat dua model pembelajaran yang diterapkan yaitu *Problem-Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hasil observasi mengungkapkan jika guru PJOK menerapkan ini dikarenakan paling mempengaruhi hasil belajar pada komponen lokomotor, non lokomotor dan manipulatif terutama dalam pembelajaran bola voli. Sejalan dengan

hasil observasi yang dilakukan. Beberapa kajian literatur mengenai model pembelajaran mengungkapkan jika dalam pembelajaran PJOK terdapat beberapa model yang dirasa paling baik diterapkan untuk meningkatkan kreativitas belajar dan motivasi belajar diantaranya *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*.

Model *Problem-Based Learning*, yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik, menitikberatkan pada suatu proses masalah melalui pendekatan penyelidikan. Pendekatan ini memberikan makna dalam proses pembelajaran. Pemilihan model *Problem-Based Learning* dijustifikasi oleh tuntutan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam penyelidikan dan solusi masalah selama proses pembelajaran. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, memberdayakan mereka. Penelitian memerlukan integrasi teori dan praktik, memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman, dan mengembangkan solusi yang relevan terhadap masalah. (Cavicchia, et al., 2018); (Bindayna & Deifalla, 2020); (Lopes, et al., 2018).

Problem-Based Learning ini dimulai setelah guru menyajikan skenario masalah yang bersumber dari konteks kehidupan sehari-hari (Kassymova, et al., 2020); (Ulger, 2018); (Tsatse & Sorensen, 2021); (Kassem, 2018: 3). Setelah identifikasi masalah selesai, peserta didik diharapkan untuk secara kreatif menyelesaikan masalah skenario dengan mengaplikasikan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang dimiliki. Sejalan dengan pernyataan tersebut Estrada (2017) mengungkapkan jika *Problem-Based Learning* merupakan pendekatan yang baik digunakan dalam pemewahan masalah pembelajaran

dikarenakan pendekatan ini berpusat kepada peserta didik agar berfikir kritis untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Prabandaru, Lismadiana, & Nanda (2020) mengungkapkan jika pembelajaran menggunakan *Problem-Based Learning* merupakan salah satu pendekatan baik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani, lebih lanjut diungkapkan jika *Problem-Based Learning merupakan* model pendekatan pembelajaran dengan membiarkan peserta didik memecahkan permasalahan yang dihadapi sendiri dengan bantuan guru tentunya dan karena di lingkungan peserta didik pembelajaran terlibat langsung dalam penyelidikan dan mencari pemecahan masalah, sehingga pada akhirnya peserta didik dibantu untuk menjadi peserta didik yang mandiri yang dapat membantu dirinya sendiri, dalam memecahkan masalah dihadapi (Mushlihuiddin, 2018: 697).

Berdasarkan Wasonowati et al (2014) model *Problem-Based Learning* pada tahapan dengan penyajian masalah, kemudian peserta didik mencari dan menganalisis masalah tersebut melalui percobaan langsung atau kajian ilmiah, dengan melalui kegiatan tersebut aktivitas dan proses berpikir ilmiah peserta didik menjadi lebih logis, teratur dan teliti sehingga mempermudah pemahaman konsep. Melalui *Problem-Based Learning* , Peserta didik dapat menilai proses diagnostik berdasarkan masalah nyata. Teknik ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Aini et al., 2021). Proses ini diantisipasi dapat memfasilitasi peserta didik dalam meresapi pengetahuan sebelumnya dengan mengaktifkannya secara efektif, serta mengembangkannya

lebih lanjut melalui dialog bermutu dengan rekan sejawat, refleksi diri, dan klarifikasi konsep dengan diri sendiri maupun orang lain. Upaya elaborasi ini diarahkan guna merangsang peningkatan regulasi kognitif dan motivasional, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kompetensi pembelajaran jangka panjang (Saqr *et al*, 2018). Dengan melalui proses tersebut peserta didik akan melalui proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik.

Discovery Learning sendiri memiliki pengertian seperti yang diungkapkan oleh Mile (2021) bahwa *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menyelidiki sendiri, menemukan dan membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, dan mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, dan kebenaran baru. Darsana (2022) menjelaskan jika model *Discovery Learning* merupakan bagian dari pendekatan saintifik ini memiliki keunggulan bila dibandingkan dengan pendekatan yang lain karena proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu; a) mengamati, b) menanya, c) mengumpulkan informasi, d) mengasosiasi, dan e) mengkomunikasikan. Model Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mempelajari suatu materi pelajaran (Arifudin, Wilujeng, & Utomo, 2016). Sehingga model ini sangat relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, di mana akan lebih baik jika dalam pembelajaran peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan didampingi oleh guru. Pada penggunaan model *Discovery Learning* guru hanya memberikan

permasalahan kepada peserta didik, dan peserta didik berupaya secara mandiri untuk memecahkan permasalahan.

Pada tahap pengumpulan data, saat eksplorasi dimulai, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna menentukan apakah hipotesis tersebut benar atau tidak. Fase ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan bahwa hipotesis tersebut tidak benar. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, menganalisis objek, menggambar dengan pensil dan kertas, melakukan tes mandiri, dan banyak lagi. Pada tahap ini, peserta didik secara aktif belajar mengidentifikasi apa saja yang berkaitan dengan masalah yang diberikan, dan mereka juga belajar menghubungkan masalah tersebut dengan pengetahuannya sebelumnya. Oleh karena itu, tahap ini menjadi tahap yang paling penting dalam meningkatkan kemampuan belajar kreatif peserta didik. Selain itu, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, peserta dapat mengamati pengalaman baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam menyelesaikan masalah dengan baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Korelasi Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan yang diuraikan, sejumlah hambatan

pembelajaran muncul, termasuk:

1. Dalam konteks proses pembelajaran, Peserta Didik cenderung mematuhi instruksi yang disampaikan oleh pendidik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).
2. Pendidik jarang menerapkan pendekatan multimedia seperti gambar dan video dalam penyampaian materi, sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan pemahaman terhadap bahan ajar.
3. Adanya kekurangan dalam tingkat motivasi belajar, tercermin dari kurangnya antusiasme yang diperlihatkan oleh peserta didik saat mengikuti sesi pembelajaran PJOK.
4. Kreativitas belajar peserta didik masih terbatas, terutama dalam memberikan tanggapan terhadap informasi yang disampaikan oleh pendidik.
5. Saat ini, belum ada pengetahuan mendalam mengenai hubungan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* dengan tingkat kreativitas serta motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Awu Awu dan Sekolah Dasar Negeri Wingkoharjo.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada korelasi model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel: (1) model pembelajaran

Problem-Based Learning (PBL) dan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai variabel bebas dan (2) kreativitas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Apakah ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan pengembangan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu?
2. Apakah ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan pengembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu?
3. Apakah ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pengembangan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo?
4. Apakah ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pengembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo?
5. Adakah perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu dan model pembelajaran *Discovery Learning* di SD Negeri Wingkoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan pengembangan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.
2. Korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan pengembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.
3. Korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pengembangan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.
4. Korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pengembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.
5. Perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu dan model pembelajaran *Discovery Learning* di SD Negeri Wingkoharjo?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ke berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis, manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penajaman kontribusi pendidikan jasmani bagi dunia pendidikan yang bukan hanya berkontribusi dalam perkembangan dan pertumbuhan secara fisik, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.
 - c. Peneliti akan mendapatkan sebuah pengalaman dalam hal mengaplikasikan ilmu penelitian, yaitu mengenai pengumpulan data dan menganalisis data.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dapat menjadikan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah, dan juga peneliti mendapat jawaban yang konkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul.

- b. Bagi Guru PJOK

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di jenjang pendidikan sekolah dasar khususnya, dan jenjang pendidikan sebelum atau selanjutnya, supaya mereka lebih peduli untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor tetapi juga mencakup aspek kognitif peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan dan juga meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik yang sangat berguna untuk kehidupannya kelak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran PJOK

Salah satu disiplin ilmu yang diberikan di lingkungan pendidikan formal adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Disiplin ilmu ini menjadi komponen integral dalam kurikulum pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau setara. PJOK, Di permukaan, ini merupakan bagian integral dari sistem pendidikan komprehensif yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kesehatan, pemikiran kritis, stabilitas emosional, kompetensi sosial, kesadaran hukuman, dan pengembangan moral melalui olahraga dan aktivitas fisik lainnya.

Gagnon (2016) mengemukakan bahwa PJOK tidak hanya berperan sebagai mata pelajaran biasa, melainkan juga sebagai wadah di mana peserta didik dan pendidik dapat mengembangkan kesejahteraan emosional serta membangun pengalaman sosio-emosional yang positif. PJOK memiliki peran signifikan dalam membentuk individu dan entitas sosial peserta didik, memungkinkan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, terutama melalui fokusnya pada aktivitas jasmani, olahraga, dan pola hidup sehat.

Quennerstedt (2018) menegaskan perlu untuk menempatkan penekanan pada PJOK yaitu komponen fisik dan pendidikan. Dari perspektif ini, PJOK melibatkan kombinasi pengetahuan teoritis dan gerakan. Seperti yang ditegaskan bahwa PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam, tentang dan

melalui gerakan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono et al., 2020).

Pendidikan Jasmani Membuat tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik, yang tidak hanya mengembangkan aspek Fisik, juga berangkas aspek kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis dan penalaran, dan aspek afektif, termasuk keterampilan sosial dan karakter diri. Pendekatan ini bertujuan membentuk generasi yang tidak hanya sehat secara fisik, tetapi juga cerdas dan berkepribadian, dengan moralitas yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa dan agama (Triansyah et al., 2020).

Pendidikan Jasmani adalah suatu metode pendidikan yang secara sistematis mengoptimalkan aktivitas fisik untuk mengembangkan dan meningkatkan aspek organik, neuromuskuler, persepsi, kognitif, dan emosional seseorang sesuai dengan standar pendidikan nasional (Walton-Fisette & Wuest, 2018). Landasan pendidikan jasmani adalah ekspresi diri melalui keterampilan motorik dan aktivitas fisik yang dapat diarahkan pada tujuan tertentu, pengambilan keputusan, dan aktivitas

lain yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021).

Pendekatan pedagogi Olahraga memungkinkan integrasi literasi fisik yang efektif ke dalam proses pembelajaran. Farias et al. (2020) menyajikan bukti bahwa model ini memiliki fitur pedagogis unik yang berkontribusi pada pengembangan atribut individu yang melek fisik dalam konteks PJOK dan proses pembelajaran PJOK secara dominan dilaksanakan di luar kelas, memungkinkan anak-anak untuk belajar secara efektif dalam lingkungan sekitarnya. Hal ini disebabkan tujuan utama PJOK tidak hanya mencakup pengembangan kemampuan motorik anak, tetapi juga melibatkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020).

PJOK telah lama dikenal sebagai media pengajaran yang membantu peserta didik memahami dan mengelola emosinya, menciptakan hubungan yang sehat, mencapai tujuan positif, memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial, membuat keputusan yang jelas, dan memecahkan masalah. (Ciotto & Gagnon, 2018). Kustiawan et al. (2019) menegaskan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya penting bagi kesehatan individu, melainkan juga merupakan bagian integral dari proses pendidikan. Dengan terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan yang holistik, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang berguna untuk pembelajaran seumur hidup, berpartisipasi dalam kegiatan yang mendorong hidup sehat, tumbuh secara sosial, dan berkontribusi terhadap kesejahteraan fisik dan mental mereka.

Pendidikan Jasmani memandang anak sebagai individu yang menghargai aspek fisik dan mentalnya sebagai satu kesatuan yang terpisah. Tujuan utama

pendidikan Jasmani adalah untuk meningkatkan kesehatan anak secara keseluruhan, dan tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan kepekaan Jasmani. Oleh karena itu, tujuan sistem pendidikan Jasmani adalah membentuk karakter peserta didik yang utuh dengan memperhatikan aspek mental, emosional, dan jasmani, dengan harapan akan tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia, mandiri dan tabah dalam menjalankan tugas. menghadapi kesulitan. (Mahardhika et al., 2018).

PJOK, Menjadi bagian penting dari sistem pendidikan yang komprehensif, pendidikan memainkan peran penting dalam mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikologis, keterampilan motorik, pengetahuan, penilaian nilai, dan pilihan gaya hidup sehat. Tujuan pendidikan PJOK di sekolah dasar antara lain meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, mengembangkan metode pengajaran yang efektif, memperoleh materi pelajaran yang relevan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna. Mata pelajaran yang dibahas dalam PJOK mencakup berbagai bidang, antara lain pengembangan diri, pemeriksaan diri, analisis ritmik, ketajaman, kegiatan ekstrakurikuler, kesehatan, serta permainan dan olah raga (Kurniawan & Suharjana, 2018).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional (Wright & Richards, 2021); (Brusseau, et al., 2020). Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan

jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek fisik, psikomotor, kognitif, dan aspek afektif (Komarudin, 2016). Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan fisik (Quintas-Hijos, 2019).

2. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Djamaludin & Wardana (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pendapat Setiawan (2017) bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh

individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Senada dengan pendapat di atas, Fathurrahman (2017) menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Akhiruddin et al (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Permendikbud No 22 tahun 2016 menyatakan sesuai dengan Standar

Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan:

- 1) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
- 2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
- 3) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- 4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- 5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- 6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- 7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- 8) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hards kills*) dan keterampilan mental (*soft skills*);
- 9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- 10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
- 11) pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
- 12) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- 14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap (Tayeb, 2017). Tanpa modal konkret, guru sering mengembangkan pola pengajaran hanya berdasarkan pengalaman dan institusi masa lalu. Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik (Pembridge & Paretti, 2019); (Edelson, 2021).

Sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami (Lotfi et al., 2019). Dalam kegiatan pembelajaran misalnya, model-model mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak. Model pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda (Abdullah, 2017). Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan

demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamaludin & Wardana (2019) menjelaskan ada empat rumpun model pembelajaran yakni; (1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat. (2) Model pemorsesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (3) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) *Behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

Akhiruddin et al., (2020) berpendapat bahwa model adalah representasi dari suatu objek, benda, atau ide-ide dalam bentuk yang disederhanakan dari kondisi atau fenomena alam. Model berisi informasi tentang suatu fenomena yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari fenomena sistem yang sebenarnya. Model dapat merupakan tiruan dari suatu benda, sistem atau kejadian yang sesungguhnya yang hanya berisi informasi yang dianggap penting untuk ditelaah. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah kerangka berpikir yang membimbing seseorang untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan makna dari ekspresinya. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran

yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan (Rusmansyah et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

3. Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL)

a. Konsep Pembelajaran *Problem-Based Learning*

Problem-Based Learning (PBL) sudah dikenal sejak zaman John Dewey. *Problem-Based Learning* terdiri dari presentasi peserta didik masalah otentik dan bermakna yang dapat memudahkan mereka untuk melakukan penyelidikan dan pertanyaan (Malmia et al., 2019). Hal ini sejalan dengan (Gorghiu et al., 2015) mengatakan bahwa *Problem-Based Learning* sering dikenal sebagai pembelajaran berbasis inkuiri yang merupakan cara yang efektif bagi peserta didik untuk berkarya yang dapat membangun kemampuan dasar dalam berbagai domain atau bidang kurikuler.

Menurut Siagan et al (2019) *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik untuk masalah otentik dan bermakna bagi peserta didik yang berfungsi sebagai dasar untuk investasi dan penyelidikan peserta didik, agar peserta didik dapat mengembangkan

pengetahuannya sendiri, mengembangkan kemampuan dan inkuiri yang lebih tinggi, kemandirian peserta didik, dan menambah rasa percaya diri peserta didik. *Problem-Based Learning* merupakan salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat memberikan kondisi peserta didik yang aktif dan kreatif. *Problem-Based Learning* dapat meningkatkan kerjasama tim, kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi. *Problem-Based Learning* akan mengakomodasi peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan suatu masalah, dan berpartisipasi aktif dalam membuat suatu karya atau produk setelah melalui proses pembelajaran.

Problem-Based Learning merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif peserta didik (Brilingaite et al., 2018). *Problem-Based Learning* adalah pembelajaran aktif berdasarkan penggunaan masalah yang tidak terstruktur sebagai stimulus untuk belajar yang mengutamakan pengajuan masalah atau pertanyaan, dengan fokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu, penyelidikan otentik, kolaborasi, dan menghasilkan karya atau menunjukkan hasil (Phungsuk et al., 2017).

Pembelajaran berbasis masalah didefinisikan sebagai kegiatan dari kehidupan sehari-hari yang dapat mengarah pada masalah skenario (Balim et al., 2016); (Karimi, et al., 2018); (Mezak & Papak, 2019). Mereka menyatakan bahwa masalah skenario ini mengarah pada pembelajaran aktif proses di mana peserta didik perlu belajar bagaimana memecahkan masalah secara mandiri. Pembelajaran berbasis masalah dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari masalah kehidupan sehari-hari (Kassymova et al., 2020); (Ulger, 2018); (Tsatse &

Sorensen, 2021); (Kassem, 2018). Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada (Wymess & Dalton, 2018); (Graesser, et al., 2018).

Problem-Based Learning merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi (Tam, 2018). Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya (Kim, 2017). Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks. Model *Problem-Based Learning* menuntut peserta didik untuk lebih aktif. Karena di lingkungan peserta didik pembelajaran terlibat langsung dalam penyelidikan dan mencari pemecahan masalah, sehingga pada akhirnya peserta didik dibantu untuk menjadi peserta didik yang mandiri yang dapat membantu dirinya sendiri, dalam memecahkan masalah dihadapi (Mushlihuiddin, 2018).

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu peserta didik mencapai keterampilan mengarahkan diri. *Problem-Based Learning* meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan (Wang et al., 2019). *Problem-Based Learning* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada peserta didik. Pembelajaran

berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Penerapan model *Problem-Based Learning* dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran. *Problem-Based Learning* 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 et al., 2018); (Bindayna & Deifalla, 2020); (Lopes et al., 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian model pembelajaran *Problem-Based Learning* tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem-Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran *Problem-Based Learning* juga dapat menekankan keaktifan peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran *Problem-Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Tiga ciri utama *Problem-Based Learning* adalah masalah sebagai pemicu belajar, fasilitator yang biasa disebut tutor, dan interaksi kolaboratif kelompok

kecil. Proses ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya serta mengelaborasi melalui diskusi dengan teman sebaya, menjelaskan kepada diri sendiri dan orang lain, dan menjawab pertanyaan. Elaborasi diharapkan untuk mempromosikan regulasi diri kognitif dan motivasional dan meningkatkan keterampilan belajar seumur hidup (Saqr et al., 2018).

Ali, (2019, pp. 75) menyatakan bahwa *Problem-Based Learning* adalah proses yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dengan skenario untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Beberapa prinsip yaitu:

- 1) Belajar mandiri dan mengarahkan diri sendiri,
- 2) Pembelajaran berlangsung dalam kelompok dan guru sebagai fasilitator,
- 3) Semua kelompok harus berpartisipasi secara setara,
- 4) Peserta didik belajar tentang motivasi, kerja tim, pemecahan masalah dan keterlibatan dengan tugas,
- 5) Bahan-bahan seperti Data, foto, artikel, dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Yuniarna & Surya, (2017, pp. 262) menjelaskan karakteristik yang tercakup dalam proses pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- 1) Masalah selalu digunakan di awal ketika proses pembelajaran dimulai,
- 2) Biasanya masalah digunakan sebagai masalah dunia nyata untuk disajikan dalam *float* (tidak terstruktur),
- 3) Masalah yang biasanya didasarkan pada perspektif ganda merupakan salah satu solusi bagi peserta didik untuk digunakan dan mendapatkan

beberapa konsep dari beberapa bab di universitas atau jalur ilmu ke bidang lain. Masalah membuat peserta didik tertantang untuk memperoleh pembelajaran di bidang pembelajaran baru. Diri yang tinggi untuk belajar sendiri (belajar mandiri). Memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan, tidak hanya dari satu sumber. Penelitian, evaluasi dan penggunaan pengetahuan ini adalah kunci yang lebih penting,

- 4) Pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan pembelajaran kooperatif. Peserta didik bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajar (*peer teaching*) dan melakukan presentasi.

Nurdyansyah & Fahyuni, (2016, pp. 86) menyatakan karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*);
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama;
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM;
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif;

- 8) Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan;
- 9) Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar;
- 10) PBM melibatkan evaluasi dan *review* peserta didik dan proses belajar.

Problem-Based Learning digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan: (1) penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multidisipliner; (2) penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristik; (3) belajar keterampilan pemecahan masalah; (4) belajar keterampilan kolaboratif; dan (5) belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas.

c. Sintaks *Problem-Based Learning*

Proses pembelajaran *Problem-Based Learning* secara utuh dimulai dengan membagi peserta didik ke dalam grup yang berisi 5-8 peserta didik, kemudian mereka diberikan masalah. Masalah tersebut harus otentik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik berusaha memecahkannya dengan pengetahuan yang mereka miliki, dan sekaligus mencari informasi-informasi baru yang relevan untuk solusinya. Mereka harus mengidentifikasi masalah tersebut, kemudian membuat hipotesis, mendaftar apa yang mereka perlukan dan mengeksplor kegiatan eksperimen apa yang mereka butuhkan. Selama dalam kegiatan kerja kelompok tersebut, peserta didik harus menyelesaikan tugasnya. Mereka harus mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Setelah itu, mereka harus membuat laporan, dan kemudian mempresentasikan

kepada teman-teman yang lain. Jika ada masukan atau revisi, mereka harus memperbaikinya dan terakhir yaitu membuat kesimpulan apakah hipotesis yang telah mereka buat diterima atau ditolak. Tugas pendidik adalah sebagai fasilitator yang menyajikan masalah atau pertanyaan. Model *Problem-Based Learning*, peserta didik diorganisasikan untuk berada pada sekitar pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang berkaitan dengan kepentingan sosial dan pribadinya. Pembelajaran diarahkan pada situasi nyata, menghindari jawaban sederhana dengan memperbolehkan adanya keragaman solusi yang kompetitif beserta argumentasi (Shofiyah & Wulandari, 2018).

Sintaks pembelajaran *Problem-Based Learning* menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016, pp. 88) sebagai berikut:

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran *Problem-Based Learning*

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah
3	Membimbing pengalaman individu/kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

(Sumber: Nurdiansyah & Fahyuni, 2016:88)

Pendapat Zakiyah et al (2019, p. 111) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem-Based Learning* melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem-Based Learning*

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Mengorganisasikan peserta didik kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi atas permasalahan

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 4: Mengembangkan dan Mempresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan

(Sumber: Zakiyah, dkk., 2019: 111)

Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan untuk dilakukan peserta didik. Guru memberikan penjelasan kepada mereka tentang proses dan prosedur pembelajaran ini secara terperinci yang meliputi:

- 1) Tujuan utama dari pembelajaran adalah tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi, akan tetapi lebih kepada belajar bagaimana menjadi pelajar yang mandiri dan percaya diri.
- 2) Masalah atau pertanyaan yang diselidiki adalah masalah yang kompleks memiliki banyak penyelesaian dan sering kali saling bertentangan. Selama penyelidikan peserta didik akan didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 3) Guru akan bertindak sebagai pembimbing yang menyediakan bantuan, sedangkan peserta didik berusaha untuk bekerja mandiri atau bersama temannya.

Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Pembelajaran ini membutuhkan pengembangan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, mereka juga membutuhkan bantuan untuk merencanakan penyelidikan mereka dan tugas-tugas pelaporan, yang meliputi.

- 1) Kelompok belajar, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar. Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk proyek tertentu.
- 2) Perencanaan kooperatif, setelah peserta didik diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan peserta didik harus menyediakan waktu yang cukup untuk menyediakan sub pokok bahasan yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan dan jadwal waktu.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individu/kelompok

Membimbing proses penyelidikan dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Teknik penyelidikannya meliputi.

- 1) Pengumpulan data dan eksperimen.

Pada tahap ini, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya sampai mereka benar-benar memahami dimensi-dimensi situasi masalah. Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

- 2) Berhipotesis, menjelaskan, dan memberikan pemecahan.

Pada tahap ini, guru mendorong peserta didik untuk mengeluarkan semua ide dan menerima sepenuhnya ide tersebut. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan

yang membuat peserta didik memikirkan kelayakan hipotesis dan pemecahan mereka serta tentang kualitas informasi yang telah mereka kumpulkan. Guru secara terus-menerus menunjang dan memodelkan pertukaran ide secara bebas dan mendorong mengkaji lebih dalam masalah tersebut jika dibutuhkan. Selain itu, guru juga membantu menyediakan bantuan yang dibutuhkan peserta didik.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka, di samping keterampilan penyelidikan dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini, guru meminta peserta didik untuk melakukan membangun kembali pemikiran dan aktivitas mereka selama tahap-tahap pembelajaran yang telah dilewatinya.

Menurut (Trianto, 2010, pp. 98) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik kepada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.

- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar: guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

d. Kelebihan Dan Kekurangan *Problem-Based Learning*

Metode *Problem-Based Learning* ini dilakukan dalam kelas kecil, peserta didik diberikan kasus untuk menstimulasi diskusi kelompok. Kemudian peserta didik mengutarakan hasil pencarian materi terkait kasus dan didiskusikan dalam kelompok. Akhiruddin et al (2020) menjelaskan bahwa kelebihan metode *Problem-Based Learning* adalah: (1) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mencari materi atau informasi terkait kasus. (2) Peserta didik aktif dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi. (3) Suasana kelas tidak membosankan dan menyita fokus peserta didik.

Lebih lanjut Akhiruddin et al (2020) menjelaskan kekurangan metode *Problem-Based Learning*, yaitu (1) Metode ini lebih tepat dilakukan dalam kelas kecil dengan jumlah peserta didik yang tidak terlalu banyak. (2) Perlu adanya *trigger* atau kasus pemicu yang baik agar diskusi dapat terarah sesuai tujuan pembelajaran. (3) Perlu adanya mentor atau pembimbing yang bertugas meluruskan alur diskusi. (4) Diskusi bisa berjalan terlalu panjang lebar pada satu topik bahasan dan memakan waktu apabila semua peserta didik berpendapat pada satu topik. (5) Pendapat peserta didik mungkin sama atau mirip yang seharusnya sudah tidak perlu disampaikan lagi.

Sanjaya, (2011, pp. 220) menyatakan keunggulan dan kelemahan model pembelajaran *Problem-Based Learning*, yakni:

- 1) Keunggulan
 - a) Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
 - b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru.
 - c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
 - d) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
 - e) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajarnya.
 - f) Dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
 - g) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
 - h) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
 - i) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

- j) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 2) Kelemahan:
 - a) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
 - b) Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 - c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kekurangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBM merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok.

4. Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi. *Discovery Learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin, 2014). Melalui model ini peserta didik diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami

maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Ciri utama dari model *Discovery Learning* adalah; 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) berpusat pada peserta didik; 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Model *Discovery Learning* membiarkan peserta didik-peserta didik mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Guru sebaiknya mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah mereka sendiri daripada mengajar mereka dengan jawaban guru. Menurut Wicaksono et al (2015) “*Discovery Learning* bermanfaat dalam; 1) peningkatan potensi intelektual peserta didik; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4) alat untuk melatih memori”.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery Learning* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip dalam pembelajaran.

b. Sintaks *Discovery Learning*

Menurut Sinambela (2017), langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Discovery Learning* yaitu:

- 1) *Stimulation* (pemberian rangsangan). Peserta didik diberikan permasalahan di awal sehingga bingung yang kemudian menimbulkan keinginan untuk

menyelidiki hal tersebut. Pada saat itu guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait *Discovery Learning*.

- 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah). Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)
- 3) *Data collection* (Pengumpulan Data), berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga peserta didik berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri.
- 4) *Data processing* (Pengolahan Data), merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh peserta didik. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.
- 5) *Verification* (Pembuktian) yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap ini adalah menarik kesimpulan di mana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan

dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning*

Menurut Mukaramah et al (2020) Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan *Discovery Learning* yakni:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- 6) Metode ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

- 9) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Adapun kelemahan dari model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi peserta didik yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan peserta didik dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

5. Hakikat Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Berdasarkan Syamsu & Juntika (2010) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan suatu produk baru dan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan

menerapkannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan berdasarkan Supriadi dalam (Rachmawati & Kurniati, 2010) menjelaskan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas peserta didik tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi kecerdasan yang dimiliki peserta didik dalam memandang ketentuan di mana masih perlu adanya bimbingan dan pemahaman (Nugrahani, 2018).

Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa pengembangan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya (Titu, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap perkembangan.

b. Indikator kreativitas belajar

Pada dasarnya manusia itu mempunyai potensi untuk kreatif. Untuk dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatif tentunya perlu diketahui terlebih dahulu ciri-ciri orang yang mempunyai potensi kreatif. Setelah dilakukan penelitian mengenai kreativitas, *Guilford* dalam (Lestari & Zakiah, 2019) menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kemampuan berpikir kreatif adalah

kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang; keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam cara pemikiran; elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan memperinci detail-detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik; keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*); dan evaluasi, yaitu kemampuan untuk menentukan aspek penilaian dan menganalisis masalah dengan selalu bertanya, Munandar dalam (Lestari dan Zakiah, 2019).

Berdasarkan Munandar dalam (Lestari & Zakiah, 2019) menjelaskan mengenai ciri-ciri kemampuan bersikap kreatif yang terdiri dari keterampilan berpikir dengan lancar, luwes, dan rasional, keterampilan untuk memperinci dan mengelaborasi, keterampilan menilai, rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang untuk kemajuan dalam diri, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Pada rasa ingin tahu, individu kreatif akan selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak pengetahuan; dan mendorong peserta didik untuk mencoba sesuatu yang belum dikenal. Imajinatif dapat terlihat dari membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan membuat cerita tentang tempat; atau kejadian yang belum pernah dikenal. Merasa tertantang oleh kemajemukan. Pada ciri ini, individu kreatif harus merasa terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, dan melibatkan diri dalam tugas yang sulit. Sikap berani mengambil resiko. Pada ciri ini individu kreatif harus berani mencoba hal-hal baru. Sifat menghargai. Pada sikap ini, individu

kreatif harus dapat menghargai orang lain serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

c. Faktor-faktor Kreativitas Belajar

Berdasarkan Syamsu & Juntika, (2010, pp. 248-249) kreativitas peserta didik berkembang dipengaruhi oleh faktor:

- 1) Faktor internal meliputi: kondisi kesehatan fisik, tingkat kecerdasan dan kondisi kesehatan mental.
- 2) Faktor eksternal meliputi orang tua atau guru dapat menerima anak apa adanya, memberi kepercayaan, kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikiran perasaan dan pendapatnya, memupuk sikap dan minat anak dengan berbagai kegiatan positif, serta menyediakan sarana dan prasarana pendidikan.

Dengan adanya dorongan untuk kreatif dalam belajar maka akan memberikan prestasi belajar yang baik. Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa hubungan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar menghasilkan hubungan yang lebih kuat secara signifikan dengan prestasi akademik (Gajda, Karwowski & Beghetto, 2017; Nami et al., 2014). Keterampilan dalam kreativitas belajar akan menciptakan sesuatu yang baru sehingga prestasi belajar yang bermakna akan bermanfaat baik secara kognitif, afektif dan psikomotor (Fatmawati et al., 2019). Peserta didik yang memiliki kreativitas akan memiliki keterampilan berpikir dengan lancar, luwes, dan rasional, keterampilan untuk memperinci dan mengelaborasi, keterampilan menilai, rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang untuk kemajuan dalam diri, sifat

berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Hal tersebut sudah mencakup kedua faktor kreativitas baik internal maupun eksternal.

6. Hakikat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “*movere*” bahasa Yunani yang berarti bergerak. Berdasarkan berbagai literatur dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sumber penggerak dan pendorong tingkah laku manusia. Setiap individu untuk mencapai tujuannya harus memenuhi kebutuhannya lebih dahulu, baru motivasi itu muncul mendorongnya untuk menentukan sikap atau kesiapan untuk beraktivitas, baru kemudian segera menentukan aktivitasnya (Dimiyati, 2018).

Motivasi menyediakan sumber energi yang bertanggung jawab atas mengapa peserta didik memutuskan untuk berusaha, berapa lama peserta didik bersedia untuk mempertahankan suatu kegiatan, seberapa keras mereka akan mengejarnya, dan seberapa terhubung perasaan peserta didik dengan kegiatan tersebut” (Khan et al., 2019). Motivasi adalah keinginan peserta didik untuk terlibat dalam lingkungan belajar (Wei, et al., 2015). Motivasi diperlukan bagi peserta didik untuk melakukan upaya belajar dan meningkatkan prestasi akademik (Gopalan et al., 2016), karena motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Budiman, 2016).

Motivasi merupakan kekuatan energi internal yang menentukan semua aspek perilaku individu. Hal ini juga berpengaruh pada bagaimana individu berpikir, merasakan, dan berinteraksi dengan individu lain. Dalam olahraga sendiri, atlet membutuhkan intervensi motivasi untuk proses latihan maupun perlombaan, bahkan motivasi secara general diterima sebagai prasyarat penting untuk

mengantarkan atlet untuk memenuhi potensi dan performa pada dirinya. Motivasi dan performa olahraga memainkan peran penting, sebab tingkat stres psikis kian meningkat seiring dengan meningkatkan level kompetisi (Slathia et al., 2015).

Studi Ben-Eliyahu et al (2018) menyatakan bahwa motivasi sebagai karakteristik pembelajar yang sudah ada sebelumnya yang menghasilkan keterlibatan dan pembelajaran mandiri sebagai bagian dari proses keterlibatan. Studi lain menunjukkan bahwa motivasi adalah prediktor keterlibatan (Lazowski & Hulleman, 2016) dan motivasi memicu komitmen (Ben-Eliyahu et al., 2018). Dalam penelitian sebelumnya, juga ditemukan bahwa berbagai bentuk motivasi memprediksi komitmen (Patall et al., 2016); (King & Datu, 2017).

Namun, sifat hubungan antara motivasi dan prestasi akademik adalah dua arah, sehingga yang terakhir juga merupakan anteseden yang signifikan dari faktor motivasi yang relevan di bidang akademik seperti konsep diri atau efikasi diri. Dari sudut pandang ini, kegagalan belajar peserta didik, yang dialami bukan karena keterampilan mereka tetapi karena kurangnya motivasi, menyebabkan mereka mengembangkan keyakinan tentang kurangnya kompetensi, yang, pada gilirannya, mengarah pada harapan pencapaian yang rendah dan, sebagai konsekuensinya (Rodríguez et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah seluruh proses gerakan termasuk situasi yang mendorong berupa dorongan, penggerak atau alasan yang timbul dan terdapat dalam diri seseorang untuk bereaksi/tidak bereaksi untuk menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian

tujuan. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar, penampilan olahraga, dan pencapaian prestasi belajar/pertandingan.

b. Faktor-faktor Motivasi

Asal-usul motivasi intrinsik sebagai keinginan individu itu sendiri, sebagai lawan dari motivasi ekstrinsik, yang mereka berpendapat berasal dari faktor di luar diri. Banyak peneliti menegaskan bahwa motivasi intrinsik mengarah pada kepuasan dan kesenangan dalam proses pembelajaran ketika peserta didik memperoleh kompetensi dan pengetahuan. Selain itu, telah ditunjukkan dalam literatur bahwa dibandingkan dengan peserta didik yang termotivasi secara ekstrinsik, mereka yang termotivasi secara intrinsik lebih mungkin untuk bertahan ketika menghadapi tantangan belajar (Liao et al., 2019).

Secara umum motivasi dapat dibedakan menjadi dua motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang sumber pendorongnya datang dari dalam dirinya sendiri. Anshel dalam (Dimiyati, 2018) mengistilahkan dengan orientasi pelaku (*participant centered orientation*). Dalam konteks olahraga sumber motivasi intrinsik ini adalah kebutuhan, minat, sasaran dan kepribadian pemain. Perilaku intrinsik adalah kegiatan yang dilakukan untuk alasan internal, misalnya bermain Sepak bola untuk memperoleh kenikmatan, kesenangan dan kepuasan. Bentuk motivasi ini akan terjadi ketika aktivitas yang menarik, menantang dan memberikan pemain umpan balik yang jelas, juga pemain diberi kebebasan untuk melakukan tugas. Hal ini kadang-kadang disebut sebagai motivasi pribadi.

Konsep motivasi intrinsik mengacu pada kecenderungan spontan individu untuk mengeksplorasi pendekatan baru untuk belajar dan terlibat dalam suatu aktivitas yang dianggap menarik (Chaudhuri, 2020) dan memuaskan (Melin-Johansson et al., 2018). Pendidik telah lama menyadari pentingnya meningkatkan motivasi intrinsik pada peserta didik menuju meningkatkan pengalaman pendidikannya (Ramirez et al., 2018), sejak itu terbukti terkait dengan pembelajaran yang mendalam (Sinclair et al., 2016) dan peningkatan kinerja akademik (Desy et al., 2018).

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran, atau dorongan dari orang lain. motivasi ekstrinsik umumnya dipicu oleh faktor-faktor luar seperti orang tua, guru, atau lingkungan sosial. Perilaku yang termotivasi secara ekstrinsik dilakukan atas dasar penghargaan dari faktor luar atau untuk menghindari hukuman. Penghargaan yang dimaksud umumnya dalam bentuk hadiah, uang, nilai bagus (Fadhilah, 2017).

Mylsidayu (2014, p. 28) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik bersumber dari luar individu untuk melakukan aktivitas olahraga. Sifatnya sementara, tergantung dan tidak stabil. Motivasi ekstrinsik terbagi menjadi dua, yakni (1) motivasi ekstrinsik positif, yakni berupa hadiah, iming-iming yang membangkitkan, niat untuk berbuat sesuatu, seperti bonus jika menang pertandingan, dan (2) motivasi ekstrinsik negatif, yakni sesuatu yang dipaksakan dari luar agar orang menghindar dari sesuatu yang tidak diinginkan, seperti kena sanksi atau hukuman ketika terlambat masuk kelas /latihan. Suyono (2015, p. 185)

menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah hal-hal di luar individu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Misalnya pengaruh orangtua, lingkungan sosial, kondisi geografis, keadaan ekonomi keluarga, adanya hadiah dan penghargaan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam individu, sedangkan motivasi ekstrinsik dorongan berasal dari luar individu. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik harus saling berhubungan agar tindakan seseorang lebih berarti. Motivasi ada yang bisa dipelajari dan ada yang tidak bisa dipelajari, masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan dalam olahraga. Oleh sebab itu bagi para guru PJOK hendaknya memperhatikan hal ini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercapai tujuan suatu pembelajaran.

c. Indikator Motivasi Belajar

Berdasarkan Hamzah (2013, pp. 83) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Motif berprestasi merupakan suatu keberhasilan dalam menyelesaikan pekerjaan atau tugas untuk mendapatkan hasil yang baik. Motif ini merupakan suatu unsur-unsur kepribadian atau perilaku, yang berasal dari dalam diri manusia.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar

Penyelesaian dalam suatu tugas tidak selamanya dilatarbelakangi pada motif berprestasi tetapi, karena adanya dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Harapan didasari adanya keyakinan yang dipengaruhi oleh perasaan tentang gambaran hasil dalam tindakan sesuatu, misalnya seorang peserta didik menginginkan juara di kelas akan giat belajar untuk mendapatkan cita-cita di masa depan.

4) Adanya penghargaan dalam belajar.

Pernyataan verbal dalam memberikan penghargaan terhadap perilaku baik atau hasil belajar peserta didik yang baik merupakan cara untuk meningkatkan motif belajar. Pernyataan verbal seperti “baik, “bagus” “hebat” dan lain sebagainya akan memberikan motivasi yang lebih tinggi bagi peserta didik terlebih lagi penghargaan verbal itu diberikan di depan orang banyak.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Suasana yang menarik akan memberikan proses belajar menjadi bermakna. Sehingga sesuatu yang bermakna tersebut akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.

Kemudian menurut Sardiman (2012) indikator motivasi belajar meliputi: (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) dapat mempertahankan

pendapatnya; (7) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu; (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berdasarkan Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar; adanya penghargaan dalam belajar; tekun menghadapi tugas; ulet menghadapi kesulitan; dapat mempertahankan pendapatnya; senang mencari dan memecahkan masalah soal soal.

7. Hubungan antara *Problem-Based Learning* dengan Kreativitas dan Motivasi Belajar

Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai cara untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. *Problem-Based Learning* menekankan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam memecahkan masalah-masalah yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. Salah satu keunggulan model *Problem-Based Learning* adalah peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dihadapkan kepada anak dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari (Santiani, Sudana, Tastra, 2017). Melalui *Problem-Based Learning*, peserta didik diajak untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi yang tepat. Kemampuan ini penting dalam memahami dan meningkatkan kinerja dalam berbagai aspek pendidikan jasmani (Setyosari & Sumarmi, 2017). Dalam hal tersebut peserta didik akan dituntut untuk berpikir kritis sehingga akan

menumbuhkan kreativitas peserta didik yang akan mengeluarkan ide-ide dalam memecahkan masalah.

Menurut Setyosari & Sumarmi (2017) *Problem-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena mereka terlibat dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang bermotivasi belajar tinggi memungkinkan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka kreativitasnya semakin tinggi.

8. Hubungan Antara Model *Discovery Learning* Dengan Kreativitas dan Motivasi Belajar

Discovery Learning adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diaktifkan untuk menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan eksperimen. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, merancang hipotesis, mengumpulkan data, dan mengambil kesimpulan. Pada proses pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mempelajari suatu materi pelajaran (Arifudin, Wilujeng, & Utomo, 2016). Pada penggunaan model *Discovery Learning* guru hanya memberikan permasalahan kepada peserta didik, dan peserta didik berupaya secara mandiri untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Menurut Sulfemi & Yuliana (2019) *Discovery Learning* mempromosikan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Peserta didik dihadapkan pada

tantangan untuk menemukan solusi dan strategi yang efektif dalam melakukan aktivitas fisik tertentu. Hal Ini dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan analitis dan kreatif dalam menghadapi situasi yang dapat menentukan solusi dalam pemecahan masalah. Selain itu Sulfemi & Yuliana (2019) juga berpendapat bahwa *Discovery Learning* cenderung membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik, karena mereka memiliki kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka. Dalam konteks Pendidikan Jasmani, hal ini dapat meningkatkan partisipasi dan minat peserta didik dalam aktivitas fisik, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada motivasi belajar mereka.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh La Ode Adhi Virama (2021) yang berjudul “Korelasi Motivasi Belajar, Kreativitas Belajar Dan Lingkungan Keluarga Dengan Prestasi Belajar PJOK Peserta didik SMP Di Kabupaten Sleman Pada Masa Pandemic Covid-19”. Penelitian ini bertujuan mengetahui: (1) korelasi motivasi belajar dengan prestasi belajar PJOK peserta didik SMP di Kabupaten Sleman selama masa Pandemi Covid-19; (2) korelasi prestasi belajar laki-laki dan perempuan ditinjau dari motivasi belajar; (3) korelasi kreativitas belajar dengan prestasi belajar PJOK peserta didik SMP di Kabupaten Sleman selama masa Pandemi Covid-19; (4) korelasi prestasi belajar laki-laki dan perempuan ditinjau dari kreativitas belajar; (5) korelasi

lingkungan keluarga dengan prestasi belajar PJOK peserta didik SMP di Kabupaten Sleman selama masa Pandemi Covid-19; (6) korelasi prestasi belajar laki-laki dan perempuan ditinjau dari lingkungan keluarga; (7) korelasi motivasi belajar, kreativitas belajar dan lingkungan keluarga secara bersama-sama dengan prestasi belajar PJOK peserta didik SMP di Kabupaten Sleman selama masa Pandemi Covid-19. Metode penelitian ini adalah korelasional dengan pendekatan survei. Sampel penelitian peserta didik SMP Kelas IX di Kabupaten Sleman yaitu SMP N 2 Mlati, SMP Piri Ngaglik, SMP N 3 Kalasan dan SMP N 3 Berbah secara keseluruhan berjumlah 363 peserta didik. Instrumen untuk mengukur prestasi belajar yaitu nilai raport semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Instrumen untuk mengukur variabel motivasi belajar, kreativitas belajar dan lingkungan keluarga yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah *analisis regresi* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) ada korelasi yang signifikan motivasi belajar dengan prestasi belajar PJOK selama masa Pandemi *Covid-19* pada signifikansi $0,000 < 0,05$; (2) ada korelasi yang signifikan prestasi belajar laki-laki dan perempuan ditinjau dari segi motivasi belajar dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; (3) ada korelasi yang signifikan kreativitas belajar dengan prestasi belajar PJOK selama masa Pandemi *Covid-19* pada nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; (4) ada korelasi yang signifikan Prestasi Belajar laki-laki dan perempuan ditinjau dari segi Kreativitas Belajar dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$; (5) ada korelasi yang signifikan lingkungan keluarga dengan prestasi belajar PJOK selama masa Pandemi *Covid-19* pada

nilai signifikansi $0,008 < 0,05$; (6) ada korelasi yang signifikan prestasi belajar laki-laki dan perempuan ditinjau dari segi lingkungan keluarga dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$; (7) ada korelasi signifikan motivasi belajar, kreativitas belajar dan lingkungan keluarga secara bersama-sama dengan prestasi belajar PJOK selama masa pandemi *Covid-19* pada nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kornelius Firdaus Siahaan (2023) yang berjudul “Hubungan Kesegaran Jasmani, Status Sosial Ekonomi, Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Penjas Di SMP Negeri 2 Solokan Jeruk Kabupaten Bandung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara: 1) Kesegaran Jasmani dengan Hasil Belajar Penjas, 2) Status Sosial Ekonomi dengan Hasil Belajar Penjas, 3) Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Penjas, 4) Kesegaran Jasmani, Status Sosial Ekonomi, Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Penjas.. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 729 peserta didik dan Sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Proporsional *Random Sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan pengukuran berupa tes TKJI dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis ANOVA. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) ada hubungan yang signifikan antara Kesegaran Jasmani dengan Hasil Belajar Penjas, dengan nilai sig. $0,000$ dan korelasi $0,724 > 0,235$, 2) ada hubungan yang

signifikan antara Status Sosial Ekonomi dengan Hasil Belajar Penjas, dengan nilai sig. 0,000 dan korelasi $0,751 > 0,235$, 3) ada hubungan yang signifikan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Penjas dengan nilai sig. 0,000 dan korelasi $0,651 > 0,235$, 4) ada hubungan yang signifikan antara Kesegaran Jasmani, Status Sosial Ekonomi, Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Penjas, dengan nilai F hitung $71,014 > F$ tabel 2,75 dan sig. $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara variabel kesegaran jasmani, status sosial ekonomi, dan motivasi belajar dengan hasil belajar Penjas di SMP Negeri 2 Solokan Jeruk Kabupaten Bandung

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Della Strada Dea Aveanti., (2023) yang berjudul “Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Problem-Based Learning dengan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar Lokomotor, Non Lokomotor dan Manipulatif Dalam Permainan Sepak Bola di SD Negeri 1 Gandurejo dan SD Negeri 2 Gondosuli”. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis korelasi penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Gandurejo; menganalisis korelasi penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 2 Gondosuli; dan menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik pada penerapan kedua model pembelajaran pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif jenis korelasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Gandurejo dan SD Negeri 2 Gondosuli. Waktu penelitian adalah bulan Maret tahun 2023. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas, yaitu kelas 6 dengan jumlah 68 peserta didik, yang terdiri dari 34 peserta didik di SD Negeri 1 Gandurejo dan 34 peserta didik di SD Negeri 2 Gondosuli. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal. Analisis data menggunakan Uji Korelasi *Product moment* dan Uji t-independent. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Gandurejo. Terdapat korelasi penerapan penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 2 Gondosuli. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada penerapan kedua model pembelajaran pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dalam pembelajaran PJOK. Jumlah peserta didik yang yang mendapatkan hasil belajar dengan kategori tinggi pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* lebih banyak dari pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

4. Made Yoga Parwata (2021) Pengaruh Metode *Problem-Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hasil

studi meta analisis metode *Problem-Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan model fixed effect, hasil dari efek gabungan varian antara penelitian homogen nilai $p = 0,773 > 0,05$ dan nilai taraf signifikan $p = 0,001$.

5. Afifah Ari Arsiwi (2022), penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket; dan (2) Interaksi antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan TGfU dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×2 . Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Muntilan yang berjumlah 190 peserta didik dari 5 kelas, yang diambil berdasarkan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII A dan kelas VIII C dengan jumlah peserta didik masing-masing 40 peserta didik. Kelas VIII A dengan perlakuan model *Problem-Based Learning* sedangkan kelas VIII C dengan model TgfU. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar tes kognitif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *ANAVA two way*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan

Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai F 5,318 dan $p < 0,05$. Kelompok model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih baik dibandingkan dengan kelompok model *Problem-Based Learning* (PBL), selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 5,2. (2) Ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar bola basket, dengan nilai F 20,123 dan $p > 0,05$.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran PJOK menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik menerima apa yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran yang dilakukan guru saat ini cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pengajarannya, guru menerapkan pendekatan penguasaan pada teknik dasar. Pendekatan seperti itu menjadikan anak kurang senang atau bahkan merasa frustrasi untuk melakukan program PJOK karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka

digunakan pendekatan pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning*.

Penerapan model *Problem-Based Learning* dipilih karena menuntut peserta didik aktif. Penerapan model *Problem-Based Learning* dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, *Problem-Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. *Problem-Based Learning* merupakan pembelajaran aktif, progresif berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. *Problem-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menantang peserta didik agar belajar untuk belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang nyata dan permasalahan digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan serta kemampuan kritis dan analisis atas materi pelajaran.

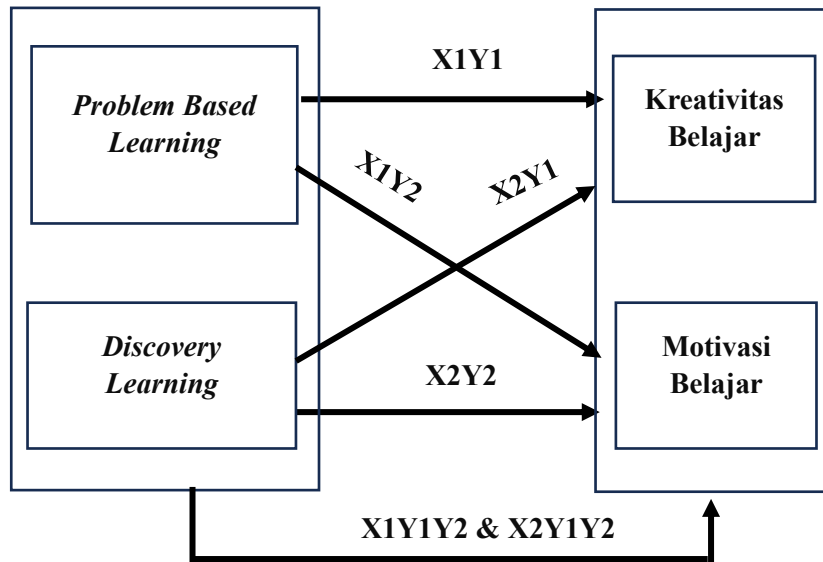
Pembelajaran *Problem-Based Learning* juga menuntut adanya kerja kelompok dan diskusi yang dilanjutkan dengan presentasi mengenai hasil temuan ketika melaksanakan penyelidikan, pada bagian ini peserta didik akan saling membantu dalam menguasai pelajaran. Peserta didik akan melakukan tanya jawab dengan bahasa mereka sendiri tanpa rasa sungkan. Peserta didik yang pintar akan merasa dihargai, karena diberi kesempatan untuk membimbing temannya,

sedangkan peserta didik yang kurang paham akan lebih mudah bertanya kepada temannya yang lebih tahu tanpa rasa sungkan.

Discovery Learning menerapkan kepada peserta didik untuk berpikir kritis. Peserta didik disajikan berbagai materi yang nantinya akan disimpulkan oleh peserta didik. Melalui model ini peserta didik diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Model *Discovery Learning* membiarkan peserta didik-peserta didik mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Guru sebaiknya mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah mereka sendiri daripada mengajar mereka dengan jawaban guru.

Dengan diberlakukannya model pembelajaran di atas maka akan sangat berdampak positif bagi peserta didik khususnya dalam perkembangan kemampuan berpikir. Dari hal hal yang dilakukan pada saat pembelajaran maka akan muncul kreativitas berupa ide ide yang akan diterapkan selama proses pembelajaran. Selain itu dengan perlakuan kedua model pembelajaran tersebut peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang akan memberikan pengalaman yang baru sehingga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

1. Ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan perkembangan kreativitas belajar di SD Negeri Awu Awu.
2. Ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan perkembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.
3. Ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan perkembangan kreativitas belajar di SD Negeri Wingkoharjo.
4. Ada korelasi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan perkembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.

5. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi, dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi dan angket, hal ini didasarkan pada instrument, proses pengumpulan data, dan analisis data yang bersifat kuantitatif, atau berupa angka dan diakhiri dengan proses generalisasi.

Penelitian ini diusahakan 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*. Analisis korelasi dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS 25* untuk menghasilkan data yang lebih akurat. Analisis data diakhiri dengan mendeskripsikan dalam bentuk pembahasan yang sistematis dan berurutan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Hardani et al (2020) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas satu sampai enam di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang berjumlah 239 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, di mana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Hardani et al., 2020). Sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dana dan jumlah populasi yang sangat banyak. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar *representatif* (dapat mewakili).

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2020, p.128) teknik *purposive sampling* merupakan teknik yang memerlukan pertimbangan dalam memilih sampel atau teknik memilih sampel dengan menggunakan kriteria tertentu. Kriteria yang ditentukan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah kelas yang pembelajarannya menggunakan kurikulum 2013; kelas yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*. Maka dapat ditentukan bahwa sampel penelitian adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Awu Awu dengan jumlah 19 peserta didik dan SD Negeri Wingkoharjo dengan jumlah 21 peserta didik. SD Negeri Awu Awu dengan perlakuan model *Problem-Based Learning* sedangkan SD Negeri Wingkoharjo dengan model *Discovery Learning*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent manipulative*), yaitu *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*. Kemudian

variabel terikat (*dependent*) adalah Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar.

Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Problem-Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran *Problem-Based Learning* juga dapat menekankan keaktifan peserta didik karena dalam prosesnya, peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Peserta didik menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber. Pada penelitian ini penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* akan diukur menggunakan lembar observasi yang berisikan tentang penerapan setiap tahapan atau sintaks pelaksanaan *Problem-Based Learning*
2. *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut. Pada penelitian ini penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* akan diukur menggunakan lembar observasi yang berisikan tentang penerapan setiap tahapan atau sintaks pelaksanaan *Problem-Based Learning*
3. Kreativitas belajar adalah kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik untuk menemukan dan menciptakan hal baru, model baru, cara-cara baru

yang berdasarkan data, informasi atau unsur untuk menemukan jawaban yang terhadap suatu masalah yang mencerminkan kelancaran dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini pengukuran Kreativitas Belajar didasarkan pada indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: keterampilan untuk berpikir lancar, luwes, dan rasional; keterampilan memperinci dan mengelaborasi; keterampilan untuk menilai; rasa ingin tahu; bersifat imajinatif; merasa tertantang untuk kemajuan dalam diri; sifat berani mengambil resiko; dan sifat menghargai. Variabel kreativitas belajar peserta didik akan dilakukan dengan menggunakan angket.

4. Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul dalam diri peserta didik dengan lingkup kegiatan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan oleh sekolah. Penelitian ini Pengukuran Motivasi Belajar peserta didik didasarkan pada Indikator Motivasi Belajar yaitu adanya hasrat keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar dan adanya kegiatan menarik dalam belajar. Variabel motivasi belajar peserta didik akan dilakukan dengan menggunakan Angket.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Hardani et al (2020) menyatakan instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel

secara objektif, sehingga diperlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam pengumpulan data yang lebih sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket. Lembar observasi untuk mengidentifikasi aspek-aspek penerapan kedua model pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengukur hasil kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik. Kisi-kisi lembar observasi penerapan model pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kreativitas Belajar

Variabel	Faktor	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Kreativitas Belajar	Internal	1. keterampilan untuk berpikir lancar, luwes, dan rasional	1,2,3,4	4
		2. keterampilan untuk memperinci dan mengelaborasi	5,6	2
		3. keterampilan berpikir yang bersifat imajinatif	7,8,9	3
		4. kemampuan mencetuskan gagasan yang unik	10,11, 12, 13	4
	Eksternal	5. mendapat kepercayaan seorang guru	14,15,16,17	4
		6. Kesempatan menyampaikan Pendapat	18,19	2
		7. Penyediaan sarana dan prasarana pendidikan	20,21	2
TOTAL			21	

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar

Variabel	Faktor	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Motivasi Belajar	Intrinsik	1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1,2,3,4	4
		2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar	5,6,7,8	4
		3) Dapat mempertahankan pendapatnya	9, 10	3
		4) Ulet menghadapi kesulitan	11,12,13	3
	Ekstrinsik	5) Tekun menghadapi tugas	14,15.	2
		6) Adanya penghargaan dalam belajar	16,17,18	3
		7) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	19,20	2
TOTAL			20	

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen dapat diketahui dengan melakukan analisis validitas terhadap instrumen penelitian. Uji validitas dalam penelitian ini adalah menggunakan validitas isi dan validasi konstruk. Untuk membuktikan validitas isi pada angket dapat menggunakan pendapat ahli. Sugiyono (2020, p.352) menyatakan bahwa validitas isi ditegakkan langkah telaah dan revisi butir pertanyaan/pernyataan berdasarkan pendapat profesional (*expert judgement*) para penelaah. Dalam hal ini setelah instrumen disusun berdasarkan aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu, selanjutnya akan dikonsultasikan dengan ahli

sebagai pertimbangan dalam memeriksa dan menilai secara sistematis apakah butir instrumen tersebut valid atau tidak valid. Peneliti menyusun instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen dan berdasarkan standar kriteria yang dipakai.

Validitas instrumen dikonsultasikan dengan dosen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar UNY yaitu Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd., dan Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. Tenaga ahli tersebut memeriksa dan menilai secara sistematis apakah butir atau item instrumen tersebut dinyatakan valid atau tidak valid. Hasil evaluasi dari para ahli tersebut menjadi pedoman perbaikan dan kemudian diajukan kembali hingga instrumen valid. Setiap ahli melakukan penilaian dengan penskoran skala likert untuk menilai setiap item. Skala likert digunakan dalam penilaian oleh ahli dengan kategori 5 = sangat baik, 4= baik, 3= cukup baik, 2= kurang baik dan 1= tidak baik. Penilaian validitas isi menggunakan indeks validitas yang disarankan oleh Aiken dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

S = r – lo (angka yang diberi rater – skor terendah)

n = Jumlah Rater

c = Hasil penelitian validitas maksimum (5)

Dalam menentukan tingkat validitas sebuah item, digunakan pengkategorian hasil penghitungan indeks V-Aiken. Butir instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi apabila memiliki nilai indeks V lebih besar dari 0,8, apabila nilai indeks V antara 0,4-0,8 dikatakan validitasnya sedang dan jika nilai indeks V dibawah 0,4

maka dikatakan validitasnya rendah. Butir yang memiliki indeks validitas tinggi dan sedang dapat digunakan untuk pengambilan data.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2019). Reliabilitas instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2020, p.156). Kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel jika memiliki *Coefficient Alpha Cronbach* $\geq 0,7$ (Ghozali, 2018). Reliabilitas instrumen ditampilkan secara numerik dalam bentuk koefisien yang besarnya $-1,00 \leq \alpha \leq 1,00$. Semakin tinggi nilai koefisien, maka reliabilitasnya juga semakin tinggi. Estimasi reliabilitas antar rater dihitung menggunakan koefisien *intraclass correlation coefficient* (ICC). Perhitungan estimasi reliabilitas menggunakan bantuan *software program SPSS for Windows Versi 25.0*. Hasil pengukuran reliabilitas disajikan pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas Belajar

<i>Reliability Statistic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori Reliabilitas
0.737	Dapat Diterima

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

<i>Reliability Statistic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori Reliabilitas
0.766	Dapat Diterima

Dari hasil estimasi reliabilitas, diketahui table 5 dan 6 diperoleh nilai reliabilitas adalah sebesar 0.737 dan 0.766. Dengan demikian, estimasi keajegan instrumen yang digunakan untuk mengukur Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar memenuhi ketentuan yang digunakan. Dari hasil estimasi reliabilitas instrumen, dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas dapat diterima. Adapun interpretasi untuk *Cronbach Alpha* (Namdeo & Rout, 2016) sebagai berikut:

Tabel 7. Interpretasi Nilai *Cronbach Alpha*

Nilai	Interpretasi
> 0.9	Sangat Baik
> 0.8	Baik
> 0.7	Dapat Diterima
> 0.6	Dipertanyakan
> 0.5	Kurang Baik
< 0.5	Tidak Dapat Diterima

Sumber: Namdeo & Rout, 2016

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian dikategorikan untuk mengetahui tingkat kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. Mardapi dalam Taufiq et al., (2021) bahwa pedoman pengkategorian skor variabel yang disesuaikan dengan penelitian menggunakan nilai *mean ideal* dan *standar deviasi*. Untuk mengetahui nilai *Mean Ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi) maka terlebih dahulu dihitung Mean Ideal (Mi): $\frac{1}{2}(X_{Maksimal} + X_{Minimal})$ Dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi): $\frac{1}{6}(X_{Maksimal} + X_{Minimal})$. Pedoman pengkategorian tingkat motivasi belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Pedoman Pengkategorian tingkat Kreativitas belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + SDi)$
Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + SDi)$
Rendah	$(Mi - SDi) \leq X < Mi$
Sangat Rendah	$X < (Mi - SDi)$

Setelah dilakukan pengkategorian kemudian Data yang diperoleh pada penelitian ini akan dianalisis uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi *Product moment* dan *t-Independent test (uji t-independent)*. Uji korelasi *product moment*, juga dikenal sebagai korelasi *Pearson*, adalah salah satu metode statistik yang digunakan untuk mengukur tingkat hubungan atau korelasi antara dua variabel yang berskala interval atau rasio.

Tujuan dari uji *t-independent* adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok tersebut. Dalam konteks uji *t-independent*, kelompok-kelompok tersebut dianggap independen karena tidak ada hubungan langsung antara subjek-subjek di kelompok satu dengan subjek-subjek di kelompok lainnya. Uji *t-independent* didasarkan pada perbedaan antara *mean* (rata-rata) dua kelompok dan variasi di dalam kelompok. Uji ini menghasilkan nilai t-statistik yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis nol (*null hypothesis*) bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Korelasi Penerapan Model *Problem-Based Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.

Tabel 9. Hasil Observasi Peserta didik di SDN Awu Awu dalam Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*

NO	Aspek yang Diobservasi	Jumlah Peserta didik yang Melakukan	Jumlah Peserta didik yang Tidak Melakukan
A.	Kegiatan Pendahuluan		
1.	Peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran.	19	0
2.	Peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	8	11
3.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari.	19	0
B.	Kegiatan Inti		
	Orientasi tentang permasalahan		
4.	Peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan guru	19	0
5.	Membuat pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan	7	12
6.	Mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	13	6
	Mengorganisasikan peserta didik		
7.	Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan	19	0
8.	Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian tugas	8	11
9.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	11	8
	Menginvestigasi mandiri dan kelompok		
10.	Peserta didik melakukan pengumpulan informasi pada sumber lain	13	6
11.	Peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah	19	0

NO	Aspek yang Diobservasi	Jumlah Peserta didik yang Melakukan	Jumlah Peserta didik yang Tidak Melakukan
12.	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru	10	9
	Mengembangkan dan mempresentasikan		
13.	Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi	11	8
14.	Peserta didik menanggapi salah satu kelompok yang sedang presentasi	8	11
	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah		
15.	Peserta didik memperhatikan klarifikasi yang diberikan oleh guru	12	7
16.	Peserta didik membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah	18	1
C.	Kegiatan Penutup		
17.	Peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan guru.	14	5
18.	Peserta didik memperhatikan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas kelompok ataupun individu.	19	0
19.	Peserta didik mendengarkan informasi dari guru tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	19	0
20.	Peserta didik melaksanakan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi.	19	0

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2023

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Awu Awu dengan jumlah peserta didik 19 dalam penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dapat diketahui bahwa:

Pada kegiatan pendahuluan pada aspek pertama yaitu peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran, Seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedua yaitu peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, terdapat 8 peserta

didik yang melakukan sedangkan 11 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek ketiga yaitu peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari, seluruh peserta didik melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti orientasi tentang permasalahan. Pada aspek keempat, yaitu peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan guru, seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kelima, yaitu membuat pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan, terdapat 7 peserta didik yang melakukan sedangkan 12 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek keenam, yaitu mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, terdapat 13 peserta didik melakukan sedangkan 6 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti mengorganisasikan peserta didik. Pada aspek ketujuh, yaitu peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan, seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedelapan, yaitu peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian tugas, terdapat 8 peserta didik melakukan sedangkan 11 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kesembilan, yaitu peserta didik memperhatikan penjelasan guru, terdapat 11 peserta didik melakukan sedangkan 8 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti menginvestigasi mandiri dan kelompok. Pada aspek kesepuluh, yaitu peserta didik melakukan pengumpulan informasi pada sumber lain, terdapat 13 peserta didik melakukannya sedangkan 6 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kesebelas, yaitu Peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah, seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedua belas,

yaitu peserta didik menjawab pertanyaan- pertanyaan yang diberikan oleh guru, terdapat 10 peserta didik melakukannya sedangkan 9 peserta didik tidak melakukannya

Kemudian pada kegiatan inti mengembangkan dan mempresentasikan. Pada aspek ketiga belas, yaitu peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi, terdapat 11 peserta didik melakukannya sedangkan 8 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek keempat belas, yaitu peserta didik menanggapi salah satu kelompok yang sedang presentasi terdapat 8 peserta didik yang melakukannya sedangkan 11 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Pada aspek kelima belas, yaitu peserta didik memperhatikan klarifikasi yang diberikan oleh guru, terdapat 12 peserta didik melakukannya sedangkan 7 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek keenam belas, yaitu peserta didik membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah, terdapat 18 peserta didik melakukannya sedangkan 1 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan penutup. Pada aspek ketujuh belas, yaitu peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan guru, terdapat 14 peserta didik melakukannya sedangkan 5 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedelapan belas, yaitu peserta didik memperhatikan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas kelompok ataupun individu, seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kesembilan belas, yaitu peserta didik mendengarkan informasi dari guru tentang rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedua

puluh, yaitu peserta didik melaksanakan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi, seluruh peserta didik melakukannya.

Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa adanya variasi dalam penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Beberapa aspek telah diikuti dengan baik oleh sejumlah peserta didik, namun masih terdapat aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam partisipasi peserta didik.

Kemudian Data hasil penelitian variabel kreativitas belajar (Y1) diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 21 butir pernyataan dan diisi oleh peserta didik kelas VI SD Negeri Awu Awu dengan responden yang mengisi berjumlah 19 peserta didik. Skor ideal yang diberikan adalah maksimal 4 dan minimal 1 pada setiap pernyataan, sehingga diperoleh skor ideal tertinggi adalah $4 \times 21 = 84$ dan skor ideal terendah adalah $1 \times 21 = 21$. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu, skor *minimum* = 57; skor *maksimum* = 76; *mean* = 67,1; *median* = 68; dan *standar deviasi* = 4,91.

Data tersebut kemudian digolongkan ke dalam kategori kreativitas belajar. Untuk mengetahui masing-masing variabel kreativitas belajar maka digunakan skor ideal dan jumlah responden yang masuk dalam kategori sangat tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah. Mardapi dalam (Taufiq et al., 2021) bahwa pedoman pengkategorian skor variabel yang disesuaikan dengan penelitian menggunakan nilai *mean ideal* dan *standar deviasi*. Untuk mengetahui nilai *Mean Ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi) maka terlebih dahulu dihitung Mean Ideal (Mi): $\frac{1}{2}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{2}(84 + 21) = 52,5$. Dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi):

$$\frac{1}{6}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{6}(84 + 21) = 17,5. \text{ Pedoman pengkategorian}$$

keaktivitas belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Pedoman Kategori Tingkat Kreativitas Belajar

Kategori	Rumus	Hasil
Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + SDi)$	$X \geq 70$
Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + SDi)$	52 – 69
Rendah	$(Mi - SDi) \leq X < Mi$	35 – 51
Sangat Rendah	$X < (Mi - SDi)$	$X < 35$

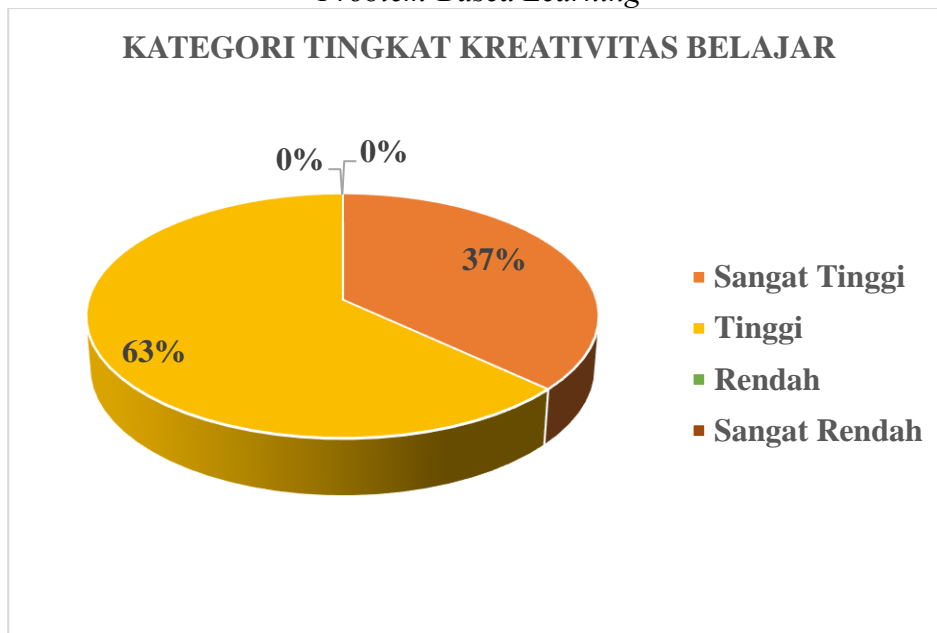
Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat diketahui kecenderungan skor pada variabel kreativitas belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Variabel Kreativitas Belajar pada Penerapan *Model Problem-Based Learning*

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 70$	7	37%	Sangat Tinggi
2.	52 – 69	12	63%	Tinggi
3.	35 – 51	0	0%	Rendah
4.	$X < 35$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	19	100%	

Berdasarkan tabel 11 tersebut dapat diketahui kreativitas belajar dari 19 peserta didik yang menjadi responden sebanyak 7 peserta didik (37%) memiliki kreativitas sangat tinggi, sebanyak 12 peserta didik (63%) memiliki kreativitas tinggi, dan tidak ada peserta didik (0%) yang memiliki kreativitas rendah dan sangat rendah. Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk pie chart maka dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2. Kategori Kreativitas Belajar Peserta didik pada Penerapan Model *Problem-Based Learning*



Berdasarkan data di atas kategori kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu menunjukkan kategori tinggi.

Kemudian dari data observasi dan hasil angket, diukur korelasi Korelasi penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu

		PENERAPAN_ PBL	KREATIVITAS BELAJAR
PENERAPAN_PBL	Pearson Correlation	1	.660**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	19	19
KREATIVITAS BELAJAR	Pearson Correlation	.660**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	19	19

Berdasarkan hasil uji korelasi antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (Penerapan_PBL) dan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu, diperoleh koefisien korelasi Pearson sebesar 0.660. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik.

Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar 0.002 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.

Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa faktor penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* memiliki hubungan positif yang kuat dengan kreativitas belajar peserta didik. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning*, semakin baik pula kreativitas belajar peserta didik. Hasil ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk mendorong sekolah dan guru-guru untuk terus menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

2. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu.

Pada tahap ini variabel yang digunakan masih sama yaitu model pembelajaran *Problem-Based Learning* (X1), sehingga untuk hasil observasi

penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* masih menggunakan tabel 9. Namun yang berbeda adalah pada variabel terikatnya yaitu Motivasi Belajar (Y2).

Data hasil penelitian variabel motivasi belajar (Y2) diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir pernyataan dan diisi oleh peserta didik kelas VI SD Negeri Awu Awu dengan responden yang mengisi berjumlah 19 peserta didik. Skor ideal yang diberikan adalah maksimal 4 dan minimal 1 pada setiap pernyataan, sehingga diperoleh skor ideal tertinggi adalah $4 \times 20 = 80$ dan skor ideal terendah adalah $1 \times 20 = 20$. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu, skor *minimum* = 53; skor *maksimum* = 72; *mean* = 63,05; *median* = 62; dan *standar deviasi* = 5,4.

Data tersebut kemudian digolongkan ke dalam kategori tingkat motivasi belajar. Untuk mengetahui masing-masing variabel motivasi belajar maka digunakan skor ideal dan jumlah responden yang masuk dalam kategori sangat tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah. Mardapi dalam (Taufiq et al., 2021) bahwa pedoman pengkategorian skor variabel yang disesuaikan dengan penelitian menggunakan nilai *mean ideal* dan *standar deviasi*. Untuk mengetahui nilai *Mean Ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi) maka terlebih dahulu dihitung Mean Ideal (Mi): $\frac{1}{2}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{2}(80 + 20) = 50$. Dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi): $\frac{1}{6}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{6}(80 + 20) = 16,6$. Pedoman pengkategorian tingkat motivasi belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Pedoman Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model *Problem-Based Learning*

Kategori	Rumus	Hasil
Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + SDi)$	$X \geq 66$
Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + SDi)$	50 – 65
Rendah	$(Mi - SDi) \leq X < Mi$	33 – 49
Sangat Rendah	$X < (Mi - SDi)$	$X < 33$

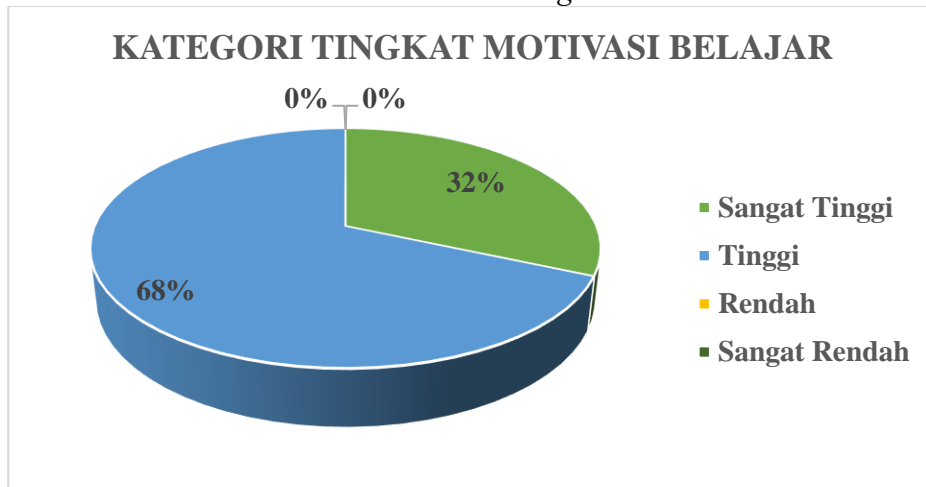
Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat diketahui tingkat skor pada variabel motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 14. Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model *Problem-Based Learning*

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 66$	6	32%	Sangat Tinggi
2.	50 – 65	13	68%	Tinggi
3.	33 – 49	0	0%	Rendah
4.	$X < 33$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	19	100%	

Berdasarkan tabel 14 tersebut dapat diketahui motivasi belajar dari 19 peserta didik yang menjadi responden sebanyak 6 peserta didik (32%) memiliki kreativitas sangat tinggi, sebanyak 13 peserta didik (68%) memiliki kreativitas tinggi, dan tidak ada peserta didik (0%) yang memiliki motivasi belajar rendah dan sangat rendah. Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk *pie chart* maka dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 3. Kategori Tingkat Motivasi Belajar pada Penerapan *Model Problem-Based Learning*



Berdasarkan data di atas kategori motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu menunjukkan kategori tinggi. Kemudian dari data observasi dan hasil angket diukur korelasi penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu

Correlations

		PENERAPAN_PBL	MOTIVASI BELAJAR
PENERAPAN_PBL	Pearson Correlation	1	.834**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	19	19
MOTIVASI BELAJAR	Pearson Correlation	.834**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	19	19

Berdasarkan hasil uji korelasi antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (Penerapan_PBL) dan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu, diperoleh koefisien korelasi Pearson sebesar 0.834. Koefisien

korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu.

Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa faktor penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* memiliki hubungan positif yang kuat dengan motivasi belajar peserta didik. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning*, semakin baik pula motivasi belajar peserta didik. Hasil ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk mendorong sekolah dan guru-guru untuk terus menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo

Tabel 16. Hasil Observasi Peserta didik di SDN Awu Awu dalam Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

No.	Aspek yang Diobservasi	Jumlah Peserta didik yang Melakukan	Jumlah Peserta didik yang Tidak Melakukan
A.	Kegiatan Pendahuluan		
1.	Peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran.	21	0
2.	Peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	19	2
3.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari.	16	5
B.	Kegiatan Inti		
a.	Stimulasi/Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)		
4.	Peserta didik mendapati fenomena yang dihadirkan oleh guru dalam bentuk mengamati video, slide gambar dan media pembelajaran.	17	4
5.	Peserta didik mengamati fenomena yang dihadirkan oleh guru.	14	7
6.	Peserta didik membaca buku, artikel atau teks deskriptif yang berkaitan dengan materi yang disajikan oleh guru.	14	7
7.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terhadap fenomena yang diamati.	8	13
b.	Mengidentifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)		
8.	Peserta didik mengidentifikasi permasalahan.	18	3
9.	Peserta didik merumuskan masalah.	10	11
10.	Peserta didik membuat hipotesis.	16	5
c.	Mengumpulkan data (<i>Data Collecting</i>)		
11.	Peserta didik mengumpulkan informasi dengan mengamati objek secara langsung.	17	4
12.	Peserta didik mengumpulkan informasi dengan membaca buku paket PJOK kelas VI yang disarankan guru.	17	4

No.	Aspek yang Diobservasi	Jumlah Peserta didik yang Melakukan	Jumlah Peserta didik yang Tidak Melakukan
13.	Peserta didik mengumpulkan informasi melalui browsing internet dengan melihat <i>situs website</i> yang disarankan oleh guru.	7	14
14.	Peserta didik mengumpulkan informasi dengan cara melakukan praktek langsung di lapangan.	18	3
d. Mengolah Data (<i>Data Processing</i>)			
15.	Peserta didik menuliskan informasi/data yang diperoleh.	17	4
16.	Peserta didik mengklasifikasikan atau mengkategorikan data/informasi yang telah diperoleh.	7	14
17.	Peserta didik menabulasikan data/informasi yang telah diperoleh.	6	5
18.	Peserta didik menganalisis data/informasi yang telah diperoleh.	10	11
19.	Peserta didik menafsirkan atau menginterpretasi data/informasi yang telah diperoleh.	10	11
e. Memverifikasi (<i>Verification</i>)			
20.	Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan hipotesis.	17	4
21.	Peserta didik mencari hubungan antara hasil data dengan hipotesis awal yang telah ditentukan.	11	10
22.	Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan sumber-sumber lain yang relevan seperti jurnal, buku dan artikel.	18	3
f. Menyimpulkan (<i>Generalization</i>)			
23.	Peserta didik membuat kesimpulan dari data yang diperoleh.	14	7
24.	Peserta didik membuat laporan hasil.	17	4
25.	Peserta didik mempresentasikan hasil didepan kelas.	15	6
C. Kegiatan Penutup			
26.	Peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman bersama dengan guru	21	0
27.	Peserta didik menuliskan tugas lanjutan yang diberikan oleh guru.	21	0

No.	Aspek yang Diobservasi	Jumlah Peserta didik yang Melakukan	Jumlah Peserta didik yang Tidak Melakukan
28.	Peserta didik mendengarkan informasi dari guru terkait dengan rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.	21	0

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2023

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Wingkoharjo dengan jumlah peserta didik 19 dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat diketahui bahwa:

Pada kegiatan pendahuluan pada aspek pertama yaitu peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran, Seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedua yaitu peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, terdapat 19 peserta didik yang melakukan sedangkan 2 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek ketiga yaitu peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari, terdapat 16 peserta didik yang melakukan sedangkan 5 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti stimulasi/pemberian rangsangan. Pada aspek keempat, yaitu peserta didik mengamati fenomena yang dihadirkan oleh guru dalam bentuk mengamati video, slide gambar dan media pembelajaran, terdapat 17 peserta didik yang melakukan sedangkan 4 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kelima, yaitu Peserta didik mengamati fenomena yang dihadirkan oleh guru, terdapat 14 peserta didik yang melakukan sedangkan 7 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek keenam, yaitu peserta didik membaca buku, artikel atau

teks deskriptif yang berkaitan dengan materi yang disajikan oleh guru, terdapat 14 peserta didik melakukan sedangkan 7 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek ketujuh, yaitu Peserta didik mengajukan pertanyaan terhadap fenomena yang diamati, terdapat 8 peserta didik melakukan sedangkan 13 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti mengidentifikasi masalah. Pada aspek kedelapan, yaitu Peserta didik mengidentifikasi permasalahan, terdapat 18 peserta didik melakukan sedangkan 3 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kesembilan, yaitu Peserta didik merumuskan masalah, terdapat 10 peserta didik melakukan sedangkan 11 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kesepuluh, yaitu Peserta didik membuat hipotesis, terdapat 16 peserta didik melakukan sedangkan 5 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti mengumpulkan data. Pada aspek kesebelas, yaitu Peserta didik mengumpulkan informasi dengan mengamati objek secara langsung, terdapat 17 peserta didik melakukannya sedangkan 4 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedua belas, yaitu Peserta didik mengumpulkan informasi dengan membaca buku paket PJOK kelas VI yang disarankan guru, terdapat 17 peserta didik melakukannya sedangkan 4 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek ketiga belas, yaitu Peserta didik mengumpulkan informasi melalui *browsing* internet dengan melihat *situs website* yang disarankan oleh guru, terdapat 7 peserta didik melakukannya sedangkan 14 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek keempat belas, yaitu Peserta didik mengumpulkan

informasi dengan cara melakukan praktek langsung di lapangan, terdapat 18 peserta didik melakukannya sedangkan 3 peserta didik tidak melakukannya

Kemudian pada kegiatan inti mengolah data. Pada aspek kelima belas, yaitu Peserta didik menuliskan informasi/data yang diperoleh, terdapat 17 peserta didik melakukannya sedangkan 4 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek keenam belas, yaitu peserta didik mengklasifikasikan atau mengkategorikan data /informasi yang diperoleh, terdapat 7 peserta didik yang melakukannya sedangkan 14 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek ketujuh belas, yaitu Peserta didik menabulasikan data/informasi yang telah diperoleh, terdapat 6 peserta didik yang melakukannya sedangkan 15 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedelapan belas, yaitu Peserta didik menganalisis data/informasi yang telah diperoleh, terdapat 10 peserta didik yang melakukannya sedangkan 11 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kesembilan belas, yaitu Peserta didik menafsirkan atau menginterpretasi data/informasi yang telah diperoleh, terdapat 10 peserta didik yang melakukannya sedangkan 11 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti memverifikasi. Pada aspek kedua puluh, yaitu Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan hipotesis, terdapat 17 peserta didik melakukannya sedangkan 4 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedua puluh satu, yaitu Peserta didik mencari hubungan antara hasil data dengan hipotesis awal yang telah ditentukan, terdapat 11 peserta didik melakukannya sedangkan 10 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedua puluh dua, yaitu Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan

sumber-sumber lain yang relevan seperti jurnal, buku dan artikel, terdapat 18 peserta didik melakukannya sedangkan 3 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan inti menyimpulkan. Pada aspek kedua puluh tiga, yaitu Peserta didik membuat kesimpulan dari data yang diperoleh, terdapat 14 peserta didik melakukannya sedangkan 7 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedua puluh empat, yaitu Peserta didik membuat laporan hasil, terdapat 17 peserta didik melakukannya sedangkan 4 peserta didik tidak melakukannya. Pada aspek kedua puluh lima, yaitu Peserta didik mempresentasikan hasil didepan kelas, terdapat 15 peserta didik melakukannya sedangkan 6 peserta didik tidak melakukannya.

Kemudian pada kegiatan penutup. Pada aspek kedua puluh enam, yaitu peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan guru, terdapat seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedua puluh tujuh, yaitu Peserta didik menuliskan tugas lanjutan yang diberikan oleh guru, seluruh peserta didik melakukannya. Pada aspek kedua puluh delapan, yaitu peserta didik mendengarkan informasi dari guru terkait dengan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, seluruh peserta didik melakukannya.

Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa adanya variasi dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Beberapa aspek telah diikuti dengan baik oleh sejumlah peserta didik, namun masih terdapat aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam partisipasi peserta didik.

Kemudian Data hasil penelitian variabel kreativitas belajar (Y1) diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 21 butir pernyataan dan diisi oleh

peserta didik kelas VI SD Negeri Wingkoharjo dengan responden yang mengisi berjumlah 21 peserta didik. Skor ideal yang diberikan adalah maksimal 4 dan minimal 1 pada setiap pernyataan, sehingga diperoleh skor ideal tertinggi adalah $4 \times 21 = 84$ dan skor ideal terendah adalah $1 \times 21 = 21$. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu, skor *minimum* = 58; skor *maksimum* = 77; *mean* = 69,8; *median* = 70; dan *standar deviasi* = 4,38.

Data tersebut kemudian digolongkan ke dalam kategori tingkat kreativitas belajar. Untuk mengetahui masing-masing variabel tingkat kreativitas belajar maka digunakan skor ideal dan jumlah responden yang masuk dalam kategori sangat tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah. Mardapi dalam (Taufiq et al., 2021) bahwa pedoman pengkategorian skor variabel yang disesuaikan dengan penelitian menggunakan nilai *mean ideal* dan *standar deviasi*. Untuk mengetahui nilai *Mean Ideal* (M_i) dan *Standar Deviasi Ideal* (SD_i) maka terlebih dahulu dihitung *Mean Ideal* (M_i): $\frac{1}{2}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{2}(84 + 21) = 52,5$ dan *Standar Deviasi Ideal* (SD_i): $\frac{1}{6}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{6}(84 + 21) = 17,5$. Pedoman pengkategorian kreativitas belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Pedoman Kategori Tingkat Kreativitas Belajar

Kategori	Rumus	Hasil
Sangat Tinggi	$X \geq (M_i + SD_i)$	$X \geq 70$
Tinggi	$M_i \leq X < (M_i + SD_i)$	52 – 69
Rendah	$(M_i - SD_i) \leq X < M_i$	35 – 51
Sangat Rendah	$X < (M_i - SD_i)$	$X < 35$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat diketahui kategori tingkat kreativitas belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 18. Kategori Variabel Kreativitas Belajar Penerapan Model *Discovery Learning*

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 70$	14	67%	Sangat Tinggi
2.	52 – 69	7	33%	Tinggi
3.	35 – 51	0	0%	Rendah
4.	$X < 35$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	21	100%	

Berdasarkan tabel 18 tersebut dapat diketahui kreativitas belajar dari 21 peserta didik yang menjadi responden sebanyak 14 peserta didik (67%) memiliki kreativitas sangat tinggi, sebanyak 7 peserta didik (33%) memiliki kreativitas tinggi, dan tidak ada peserta didik (0%) yang memiliki kreativitas rendah dan sangat rendah. Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk pie chart maka dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 4. Kategori Tingkat Kreativitas Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*



Berdasarkan data di atas kategori kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo menunjukkan kategori Sangat Tinggi. Kemudian dari data

observasi dan hasil angket, diukur korelasi penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo

		Penerapan <i>Discovery Learning</i>	Kreativitas Belajar
Penerapan <i>Discovery Learning</i>	<i>Pearson Correlation</i>	1	.660**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	21	21
Kreativitas Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	.660**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	21	21

Berdasarkan hasil uji korelasi antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo, diperoleh koefisien korelasi Pearson sebesar 0.660. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik.

Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar 0.001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.

Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa faktor penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki hubungan positif yang kuat dengan kreativitas belajar peserta didik. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, semakin baik pula kreativitas belajar peserta didik. Hasil ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk mendorong sekolah dan guru-guru untuk terus menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

4. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo

Pada tahap ini variabel yang digunakan masih sama yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* (X2), sehingga untuk hasil observasi penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* masih menggunakan tabel 16. Namun yang berbeda adalah pada variabel terikatnya yaitu Motivasi Belajar (Y2).

Data hasil penelitian variabel motivasi belajar (Y2) diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir pernyataan dan diisi oleh peserta didik kelas VI SD Negeri Wingkoharjo dengan responden yang mengisi berjumlah 21 peserta didik. Skor ideal yang diberikan adalah maksimal 4 dan minimal 1 pada setiap pernyataan, sehingga diperoleh skor ideal tertinggi adalah $4 \times 20 = 80$ dan skor ideal terendah adalah $1 \times 20 = 20$. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu, skor *minimum* = 53; skor *maksimum* = 72; *mean* = 63,05; *median* = 62; dan *standar deviasi* = 5,4.

Data tersebut kemudian digolongkan ke dalam kategori tingkat motivasi belajar. Untuk mengetahui masing-masing variabel motivasi belajar maka digunakan skor ideal dan jumlah responden yang masuk dalam kategori sangat

tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah. Mardapi dalam Taufiq et al., (2021) bahwa pedoman pengkategorian skor variabel yang disesuaikan dengan penelitian menggunakan nilai *mean ideal* dan *standar deviasi*. Untuk mengetahui nilai *Mean Ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi) maka terlebih dahulu dihitung Mean Ideal (Mi): $\frac{1}{2}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{2}(80 + 20) = 50$. Dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi): $\frac{1}{6}(X_{Maksimal} + X_{Minimal}) = \frac{1}{6}(80 + 20) = 16,6$. Pedoman pengkategorian tingkat motivasi belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Pedoman Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model *Discovery Learning*

Kategori	Rumus	Hasil
Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + SDi)$	$X \geq 66$
Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + SDi)$	50 – 65
Rendah	$(Mi - SDi) \leq X < Mi$	33 – 49
Sangat Rendah	$X < (Mi - SDi)$	$X < 33$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat diketahui tingkat skor pada variabel motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

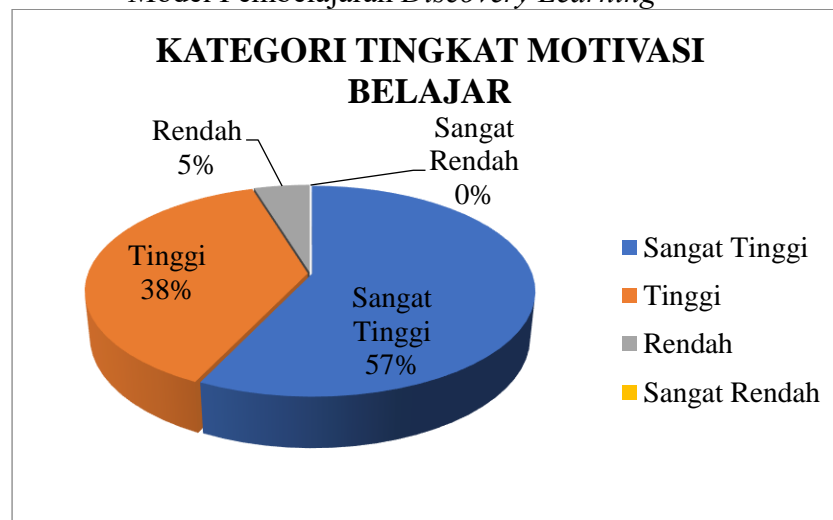
Tabel 21. Kategori Variabel Motivasi Belajar pada Penerapan Model *Discovery Learning*

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X \geq 66$	12	57%	Sangat Tinggi
2.	50 – 65	8	38%	Tinggi
3.	33 – 49	1	5%	Rendah
4.	$X < 33$	0	0%	Sangat Rendah
	Jumlah	21	100%	

Berdasarkan tabel 21 tersebut dapat diketahui kategori kreativitas belajar dari 21 peserta didik yang menjadi responden sebanyak 12 peserta didik (57%) memiliki motivasi sangat tinggi, sebanyak 8 peserta didik (38%) memiliki motivasi tinggi, sebanyak 1 peserta didik (5%) memiliki motivasi rendah, dan tidak ada peserta didik

(0%) yang memiliki motivasi sangat rendah. Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk pie chart maka dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 5. Kategori Tingkat Motivasi Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*



Berdasarkan data di atas kategori motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo menunjukkan kategori Sangat Tinggi. Kemudian dari data observasi dan hasil angket diukur korelasi penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Hasil Uji Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo

		Penerapan DL	Motivasi Belajar
Penerapan DL	Pearson Correlation	1	.501*
	Sig. (2-tailed)		.021
	N	21	21
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.501*	1
	Sig. (2-tailed)	.021	
	N	21	21

Berdasarkan hasil uji korelasi antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo, diperoleh koefisien korelasi Pearson sebesar 0.501. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik.

Selain itu, nilai p-value (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0.021 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.

Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa faktor penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki hubungan positif yang kuat dengan motivasi belajar peserta didik. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, semakin baik pula motivasi belajar peserta didik. Hasil ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk mendorong sekolah dan guru-guru untuk terus menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5. Perbedaan antara Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*

a. Perbedaan Kreativitas Belajar antara Kedua Model Pembelajaran

Hasil Uji *t-independen* pada kreativitas belajar peserta didik dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri Awu Awu yang menerapkan model

pembelajaran *Problem-Based Learning* dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 23. Hasil Uji *t-Independent*

Variabel	Nilai Signifikansi
Kreativitas Belajar Peserta didik pada penerapan model pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> di SD NegeriAwu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	0,064

Berdasarkan hasil pengujian statistik dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,064 > 0,05$, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

b. Perbedaan Motivasi Belajar antara Kedua Model Pembelajaran

Hasil Uji *t-independen* pada kreativitas belajar peserta didik dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri Awu Awu yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 24. Hasil Uji *t-Independent*

Variabel	Nilai Signifikansi
Motivasi Belajar Peserta didik pada penerapan model pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	0,477

Berdasarkan hasil pengujian statistik dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,477 > 0,05$, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

B. PEMBAHASAN

1. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu, diperoleh koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.660. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik. Selain itu, nilai *p-value (Sig. 2-tailed)* sebesar 0.002 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan kreativitas belajar.

Secara teoritis, terdapat beberapa alasan mengapa korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu. model pembelajaran *Problem-Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses

pembelajaran dengan fokus pada pemecahan masalah. Dalam konteks ini, ketika peserta didik menghadapi situasi masalah yang relevan dengan kehidupan nyata, mereka dituntut untuk mencari solusi secara mandiri melalui eksplorasi, diskusi, dan kolaborasi dengan teman sekelas.

model pembelajaran *Problem-Based Learning* mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Dengan adanya situasi masalah yang kompleks, peserta didik dihadapkan pada tantangan untuk mengumpulkan informasi, menganalisis berbagai faktor yang terkait, dan merumuskan solusi yang tepat. Melalui *Problem-Based Learning*, peserta didik diajak untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi yang tepat. Kemampuan ini penting dalam memahami dan meningkatkan kinerja dalam berbagai aspek pendidikan jasmani (Setyosari & Sumarmi, 2017). Dalam hal tersebut peserta didik akan dituntut untuk berpikir kritis sehingga akan menumbuhkan kreativitas peserta didik yang akan mengeluarkan ide-ide dalam memecahkan masalah.

2. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Negeri Awu Awu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu, diperoleh koefisien korelasi *Pearson* sebesar 0.834. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, nilai *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0.000 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi

yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan motivasi belajar.

Secara teoritis, terdapat beberapa alasan mengapa korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat antara penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu. model pembelajaran *Problem-Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan fokus pada pemecahan masalah. Dalam konteks ini, ketika peserta didik menghadapi situasi masalah yang relevan dengan kehidupan nyata, mereka dituntut untuk mencari solusi secara mandiri melalui eksplorasi, diskusi, dan kolaborasi dengan teman sekelas. Salah satu keunggulan model *Problem-Based Learning* adalah peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dihadapkan kepada anak dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari (Santiani, Sudana, Tastra, 2017).

Melalui penerapan Model *Problem-Based Learning*, peserta didik dihadapkan pada situasi masalah yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk melihat keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang relevan dan bermakna,

Model *Problem-Based Learning* dapat memperkuat keterikatan emosional dan motivasi intrinsik peserta didik terhadap pembelajaran. Peserta didik yang bermotivasi belajar tinggi memungkinkan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka kemampuan berpikir kritisnya semakin tinggi.

Berikut ini adalah hal-hal yang sudah baik dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu:

- a. Guru berperan aktif dalam menyiapkan pembelajaran dan seluruh peserta didik dapat mengikutinya
- b. Guru memberikan penjelasan terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari dan seluruh peserta didik memperhatikan
- c. Seluruh peserta didik mengamati memperhatikan permasalahan yang diberikan oleh guru.
- d. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompoknya.
- e. Seluruh peserta didik melakukan diskusi dengan kelompoknya.
- f. Guru menyampaikan tugas baik individu maupun kelompok
- g. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- h. Guru dan peserta didik melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.

Hal-hal yang perlu diperbaiki baik oleh guru dan peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu:

- a. Peserta didik perlu berperan aktif dalam menjawab atau menanggapi pertanyaan tentang materi sebelumnya yang diberikan oleh guru.
- b. Peserta didik perlu berperan aktif dalam membuat pertanyaan berkaitan dengan permasalahan yang diberikan oleh guru.
- c. Guru perlu membagi tugas agar peserta didik dapat mengerjakan sesuai pembagian tugas.
- d. Peserta didik harus lebih aktif dalam diskusi pemecahan masalah.
- e. Peserta didik perlu lebih aktif dalam menanggapi atau bertanya kepada kelompok yang lain saat presentasi.

3. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo, diperoleh koefisien korelasi Pearson sebesar 0.660. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik. Selain itu, nilai *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0.001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya

hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar.

Secara teoritis, terdapat beberapa alasan mengapa korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo. Hal ini karena model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diaktifkan untuk menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan eksperimen. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, merancang hipotesis, mengumpulkan data, dan mengambil kesimpulan. Pada proses pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mempelajari suatu materi pelajaran (Arifudin, Wilujeng, & Utomo, 2016). Sehingga dalam pelaksanaannya, guru hanya memberikan permasalahan kepada peserta didik, dan peserta didik berupaya secara mandiri untuk memecahkan permasalahan tersebut.

4. Korelasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kreativitas Belajar Peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo, diperoleh koefisien korelasi Pearson sebesar 0.501. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kreativitas belajar peserta didik. Selain itu, nilai *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar

0.021 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar.

Secara teoritis, terdapat beberapa alasan mengapa korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo. Sulfemi & Yuliana (2019) berpendapat bahwa *Discovery Learning* cenderung membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik, karena mereka memiliki kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka. Dalam konteks Pendidikan Jasmani, hal ini dapat meningkatkan partisipasi dan minat peserta didik dalam aktivitas fisik, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada motivasi belajar mereka.

Berikut ini adalah hal-hal yang sudah baik dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* di SD Negeri Wingkoharjo:

- a. Guru dengan baik mempersiapkan pembelajaran secara psikis.
- b. Peserta didik aktif dalam menanggapi atau menjawab pertanyaan guru tentang keterkaitan pada materi sebelumnya.
- c. Guru secara aktif mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah.
- d. Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan sumber-sumber yang lain

- e. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- f. Guru memberikan tugas lanjutan kepada peserta didik.
- g. Guru memberikan informasi terkait dengan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya dan seluruh peserta didik mendengarkannya.

Hal-hal yang perlu diperbaiki baik oleh guru dan peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu:

- a. Peserta didik perlu meningkatkan antusias dalam bertanya tentang fenomena yang diamati.
- b. Peserta didik perlu berperan aktif dalam membaca dari sumber yang lain.
- c. Guru perlu mengajak peserta didik untuk mengklasifikasikan atau mengkategorikan data yang diperoleh
- d. Guru perlu mengajak peserta didik untuk menabulasikan data yang diperoleh.

5. Perbedaan antara Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*

Hasil Uji *t-independent* pada kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri Awu Awu yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,064 > 0,05$, menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan) yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas belajar peserta didik pada

penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Kemudian Hasil Uji *t-independent* pada kreativitas belajar peserta didik dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri Awu Awu yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil pengujian statistik dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,477 > 0,05$, menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* di SD Negeri Awu Awu dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Hal yang menjadi alasan tidak ada perbedaan antara kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran PJOK di SD Negeri Awu Awu yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pertama, sesuai dengan hasil penelitian kedua model memiliki korelasi yang signifikan antara kedua model pembelajaran dengan kreativitas maupun motivasi belajar peserta didik. Kedua, secara teoritis kedua model pembelajaran memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. Sehingga dimungkinkan kedua hal tersebut yang menjadi faktor tidak adanya perbedaan antara kedua model pembelajaran.

Meskipun tidak ada perbedaan antara kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran PJOK di SD Negeri Awu Awu yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan SD Negeri Wingkoharjo yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*, namun pada hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik daripada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning*. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi. Pertama, pada sintak model pembelajaran *Discovery Learning* lebih banyak daripada model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik memiliki tahapan yang lebih banyak dalam menyelesaikan masalah. Kedua, pada penyelesaian masalah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik lebih dituntut untuk menyelesaikan dengan mandiri sehingga akan peserta didik lebih fokus untuk penemuan, penyelidikan, dan penyelesaian masalah secara mandiri. Model pembelajaran *Discovery Learning* berfokus pada penemuan dan penyelidikan, di mana peserta didik dapat menemukan sendiri jawaban atas masalah yang dihadapi, berbeda dengan *Problem-Based Learning* yang menekankan pada pemecahan masalah melalui diskusi dan interaksi (Asmal, 2023).

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data deskripsi, pengujian hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan perkembangan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu. Dengan koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.660 dan *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0.002 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning*, semakin baik pula kreativitas belajar peserta didik
2. Ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan perkembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Awu Awu. Dengan koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.834 dan *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0.000 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning*, semakin baik pula motivasi belajar peserta didik
3. Ada korelasi yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan perkembangan kreativitas belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo. Dengan koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.660 dan *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0.001 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, semakin baik pula kreativitas belajar peserta didik

4. Ada korelasi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan perkembangan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Wingkoharjo. Dengan koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.501 dan *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0.021 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi tingkat penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, semakin baik pula kreativitas belajar peserta didik
5. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning*. Dengan nilai signifikansi sebesar $0.064 > 0.05$ untuk kreativitas belajar dan dengan nilai signifikansi sebesar $0.477 > 0.05$.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran penelitian yang dapat dilakukan untuk lebih mendalami dan mengembangkan penggunaan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning* di konteks sekolah dasar. Beberapa saran penelitian yang dapat diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih dari dua sekolah dasar untuk memperoleh data yang lebih representatif. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai kelebihan dan kekurangan dari kedua model pembelajaran tersebut.
2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam peran guru dalam penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning* di sekolah dasar untuk meneliti strategi pengajaran yang

efektif, peningkatan kompetensi guru, dan faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi kedua model pembelajaran tersebut.

3. Dengan hasil yang telah diketahui, maka disarankan kepada guru PJOK untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustryani, R., Nur Herliana, M., & Soraya, N. (2020). Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility peserta didik dalam Pembelajaran PJOK Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 5(1), 30. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.5225>
- Aini, D., Latifah, S., & Hamid, A. (2021). Problem based learning (pbl) model: its effect in improving students' critical thinking skill. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 183-190
- Ali, S. S. (2019). Problem-Based Learning: a student-centered approach. *English language teaching*, 12(5), 73-78.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arifudin, M., Wilujeng, H., Utomo, B. R. (2016). Pengaruh Metode Discovery Learning Pada Materi Trigonometri Terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), p. 131.
- Asmal, M. (2023). Perbandingan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal on Education*, 5(2), pp. 5413-5420
- Balim, A. G., Inel-Ekici, D., & Özcan, E. (2016). Concept cartoons supported problem based learning method in middle school science Classrooms. *Journal of Education and Learning*, 5(2), 272-284
- Ben-Eliyahu, A., Moore, D., Dorph, R., & Schunn, C. D. (2018). Investigating the multidimensionality of engagement: Affective, behavioral, and cognitive engagement across science activities and contexts. *Contemporary Educational Psychology*, 53, 87-105.
- Bindayna, K. M., & Deifalla, A. (2020). The curriculum at the college of medicine and medical sciences at Arabian Gulf University: A way forward to meet the future medical education needs. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 7, 2382120520932904.

- Budiman, R. (2016). Developing learning media based on augmented reality (AR) to improve learning motivation. *Journal of Education, Teaching and Learning, 1*(2), 89-94.
- Chaudhuri, J. D. (2020). Stimulating intrinsic motivation in millennial students: A new generation, a new approach. *Anatomical sciences education, 13*(2), 250-271.
- 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.
- Desy, J., Busche, K., Cusano, R., Veale, P., Coderre, S., & McLaughlin, K. (2018). How teachers can help learners build storage and retrieval strength. *Medical teacher, 40*(4), 407-413.
- Dimiyati. (2018). *Psikologi olahraga: metode latihan mental bola basket*. Yogyakarta: UNY Press.
- Farias, C., Wallhead, T., & Mesquita, I. (2020). "The project changed my life": Sport education's transformative potential on student physical literacy. *Research quarterly for exercise and sport, 91*(2), 263-278.
- Fadhilah, U. (2019). Motivasi belajar bahasa inggris mahapeserta didik Stikes Hangtuh Tanjungpinang. *Jurnal Keperawatan, 7*(2), 709-724.
- Fatmawati, A., Zubaidah, S., Mahanal, S., & Sutopo. (2019). Critical Thinking, Creative Thinking, and Learning Achievement: How They are Related. *Journal of Physics: Conference Series, 1417*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1417/1/012070>.
- 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.
- Gagnon, A. G. (2016). Creating a positive social-emotional climate in your elementary physical education program. *Strategies, 29*(3), 21-27.
- 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 (tpsr) 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.

- Graesser, A. C., Fiore, S. M., Greiff, S., Andrews-Todd, J., Foltz, P. W., & Hesse, F. W. (2018). Advancing the science of collaborative problem solving. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(2), 59-92.
- Gopalan, V., Zulkifli, A. N., & Bakar, J. A. A. (2016, August). A study of students' motivation using the augmented reality science textbook. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1761, No. 1, p. 020040). AIP Publishing LLC.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Hamzah. B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indrayogi, & Nurhayati, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Gerak Senam Jumsihat. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 679–687.
- Kassem, M. A. M. (2018). Improving EFL students' speaking proficiency and motivation: a hybrid Problem-Based Learning approach. *Theory & Practice in Language Studies*, 8(7).
- 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.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The impact of an augmented reality application on learning motivation of students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019.
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. USA: Human Kinetics.
- Lazowski, R. A., & Hulleman, C. S. (2016). Motivation interventions in education: A meta-analytic review. *Review of Educational research*, 86(2), 602-640.
- Lestari, I. & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers & Education*, 133, 43-55.

- Mezak, J., & Papak, P. P. (2019, May). Problem based learning for primary school junior grade students using digital tools. *In 2019 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)* (pp. 697-702). IEEE.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *In Jurnal Ilmiah Mahap peserta didik Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1).
- Mushlihuddin, R. (2018). The effectiveness of problem-based learning on students' problem solving ability in vector analysis course. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 948, No. 1, p. 012028). IOP Publishing
- Nasihah, E. D., Supeno, S., & Lesmono, A. D. (2020). Pengaruh tutor sebaya dalam pembelajaran Problem-Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis fisika peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 44-57.
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahap peserta didik PJOK pada mata kuliah filsafat PJOK dan olahraga. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.31258/jope.2.2.61-69>
- Nugrahani, M. (2018). Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Saintifik menggunakan metode eksferimen dan metode proyek ditinjau dari kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah paa peserta didik kelas XI SMAN 2 Surakarta tahun pelajaran 2015-2016. *Jurnal Pendidikan Konvergensi Edisi*, 25, 49-68.
- Nurdiansyah & Fahyuni .E. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Patall, E. A., Vasquez, A. C., Steingut, R. R., Trimble, S. S., & Pituch, K. A. (2016). Daily interest, engagement, and autonomy support in the high school science classroom. *Contemporary Educational Psychology*, 46, 180-194.
- Prabandaru, R. D., Lismadiana, L., & Nanda, F. A. (2020). Problem-based learning approach to improve service skills of badminton in physical education learning. *International Journal of Education and Learning*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/10.31763/ijelev2i1.74>
- Quennerstedt, M. (2019). Physical education and the art of teaching: Transformative learning and teaching in physical education and sports pedagogy. *Sport, Education and Society*, 24(6).
- Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at

- primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PloS one*, 15(4), e0231269.
- Ramirez, A. G., Hu, Y., Kim, H., & Rasmussen, S. K. (2018). Long-term skills retention following a randomized prospective trial on adaptive procedural training. *Journal of surgical education*, 75(6), 1589-1597.
- Santiani, N. W., Sudana, D. N., & Tastra, I.D. K. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5 (2).
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Siagan, M. V., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of learning materials oriented on problem-based learning model to improve students' mathematical problem solving ability and metacognition ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 331-340.
- Sinclair, P. M., Kable, A., Levett-Jones, T., & Booth, D. (2016). The effectiveness of Internet-based e-learning on clinician behaviour and patient outcomes: a systematic review. *International journal of nursing studies*, 57, 70-81.
- Slathia, R., Singh, H., & Dar, H. A. (2015). Motivation among male and female cricket players of Jammu division: A comparative study. *International Journal in Physical & Applied Science*, 2(4), 53-56.
- Saqr, M., Fors, U., & Nouri, J. (2018). Menggunakan analisis jaringan sosial untuk memahami Pembelajaran Berbasis Masalah online dan memprediksi kinerja. *PloS satu*, 13 (9), e0203590.
- Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1188-1195.
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33-38.
- Sinambela, P. N. (2017). Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Generasi Kampus*, 6(2).
- Sulfemi, W. B., & Yuliana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan*

Kewarganegaraan, 5(1), 17-30. Doi:
<http://dx.doi.org/10.29100/jr.v5il.1021>

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusuf, S., & Nurihsan, J. (2010). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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
- Walton-Fisette, J. L., & Wuest, D. A. (2018). *Foundations of physical education, exercise science, and sport*. McGraw-Hill Education.
- Wasonowati, R.R.T, dkk., 2014, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. Bandung: Tarsito.
- Wei, X., Weng, D., Liu, Y., & Wang, Y. (2015). Teaching based on augmented reality for a technical creative design course. *Computers & Education*, 81, 221-234.
- Wicaksono,. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. (2020). The development of affective learning model to improve student's emotional quotient. *Journal of Critical Reviews*, 7(19).
- Wright, P. M., & Richards, K. A. R. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning.
- Wyness, L., & Dalton, F. (2018). The value of Problem-Based Learning in learning for sustainability: Undergraduate accounting student perspectives. *Journal of Accounting Education*, 45, 1-19.

- Yuniara, P., & Surya, E. (2017). Application of problem based learning to students' improving on mathematics concept of ability. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33(3), 261-269.
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 4(2), 111-120.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/380/UN34.16/PT.01.04/2023

16 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. 1. Kepala SD Negeri Awuawu
2. kepala SD Negeri Wingkoharjo

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Jaka Sayidina Ali
NIM : 22604251013
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI
AWUAWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO
Waktu Penelitian : 20 - 30 November 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI AWU AWU
Alamat: Desa Awu Awu, Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo,
Kode Pos 54172, Email : sdnawuawu123@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2/205/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Awu Awu menerangkan bahwa:

Nama : Jaka Sayidina Ali
NIM : 22604251013
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S2
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Awu Awu dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul “*Korelasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Awuawu dan SD Negeri Wingkoharjo*” pada tanggal 29 November 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Awu Awu, 29 November 2023

Kepala SD Negeri Awu Awu





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI WINGKOHARJO
Alamat: Desa Wingkoharjo, Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421/161/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Wingkoharjo menerangkan bahwa:

Nama : Jaka Sayidina Ali
NIM : 22604251013
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S2
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Wingkoharjo dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul “*Korelasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Awuwu dan SD Negeri Wingkoharjo*” pada tanggal 30 November 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wingkoharjo, 30 November 2023

Kepala SD Negeri Wingkoharjo


Y LONIA TL, S.Pd.SD.
NIP. 197106132007012009

Lampiran 3. Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.576/UN34.16/KM.07/2023

14 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Jaka Sayidina Ali

NIM : 22604251013

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pembimbing : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.

Judul : KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI
AWUAWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.577/UN34.16/KM.07/2023

14 November 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Jaka Sayidina Ali

NIM : 22604251013

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pembimbing : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.

Judul : KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN
KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI
AWUAWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hari Yulianto M.Kes.
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

**KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SD NEGERI AWUAWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO**

dari mahasiswa:

Nama : Jaka Sayidina Ali
NIM : 22604251013
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar S2

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut

1. *Kalimat pengantar lebih singkat, padat & jelas*
2. *Satu pernyataan/bukti ^{sebenarnya} hanya ada 1 pernyataan*
3. *Pada kalimat penutup & cek kembali.*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,10/11.....2023
Validator,

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 196707011994121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI AWUA WU DAN SD NEGERI WINGKO HARJO

dari mahasiswa:

Nama : Jaka Sayidina Ali
NIM : 22604251013
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar S2

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk substansi motivasi & kreativitas sudah layak
Kis-kis instrumen dilengkapi sesuai dy ten.
2. Redaksi utl mess? namun konsisten
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 November 2023
Validator,

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP. 197209042001122001

Lampiran 4. Instrumen *Expert Judgement* Validasi Isi

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Validitas Korelasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Awuawu dan SD Negeri Wingkoharjo

Nama Validator : Dr. Hari Yulianto M.Kes.
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen
 Instansi Asal : FIKK Universitas Negeri Yogyakarta

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket kreativitas dan motivasi belajar siswa. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda ceklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
 4= Baik 1= Tidak Baik
 3= Cukup Baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir pernyataan					✓	
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					✓	
Ketepatan isi	3. Ketepatan Bahasa dengan anak Sekolah Dasar					✓	
	4. Ketepatan butir item dengan indikator					✓	
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian					✓	
Kevalidan isi	6. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					✓	

Ketepatan Bahasa	7. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap					✓
	8. Bahasa yang di gunakan mudah dipahami					✓
	9. Bahasa yang di gunakan efektif.					✓
	10. Penulisan dengan EYD					✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

- 5 butir pd setiap aspek sudah sama / hampir sama
- ktpd ktpda + kelainan mndt ap

E. KESIMPULAN

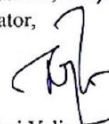
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, angket penelitian ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk penelitian

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 10/11/2023

Validator,



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 196707011994121001

INSTRUMEN VALIDASI ANGGKET

Lembar Validasi Angket Validitas Korelasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Awuwu dan SD Negeri Wingkoharjo

Nama Validator : Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK Universitas Negeri Yogyakarta

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket kreativitas dan motivasi belajar siswa. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda ceklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
4= Baik 1= Tidak Baik
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir pernyataan				✓		
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					✓	
Ketepatan isi	3. Ketepatan Bahasa dengan anak Sekolah Dasar				✓		
	4. Ketepatan butir item dengan indikator				✓		
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian					✓	
Kevalidan isi	6. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					✓	

Ketepatan Bahasa	7. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap					✓
	8. Bahasa yang di gunakan mudah dipahami					✓
	9. Bahasa yang di gunakan efektif.				✓	
	10. Penulisan dengan EYD					✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, angket penelitian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk penelitian

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 29 November 2023
Validator,



Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP. 197209042001122001

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Validitas Korelasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Awuwu dan SD Negeri Wingkoharjo

Nama Validator : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen
 Instansi Asal : FIKK Universitas Negeri Yogyakarta

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket kreativitas dan motivasi belajar siswa. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda ceklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
4= Baik 1= Tidak Baik
3= Cukup Baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir pernyataan				✓		
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					✓	
Ketepatan isi	3. Ketepatan Bahasa dengan anak Sekolah Dasar				✓		
	4. Ketepatan butir item dengan indikator				✓		
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓		
Kevalidan isi	6. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓		

Ketepatan Bahasa	7. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap				✓	
	8. Bahasa yang di gunakan mudah dipahami				✓	
	9. Bahasa yang di gunakan efektif.					✓
	10. Penulisan dengan EYD					✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, angket penelitian ini dinyatakan:

- ①. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk penelitian

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 27 November 2023
Validator



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 198205222009121006

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Isi *Aiken V*

UJI VALIDITAS ISI DENGAN INDEKS AIKEN V										
BUTIR	PENILAI			S_1	S_2	S_3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 01	5	4	4	4	3	3	10	12	0.8333	Tinggi
Butir 02	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Tinggi
Butir 03	5	4	4	4	3	3	10	12	0.8333	Tinggi
Butir 04	5	4	4	4	3	3	10	12	0.8333	Tinggi
Butir 05	5	5	4	4	4	3	11	12	0.9167	Tinggi
Butir 06	5	5	4	4	4	3	11	12	0.9167	Tinggi
Butir 07	5	5	4	4	4	3	11	12	0.9167	Tinggi
Butir 08	5	5	4	4	4	3	11	12	0.9167	Tinggi
Butir 09	5	4	5	4	3	4	11	12	0.9167	Tinggi
Butir 10	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Tinggi

Lampiran 6. Lembar Angket Kreativitas Belajar
INSTRUMEN KREATIVITAS BELAJAR

**KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
 DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
 DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU
 DAN SD NEGERI WINGKOHARJO**

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah lembar observasi berikut untuk menjawab pernyataan yang telah disediakan.
2. Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang dianggap paling sesuai. Terdapat empat jawaban yaitu :
STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
ST : Sangat Setuju

Nama Peserta didik :
 Sekolah :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	ST
1.	Saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan jawabannya ketika guru memberikan permasalahan				
2.	Saya belajar materi PJOK dengan cara-cara baru yang tidak membosankan				
3.	Saya merasa mudah apabila mengerjakan tugas PJOK yang sulit				
4.	Saya berusaha membantu memecahkan masalah dan memberikan saran kepada teman saya yang sedang mempunyai masalah pada saat pembelajaran PJOK				
5.	Saya dapat mengambil kesimpulan mengenai materi PJOK yang diberikan kepada saya				
6.	Saya senang memikirkan dan mencoba cara-cara baru yang saya anggap praktis untuk mempelajari materi PJOK				
7.	Saya dengan mudah membayangkan apa yang dipelajari dengan keadaan yang sesungguhnya di kehidupan sehari-hari				

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	ST
8.	Saya mampu mengkombinasi materi yang ada di buku maupun di internet dengan apa yang disampaikan saat proses pembelajaran				
9.	Saya mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh teman saya				
10.	Saat berdiskusi dengan kelompok, saya mampu memberikan jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru				
11.	Saya dapat menyimpulkan jawaban dari berbagai sumber untuk menjadi jawaban yang pasti				
12.	Saya dapat menemukan solusi dari permasalahan dengan mudah.				
13.	Saya berperan aktif dalam memberikan gagasan untuk menyelesaikan masalah				
14.	Saya ketika berpendapat selalu didengarkan oleh guru				
15.	Saya mampu memperkirakan jawaban yang benar setelah guru memberikan sebuah permasalahan,				
16.	Saya berani menjawab sebuah pertanyaan meskipun jawaban saya belum tentu benar				
17.	Saya tidak takut gagal atau mendapat kritik terhadap permasalahan yang sudah saya selesaikan				
18.	Saya menggunakan dengan sebaik-baiknya untuk bertanya masalah yang belum saya ketahui ketika diberikan kesempatan bertanya.				
19.	Saya memberikan pendapat yang tepat dari permasalahan yang diberikan oleh guru saat diskusi				
20.	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran ketika belajar menggunakan model pembelajaran				
21.	Saya merasa mudah untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan ketika belajar menggunakan model pembelajaran				

INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU DAN SD NEGERI WINGKOHARJO

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah lembar observasi berikut untuk menjawab pernyataan yang telah disediakan.
2. Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang dianggap paling sesuai. Terdapat empat jawaban yaitu :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

ST : Sangat Setuju

Nama Peserta didik :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	ST
1.	Saya bersungguh sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru PJOK				
2.	Saya akan menanyakan kepada guru PJOK, Apabila ada materi PJOK yang belum saya pahami				
3.	Saya ingin meningkatkan pengetahuan saya				
4.	Saya berusaha memperhatikan materi selama pembelajaran agar nilai saya baik				
5.	Saya tidak ingin tertinggal mendengarkan penjelasan materi dari guru				
6.	Saya membutuhkan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran				
7.	Saya akan mencari jawaban dari berbagai sumber apabila ada materi atau tugas yang belum jelas				
8.	Saya ingin menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan oleh guru				

No	Pernyataan	Jawaban			
		STS	TS	S	ST
9.	Saya akan mencari jawaban yang benar dari berbagai sumber agar dapat dipertahankan				
10.	Saya percaya diri dengan jawaban yang saya sampaikan				
11.	Saya tetap tenang walaupun tugas yang diberikan oleh guru tidak mudah				
12.	Saya berusaha mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran				
13.	Saya akan berdiskusi dengan teman saya apabila menemukan permasalahan yang sulit dipecahkan				
14.	Saya mengerjakan tugas dari guru dengan kerja keras agar selesai dengan baik.				
15.	Saya selalu meneliti tugas saya sebelum di kumpulkan agar jawabannya tepat dan benar.				
16.	Saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar PJOK saat guru memberikan pujian atas usaha saya dalam menjawab pertanyaan				
17.	Saya ingin menjadi peserta didik dengan prestasi yang tinggi di kelas				
18.	Saya suka belajar materi PJOK karena sering diberi hadiah oleh guru				
19.	Saya tertarik dengan cara guru mengajar menggunakan model pembelajaran				
20.	Saya sangat tertarik belajar PJOK dengan cara menyelesaikan masalah yang diberikan guru saat pembelajaran				

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas Belajar dengan *Indeks Aiken V*

UJI VALIDITAS KREATIVITAS BELAJAR										
DENGAN INDEKS AIKEN V										
BUTIR	PENILAI			S_1	S_2	S_3	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Ket
	I	II	III							
BUTIR 01	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 02	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 03	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 04	3	3	4	2	2	3	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 05	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 06	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 07	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 08	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 09	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 10	3	4	4	2	3	3	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 11	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 12	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 13	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
BUTIR 14	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 15	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 16	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
BUTIR 17	3	3	3	2	2	2	6	9	0.667	Sedang
BUTIR 18	3	3	3	2	2	2	6	9	0.667	Sedang
BUTIR 19	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 20	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 21	3	4	3	2	3	2	7	9	0.778	Sedang

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Peserta didik dengan *Indeks Aiken V*

UJI VALIDITAS MOTIVASI BELAJAR DENGAN INDEKS AIKEN V										
BUTIR	PENILAI			S ₁	S ₂	S ₃	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
BUTIR 01	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 02	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
BUTIR 03	3	3	3	2	2	2	6	9	0.667	Sedang
BUTIR 04	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 05	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 06	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
BUTIR 07	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 08	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 09	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 10	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 11	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 12	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 13	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 14	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 15	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
BUTIR 16	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
BUTIR 17	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 18	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 19	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
BUTIR 20	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi

Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Penerapan Model *Problem-Based Learning*

**KISI-KISI INSTRUMEN
OBSERVASI PESERTA DIDIK**

**KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU
DAN SD NEGERI WINGKOHARJO**

Aspek yang Diobservasi	Tahapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Frase/Kunci yang Digunakan Guru	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Kegiatan Pendahuluan					
Penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkandiri 2. Menjawab pertanyaan 3. Mendengarkan penjelasan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran. 2. Pesertadidik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 3. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari. 	3	1-3
Kegiatan Inti					

	Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik	Membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati permasalahan yang diberikanguru 2. Membuat pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan 3. Mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikanguru. 	3	4-6
	Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Membantu peserta didik untuk Mendefinisikan dan Mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan 2. Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian tugas 3. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru 	3	7-9
	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan pengumpulan informasi pada sumber lain 2. Peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah 3. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru 	3	10-12
	Mengembangkan dan mempresentasikan	Membantu peserta didik Menyiapkan laporan dan mempersiapkan presentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi 2. Peserta didik menanggapi salah satu kelompok yang sedang 	2	13-14

			presentasi		
	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Melakukan refleksi terhadap investigasi dan proses- proses yang mereka gunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan klarifikasi yang diberikan oleh guru 2. Peserta didik membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah 	2	15-16
KEGIATAN PENUTUP					
		Merefleksi, memberikan tugas lanjut, dan menginformasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik. 2. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas kelompok ataupun individu. 3. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya pada peserta didik 4. Guru melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi. 	4	17-20
TOTAL				20	

Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU DAN SD NEGERI WINGKO HARJO

Aspek yang diobservasi	Tahapan Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Frase/Kunci yang digunakan peserta didik	Indikator	Jumlah item	Nomor item
Penerapan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan diri 2. Menjawab pertanyaan 3. Mendengarkan penjelasan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran. 2. Peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 3. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari. 	3	1-3
Kegiatan Inti					

	Memberi stimulus (Stimulation)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghadirkan fenomena 2. Mengamati fenomena 3. Membaca 4. Mengajukan pertanyaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapati fenomena yang dihadirkan oleh guru dalam bentuk mengamati video, slide gambar dan media realia. 2. Peserta didik mengamati fenomena yang dihadirkan oleh guru. 3. Peserta didik membaca buku, artikel atau teks deskriptif yang berkaitan dengan materi yang disajikan oleh guru. 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan terhadap fenomena yang diamati. 	4	4-7
	Mengidentifikasi masalah (Problem Statement)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi permasalahan 2. Merumuskan masalah 3. Membuat hipotesis. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengidentifikasi permasalahan. 2. Peserta didik merumuskan masalah. 3. Peserta didik membuat hipotesis. 	3	8-10

	<p>Mengumpulkan data(Data Collecting)</p>	<p>Mengumpulkan informasi dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati objek 2. Membaca <i>literature</i> 3. Browsing internet 4. Melakukan eksperimen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengumpulkan informasi dengan mengamati objek secara langsung. 2. Peserta didik mengumpulkan informasi dengan membaca berbagai macam literature seperti buku paket PJOK kelas VISD yang disarankan guru. 3. Peserta didik mengumpulkan informasi melalui browsing internet dengan melihat <i>situs website</i> yang disarankan oleh guru. 4. Peserta didik mengumpulkan informasi dengan cara melakukan praktek langsung di lapangan. 	<p>4</p>	<p>11-14</p>
	<p>Mengolah data(Data Processing)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuliskan data/informasi 2. Mengklasifikasi informasi 3. Mentabulasikan data/informasi 4. Menganalisis data/informasi 5. Menafsirkan menginterpretasi data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik untuk menuliskan informasi/datayang diperoleh. 2. Peserta didik mengklasifikasikan / mengkategorikan data/informasi yang telahdiperoleh. 3. Peserta didk menabulasikan data/informasi yang diperoleh. 4. Peserta didik menganalisis data/informasi yang diperoleh. 5. Peserta didik 	<p>5</p>	<p>15-19</p>

			menafsirkan atau menginterpretasi data/informasi yang diperoleh.		
	Memverifikasi (Verification).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membandingkan dengan hipotesis 2. Mencari Hubungan Membandingkan dengan sumber lain yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan hipotesis awal. 2. Peserta didik mencari hubungan antara hasil data dengan hipotesis awal yang telah ditentukan. 3. Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan sumber-sumber lain yang relevan seperti jurnal, bukudan artikel. 	3	20-22
	Menyimpulkan (Generalization):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan 2. Membuat laporan 3. Mempresentasikan 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik membuat kesimpulan dari data yang diperoleh. 5. Peserta didik untuk membuat laporan hasil. 6. Peserta didik mempresentasikan hasil didepan kelas. 	3	23-25
	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi 2. Menulis tugas lanjutan 3. Mendengarkan informasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman bersama dengan guru. 2. Peserta didik menuliskan tugas lanjutan yang diberikan oleh guru. 3. Peserta didik mendengarkan informasi dari 	3	26-28

			guru terkait dengan rencanakegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.		
TOTAL				28	

Lampiran 11. Instrumen Observasi *Problem-Based Learning*
LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK
KORELASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU
DAN SD NEGERI WINGKOHARJO

Petunjuk Pengisian:

1. Pengisian lembar observasi ini diisi oleh peneliti
2. Isilah lembar observasi berikut untuk menjawab pernyataan yang telah disediakan.
3. Amati secara seksama seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
4. Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai. Terdapat dua jawaban yaitu :
 Ya : Apabila Peserta didik melakukan hal-hal yang sesuai dengan pernyataan.
 Tidak : Apabila Peserta didik tidak melakukan hal yang sesuai dengan pernyataan.
5. Disediakan kolom kosong untuk menuliskan aktivitas lain yang mungkin observer temukan pada masing-masing tahapan model pembelajaran.

Nama Peserta didik :
 Sekolah :
 Kelas. No Urut :
 Hari/Tanggal :

No.	Aspek Model Pembelajaran berbasis <i>Problem Based Learning</i>	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
A.	Kegiatan Pendahuluan		
1.	Peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran.		
2.	Peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.		
3.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari.		
B.	Kegiatan Inti		

No.	Aspek Model Pembelajaran berbasis <i>Problem Based Learning</i>	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
	Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik		
4.	Peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan guru		
5.	Membuat pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan		
6.	Mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		
	Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti		
7.	Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan		
8.	Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian tugas		
9.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru		
	Membantu investigasi mandiri dan kelompok		
10.	Peserta didik melakukan pengumpulan informasi pada sumber lain		
11.	Peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah		
12.	Peserta didik menjawab pertanyaan- pertanyaan yang diberikan oleh guru		
	Mengembangkan dan mempresentasikan		
13.	Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi		
14.	Peserta didik menanggapi salah satu kelompok yang sedang presentasi		
	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah		
15.	Peserta didik memperhatikan klarifikasi yang diberikan oleh guru		
16.	Peserta didik membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah		
C.	Kegiatan Penutup		
17.	Peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman bersama dengan guru		
18.	Peserta didik menuliskan tugas lanjutan yang diberikan oleh guru.		
19.	Peserta didik mendengarkan informasi dari guru terkait dengan rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.		
20.	Peserta didik melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi.		

Catatan Observer :

.....
.....
.....
.....

.....
Awu Awu,.....2023

Observer,

(.....)

Lampiran 12. Lembar Observasi *Discovery Learning*
LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK
KORELASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI AWU AWU
DAN SD NEGERI WINGKOHARJO

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah lembar observasi berikut untuk menjawab pernyataan yang telah disediakan.
2. Amati secara seksama seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
3. Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang dianggap paling sesuai. Terdapat dua jawaban yaitu :
Ya : Apabila Peserta didik melakukan hal-hal yang sesuai dengan pernyataan.
Tidak : Apabila Peserta didik tidak melakukan hal yang sesuai dengan pernyataan.
4. Disediakan kolom kosong untuk menuliskan aktivitas lain yang mungkin observer temukan pada masing-masing tahapan model pembelajaran.

Nama Peserta didik :
Sekolah :
Kelas/ No. Urut :
Hari/Tanggal :

No.	Aspek Model Pembelajaran berbasis <i>Discovery Learning</i>	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
A.	Kegiatan Pendahuluan		
1.	Peserta didik melakukan persiapan secara psikis (misal, berdoa) sebelum mengikuti proses pembelajaran.		
2.	Peserta didik menjawab atau menanggapi pertanyaan guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.		
3.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan tujuan pembelajaran dan garis besar cakupan materi yang akan dipelajari.		
B.	Kegiatan Inti		
g. Stimulasi/Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)			
4.	Peserta didik mendapati fenomena yang dihadirkan oleh guru dalam bentuk mengamati video, slide gambar dan media		

No.	Aspek Model Pembelajaran berbasis <i>Discovery Learning</i>	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
	pembelajaran.		
5.	Peserta didik mengamati fenomena yang dihadirkan oleh guru.		
6.	Peserta didik membaca buku, artikel atau teks deskriptif yang berkaitan dengan materi yang disajikan oleh guru.		
7.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terhadap fenomena yang diamati.		
h. Mengidentifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)			
8.	Peserta didik mengidentifikasi permasalahan.		
9.	Peserta didik merumuskan masalah.		
10.	Peserta didik membuat hipotesis.		
i. Mengumpulkan data (<i>Data Collecting</i>)			
11.	Peserta didik mengumpulkan informasi dengan mengamati objek secara langsung.		
12.	Peserta didik mengumpulkan informasi dengan membaca buku paket PJOK kelas VI yang disarankan guru.		
13.	Peserta didik mengumpulkan informasi melalui browsing internet dengan melihat <i>situs website</i> yang disarankan oleh guru.		
14.	Peserta didik mengumpulkan informasi dengan cara melakukan praktek langsung di lapangan.		
j. Mengolah Data (<i>Data Processing</i>)			
15.	Peserta didik menuliskan informasi/data yang diperoleh.		
16.	Peserta didik mengklasifikasikan atau mengkategorikan data/informasi yang telah diperoleh.		
17.	Peserta didik menabulasikan data/informasi yang telah diperoleh.		
18.	Peserta didik menganalisis data/informasi yang telah diperoleh.		
19.	Peserta didik menafsirkan atau menginterpretasi data/informasi yang telah diperoleh.		
k. Memverifikasi (<i>Verification</i>)			
20.	Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan hipotesis.		
21.	Peserta didik mencari hubungan antara hasil data dengan hipotesis awal yang telah ditentukan.		
22.	Peserta didik membandingkan hasil pengolahan data dengan sumber-sumber lain yang relevan seperti jurnal, buku dan artikel.		
l. Menyimpulkan (<i>Generalization</i>)			
23.	Peserta didik membuat kesimpulan dari data yang diperoleh.		

No.	Aspek Model Pembelajaran berbasis <i>Discovery Learning</i>	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
24.	Peserta didik membuat laporan hasil.		
25.	Peserta didik mempresentasikan hasil didepan kelas.		
C.	Kegiatan Penutup		
26.	Peserta didik melakukan refleksi atau membuat rangkuman bersama dengan guru		
27.	Peserta didik menuliskan tugas lanjutan yang diberikan oleh guru.		
28.	Peserta didik mendengarkan informasi dari guru terkait dengan rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.		

Catatan Observer :

.....
.....
.....
.....

Wingkoharjo,.....2023

Observer,

(.....)

Lampiran 13. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*

DATA HASIL OBSERVASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING																					
NO SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17
3	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
4	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
5	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	14
6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15
7	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13
8	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14
9	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	14
11	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	12
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
13	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
14	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	13
15	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
16	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15
17	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14
18	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16
19	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16
TOTAL	19	8	19	19	7	13	19	8	11	13	19	10	11	8	12	18	14	19	19	19	

Lampiran 14. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

DATAN OBSERVASI PESERTA DIDIK PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING																													
NO SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	TOTAL
1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
3	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	16
4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	17
10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
11	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	17
12	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	18
13	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	16
14	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
16	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	17
17	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
19	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	22
21	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
TOTAL	21	19	16	17	14	14	8	18	10	16	17	17	7	18	17	7	6	10	10	17	11	18	14	17	15	21	21	21	

Lampiran 15. Hasil Penelitian dengan Angket Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar pada Penerapan PBL

DATA ANGKET PENELITIAN KREATIVITAS BELAJAR DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN																						
PROBLEM BASED LEARNING DI SD NEGERI AWU AWU																						
NO SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	TOTAL
1	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	70
2	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	71
3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	72
4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	73
5	3	4	1	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	68
6	3	4	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	70
7	3	4	2	2	1	2	3	1	2	3	4	3	3	4	2	3	2	3	4	4	4	59
8	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	68
9	2	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	66
10	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	68
11	2	1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	57
12	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	71
13	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	65
14	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	64
15	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	76
16	3	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	62
17	3	4	4	3	2	3	3	2	2	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	67
18	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2	4	3	4	3	2	2	4	4	66
19	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	61

DATA ANGKET HASIL PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN																						
PROBLEM BASED LEARNING DI SD NEGERI AWU AWU																						
NO SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	1	4	3	4	2	4	3	2	4	1	63	
2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	2	67	
3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	69	
4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	72	
5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	4	3	3	4	1	2	3	3	3	3	62	
6	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	64	
7	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	1	4	3	3	1	3	4	3	3	3	58	
8	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	60	
9	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	1	3	4	4	2	2	3	1	2	2	57	
10	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	62	
11	3	3	3	4	3	1	3	1	3	4	4	2	3	2	2	3	2	1	3	3	53	
12	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	72	
13	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	2	4	3	3	3	3	63	
14	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	1	3	3	61	
15	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	70	
16	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	2	4	3	68	
17	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	56	
18	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	60	
19	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	4	61	

Lampiran 16. Hasil Penelitian dengan Angket Kreativitas Belajar dan Motivasi

Belajar pada Penerapan *Discovery Learning*

DATA ANGKET HASIL PENELITIAN KREATIVITAS BELAJAR DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SD NEGERI WINGKOHARJO																						
NO SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	TOTAL
1	3	3	2	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	3	1	1	3	2	2	4	3	58
2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	75
3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	70
4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	73
5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	77
6	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	68
7	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	64
8	4	4	4	3	4	2	4	4	1	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	72
9	4	3	4	3	4	4	3	1	2	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	70
10	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	71
11	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	73
12	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	3	70
13	3	3	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	65
14	3	3	2	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	66
15	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	72
16	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
17	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	74
18	4	4	2	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	73
19	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	70
20	4	4	2	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	73
21	4	4	2	3	3	4	3	4	4	2	3	1	3	3	4	2	4	4	3	3	3	66

DATA ANGKET HASIL PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SD NEGERI WINGKOHARJO																						
NO SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
1	3	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	3	3	4	4	2	3	1	3	3	48	
2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	69	
3	4	3	3	2	3	2	1	4	3	3	1	2	4	2	2	1	3	2	3	4	52	
4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	3	70	
5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	75	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	60	
7	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	66	
8	3	3	4	3	4	4	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	63	
9	4	3	4	4	1	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	4	4	3	3	60	
10	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	68	
11	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	71	
12	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	3	2	4	4	3	2	1	60	
13	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	57	
14	4	4	4	4	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	69	
15	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	66	
16	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	68	
17	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	70	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	61	
19	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	69	
20	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	65	
21	4	4	4	4	1	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	66	

Lampiran 17. Hasil Uji Statistika di Aplikasi SPSS 25.

Correlations				Correlations			
						PBL	MOTIVASI
PENERAPAN_PBL	Pearson Correlation	1	.660**	PBL	Pearson Correlation	1	.834**
	Sig. (2-tailed)		.002		Sig. (2-tailed)		.000
	N	19	19		N	19	19
KREATIVITAS BELAJAR	Pearson Correlation	.660**	1	MOTIVASI	Pearson Correlation	.834**	1
	Sig. (2-tailed)	.002			Sig. (2-tailed)	.000	
	N	19	19		N	19	19

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations				Correlations			
						Penerapan Discovery Learning	Motivasi Belajar
Penerapan Discovery Learning	Pearson Correlation	1	.660**	Penerapan Discovery Learning	Pearson Correlation	1	.501*
	Sig. (2-tailed)		.001		Sig. (2-tailed)		.021
	N	21	21		N	21	21
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.660**	1	Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.501*	1
	Sig. (2-tailed)	.001			Sig. (2-tailed)	.021	
	N	21	21		N	21	21

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Kreativitas Belajar	Equal variances assumed	.317	.577	-1.907	38	.064	-2.80451	1.47039	-5.78115	.17213	
	Equal variances not assumed			-1.896	36.310	.066	-2.80451	1.47899	-5.80316	.19414	

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.649	.426	-7.18	38	.477	-1.37594	1.91640	-5.25548	2.50360	
	Equal variances not assumed			-7.25	37.683	.473	-1.37594	1.89754	-5.21836	2.46648	

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.766	21

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian
Pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar pada permainan bola voli di SD Negeri Awu Awu



Pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar pada permainan bola voli di SD Negeri Wingkoharjo

