

**STUDI KOMPARASI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP MOTIVASI HASIL  
BELAJAR *DRIBBLING* DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA  
DI SMPN 6 NGANJUK**

**Muhammad Zainur Rozikin<sup>1</sup>, Slamet Junaidi<sup>2</sup>, Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo<sup>3</sup>**

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [rozikinzainur5@gmail.com](mailto:rozikinzainur5@gmail.com), [slamet.junaidi@unpkediri.ac.id](mailto:slamet.junaidi@unpkediri.ac.id),  
[ardhimardiyantoindra@unpkediri.ac.id](mailto:ardhimardiyantoindra@unpkediri.ac.id)

**Abstrak**

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pembelajaran dimana guru memberikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah serta motivasi belajar siswa berupa dorongan baik dari dalam ataupun luar diri seseorang berguna untuk mencapai tujuan. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola di SMPN 6 Nganjuk. Jenis penelitian ini eksperimen semu (*Quasi-experiment*) dengan model rancangan faktorial 2 x 2. Populasi penelitian adalah siswa kelas IX di SMPN 6 Nganjuk jumlah 9 kelas dan jumlah total 249 siswa. Metode pengambilan sampel dengan *cluster random sampling*. Sampel penelitian diambil dua kelas yaitu kelas IX - 2 dan kelas IX - 6, total sampel ada 60 siswa. Angket motivasi belajar sudah di uji validitasnya oleh *expert judgement* dan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dan untuk hasil belajar menggunakan lembar observasi keterampilan. Metode analisis data penelitian menggunakan ANOVA *two way*. Hasil diperoleh pada penelitian ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola, dengan nilai signifikansi sebesar  $p 0,041 < 0,05$ . Hasil analisis kelompok model pembelajaran *Discovery Learning* sebesar 15,60 lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional sebesar 14,64 dan dengan rata-rata selisih dari *posttest* sebesar 1,04. Serta ada pengaruh yang signifikan antara siswa motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola, dengan nilai signifikansi sebesar  $p 0,000 < 0,05$ . Hasil motivasi belajar dimana siswa dengan motivasi belajar tinggi yaitu sebesar 16,17 lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dengan motivasi belajar rendah sebesar 14,07 dan dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 2,1. Serta ada interaksi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *passing* sepak bola, dengan nilai signifikansi yaitu  $p 0,001 < 0,05$ . Simpulan penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan selisih nilai sebesar 1,04. Terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan selisih nilai sebesar 2,1.

Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Motivasi Belajar, Hasil belajar, *Dribbling*, Sepak bola.

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah alat untuk menumbuhkan kebiasaan sehat yang mendorong perkembangan yang seimbang dengan meningkatkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, dan pemahaman nilai-nilai. Secara keseluruhan, reformasi sistem pendidikan negara harus mencakup kesehatan, atletik, dan pendidikan jasmani. Pembelajaran yang efektif dan efisien sangat dipengaruhi oleh sejauh mana kesehatan, pendidikan jasmani, dan olahraga diintegrasikan ke dalam pengajaran di kelas. Selain itu, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mempunyai tujuan penting yaitu terutama untuk kesehatan, kesuksesan dalam menjalani proses pembelajaran serta berbagai manfaat untuk kehidupan luar sekolah, dan dapat membentuk karakter seseorang agar menjadi lebih baik.

Dengan terlibat dalam aktivitas fisik, permainan, dan latihan yang terstruktur, terarah, dan terencana, siswa dalam program pendidikan jasmani memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai proses dan pengalaman belajar. Kemampuan untuk menanamkan gaya hidup sehat secara kebiasaan kepada siswa, serta berbagai keterampilan gerak dasar, metode dan taktik permainan/olahraga, serta nilai-nilai sportivitas, kejujuran, kerja sama, dan lain-lain, sangat penting bagi guru pendidikan jasmani. Pelaksanaan pendekatan ini melampaui karakter teoritis dari pengajaran kelas tradisional dan menggabungkan aspek-aspek yang terkait dengan tubuh, pikiran, kecerdasan, emosi, dan masyarakat. Proses pendidikan umum meliputi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, yang didefinisikan sebagai pembelajaran dan penggunaan keterampilan gerak secara sukarela dengan penekanan pada hasil psikologis, emosional, dan sosial yang positif. "Tujuan pendidikan ialah guna membantu setiap siswa mencapai potensi penuhnya dengan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran dan tempat siswa dapat secara aktif mencari pengetahuan" demikian bunyi UU No. 20 Tahun 2003, yang merupakan salah satu cara pemerintah mengatur pendidikan untuk menjamin sistem secara keseluruhan (Peraturan Pemerintah RI, 2003). maka, pemerintah menetapkan kebijakan pendidikan yang tertuang dalam UUD 1945.

Setiap sekolah harus menyediakan kelas pendidikan jasmani, karena ini merupakan mata pelajaran wajib yang harus diselesaikan semua murid. Khususnya untuk siswa sekolah

dasar, ada banyak bagian tubuh yang bergerak yang harus disatukan agar mereka dapat menguasai keterampilan motorik. Tidak seperti topik lainnya, topik ini menggunakan aktivitas gerakan fisik sebagai media pendidikan siswa dan memerlukan penggunaan sumber daya dalam skala besar. Sebagaimana dinyatakan dalam tujuan pendidikan, tujuan utama pendidikan jasmani bukan hanya untuk menghasilkan siswa yang bugar secara fisik, tetapi juga untuk membantu setiap siswa berkembang menjadi individu yang utuh. Oleh karena itu, pendidikan jasmani paling baik dipahami sebagai bidang yang menggunakan tiga jenis aktivitas fisik yang berbeda untuk mencapai tujuan pedagogisnya.

Bersamaan dengan kurikulum reguler, SMP kini memasukkan kesehatan, olahraga, dan pendidikan jasmani sebagai bagian dari kurikulum mereka. Ketika siswa mengikuti kelas pendidikan jasmani, mereka diharapkan untuk menjalani proses pembelajaran dan mungkin mengubah perilaku mereka sebagai respons terhadap informasi yang diberikan guru melalui berbagai bentuk pembelajaran non konvensional. Menurut tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan melalui pengembangan keterampilan motorik dasar, pengetahuan umum, dan kebugaran pribadi.

Selain itu, menurut Hidasari F.M & Bafadal P.H menjelaskan bahwa pada jenjang pendidikan SMA dengan adanya pendidikan jasmani disekolah secara langsung berdampak pada aktivitas fisik dan penerapan hidup sehat secara umum dengan menerima berbagai materi dengan suatu hal yang sudah dikolaborasi oleh guru PJOK sesuai dengan inovasi terbaru dari guru.

Siswa di kelas sembilan belajar tentang sepak bola sebagai bagian dari kurikulum pendidikan jasmani mereka. Kompetensi Inti meliputi olahraga sepak bola: 3. Memperoleh pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural melalui rasa ingin tahu, Kompetensi Dasar; 3.1 Menyadari pentingnya kemampuan gerak dasar dalam permainan yang melibatkan bola besar. Basis Keahlian: 4. Mempraktikkan apa yang dipelajari di sekolah dan dari sumber lain yang memiliki kerangka teoritis yang sama, baik dalam domain konkret maupun abstrak . Keterampilan Esensial; 4.1 Mempraktikkan taktik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerakan dasar fundamental.

Seperti bagian dunia lainnya, orang Indonesia menyukai sepak bola. Sepak bola terkenal dan sangat dinikmati di seluruh negeri, bahkan di daerah yang lebih pedesaan. Sebagai olahraga tim, sepak bola biasanya menampilkan sebelas pemain per sisi. Kemampuan untuk memanipulasi bola menggunakan kaki seseorang sangat penting dalam hampir setiap

permainan sepak bola, kecuali penjaga gawang, yang membutuhkan penggunaan seluruh tubuh. dribbling, passing, control, shooting, dan heading ialah beberapa keterampilan dasar yang digunakan dalam sepak bola (Mielke, 2007: 4). Pergerakan sebagai suatu proses yang membutuhkan keadaan gerakan yang sederhana dan mudah adalah pengetahuan luas tentang prosedur dasar. Pertama dan terutama, siswa perlu menjadi mahir dalam dasar-dasar permainan, yang meliputi, passing, control, shooting dengan power, heading dan teknik dasar dribbling yaitu Gerakan menggiring bola. Pada penelitian ini, penulis mengambil salah satu materi sepakbola pada kelas IX yaitu keterampilan dasar dribbling. Karena, sesuai observasi yang sudah dilaksanakan di sekolah dan juga hasil atau pernyataan dari Guru PJOK mengenai materi keterampilan dasar dribbling belum diberikan kepada para siswa kelas IX di SMPN 6 Nganjuk.

Pada saat melakukan observasi dengan berkomunikasi bersama guru pendidikan jasmani khususnya kelas IX , serta mengamati langsung saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung di SMPN 6 Nganjuk. Masih banyak hambatan yang dialami oleh guru dan siswa saat menjalani proses pembelajaran pendidikan jasmani, adanya rasa kurangnya tingkat motivasi pada siswa sebelum dan saat menjalani proses pembelajaran berlangsung, Dapat dilihat dari peran guru dengan model pembelajaran yang kurang tepat diberikan pada siswa membuat para siswa mempunyai motivasi yang rendah saat menjalani materi pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru, dan setelah melaksanakan suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani tingkat motivasi siswa akan tetap sama dengan awal sebelum menjalani proses pembelajaran. Selain itu, pada aspek hasil belajar pada siswa juga dapat dikatakan masih banyak evaluasi saat setelah melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani selesai, banyak siswa yang masih merasa kurang semangat dalam menjalani proses pembelajaran pendidikan jasmani. maka dari itu, penulis mencoba memberikan pembelajaran alternatif dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning.

Masalah lainnya termasuk kurangnya minat siswa di kelas, keengganan mereka untuk mencoba bahkan keterampilan menggiring bola yang paling mendasar, dan ketidakmampuan mereka untuk secara efektif mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan keterampilan dasar dribbling sepak bola, dipadukan dengan metode dan model pembelajaran yang tepat dan

berkesan menyenangkan pada siswa yang akan dapat mempercepat penguasaan didalam materi keterampilan dasar dribbling pada pembelajaran sepakbola.

Model dan pendekatan yang digunakan guru merupakan bagian terpenting dalam membekali guru untuk dapat memudahkan penyampaian materi secara praktis didalam melaksanakan suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sampai saat ini, penggunaan model pembelajaran tradisional/konvensional dipengaruhi oleh cara pelaksanaannya. Pada pembelajaran tradisional/ konvensional, guru memulai pembelajaran melalui metode ceramah, tanya jawab, latihan soal, guru menyelesaikan, kemudian beralih ke pekerjaan rumah. Didalam proses pembelajaran, metode pembelajaran konvensional dapat dikatakan kurang efektif, namun masih banyak guru yang menggunakannya.

Hal ini terkait dengan pendidikan jasmani saat ini, tidak dipungkiri adanya kebutuhan untuk mengubah suatu model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Guru tidak hanya memberikan informasi mengenai materi kepada siswa, tetapi harus menjadi koordinator, menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi semua siswa untuk menyelesaikan tugas, melibatkan siswa secara aktif, menciptakan kesempatan bagi siswa untuk bekerja dalam kelompok, mendorong siswa menggunakan keterampilan observasi, serta dapat mendorong siswa untuk kreatif dan memiliki pola pikir kritis saat memecahkan suatu masalah.

Di dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, guru juga telah mempersiapkan metode dan model pembelajaran yang sudah dirancang untuk siswa. Discovery Learning atau juga disebut pembelajaran penemuan, serta masih banyak model pembelajaran lainnya. Untuk definisi atau pengertian dari berbagai model pembelajaran tersebut juga berbeda, tentunya hal itu juga berpengaruh terhadap tujuan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berbagai macam model pembelajaran untuk siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani, diantaranya adalah model PBL atau bisa dikenal Pembelajaran Berbasis Masalah, siswa bekerja melalui serangkaian langkah yang berpusat pada masalah dunia nyata; tujuannya adalah untuk membantu mereka membangun pemikiran kritis dan kemampuan analitis yang lebih kuat sekaligus mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri (Rahmayanti Dewi et al., 2020). Sementara itu, PJBL (Project Based Learning) ialah gaya pembelajaran yang memfasilitasi perolehan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan kemampuan melalui pelaksanaan proyek atau tugas tertentu. Produk pembelajaran berdasarkan pengalaman dunia nyata menjadi fokus kegiatan siswa, yang meliputi investigasi, analisis, dan produksi (Suherlan, 2019).. Dan juga definisi dari

pembelajaran Discovery learning atau pembelajaran penemuan yaitu suatu model yang bertujuan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hal ini tentunya untuk membuat siswa lebih sadar akan temuan dan pemikiran mereka sendiri ketika dihadapkan pada suatu masalah. Oleh karena itu, siswa dapat belajar dengan cara yang menarik, imajinatif, dan menghibur. Meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar sangat penting karena hal ini akan memudahkan pencapaian hasil belajar. Motivasi merupakan keadaan yang menciptakan dan memberikan fleksibilitas berperilaku baik, yakni dengan adanya siswa harus termotivasi untuk belajar untuk mencapai kemandirian terhadap proses belajar. Motivasi belajar memiliki peran tersendiri dengan inisiasi, pemeliharaan, pelaksanaan dan evaluasi hasil pembelajaran. Di dalam menghadapi dan memecahkan suatu masalah merupakan sesuatu yang dapat dilakukan siswa, dengan adanya motivasi belajar agar mengarah pada keputusan tentang tindakan yang akan diambil (Kompri, 2015).

Dari penjelasan diatas telah dikuatkan dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 5 Januari 2024 di SMPN 6 Nganjuk, Pada saat observasi, dalam penerapan kurikulum di sekolah menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas IX dan juga K13 untuk kelas VII dan VIII Peneliti menunjukkan bahwa siswa di SMPN 6 Nganjuk masih memiliki motivasi dan juga pemahaman mengenai pembelajaran pendidikan jasmani pembelajaran sepak bola terutama dalam materi dribbling (menggiring bola) sepak bolayang ditinjau dari hasil observasi yang telah dilakukan, serta yang menjadi latar belakang yaitu apakah siswa di SMPN 6 Nganjuk mempunyai tingkat motivasi yang tinggi dan hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran sepak bola. Hasilnya, peneliti memanfaatkan model pembelajaran Discovery Learning dalam upaya untuk memastikan sejauh mana menggiring bola dimotivasi secara intrinsik dan hasil pengajarannya dalam sepak bola. Studi sebelumnya telah menampakkan jika pendekatan pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan dorongan untuk belajar dan hasil pembelajaran sepak bola, seperti yang dijelaskan di atas.

Jadi, untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran discovery learning memengaruhi motivasi dan hasil belajar dalam materi dribbling (menggiring bola) sepak bola, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dalam bentuk eksperimen dengan masalah tersebut. Peserta penelitian diminta untuk menyelesaikan tes pra dan pasca untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi, pengetahuan, dan kemampuan menggiring bola dalam sepak bola. Mengingat hal tersebut di atas, peneliti mempertimbangkan untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Model Pembelajaran Discovery

Learning Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Motivasi Hasil Belajar Dribbling Dalam Pembelajaran Sepakbola di SMPN 6 Nganjuk”.

## **METODE PENELITIAN**

Di dalam studi ini yaitu memanfaatkan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksom (2018) memaparkan jika salah satu ciri pembeda metode penelitian kuantitatif adalah ketergantungannya pada peralatan pengujian terstandarisasi dan pengujian hipotesis. dapat mengklasifikasikan penelitian kuantitatif sebagai eksperimental atau non-eksperimental, tergantung pada teknik yang diambil.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian yaitu eksperimen semu (Quasi-eksperiment), dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain faktorial (Factorial design) dengan rancangan faktorial adalah  $2 \times 2$ . Metode faktorial design ditujukan menguji dan memvalidasi suatu pengaruh dari satu atau lebih variabel harus ada pola pengaruh kepada variabel yang lainnya, desain ini menggunakan kelompok kontrol dan pretest-posttest (Maksum,2018). Penelitian eksperimen ini memakai 2(dua) kelompok dan dengan adanya perbedaan pemberian perlakuannya.Untuk kelas eksperimen diberikan model pembelajaran Discovery Learning dan untuk kelas kontrol diberikan model pembelajaran konvensional.

Populasi ialah suatu penelitian mengenai keseluruhan individu yang bersedia untuk diteliti (Maksum, 2018). Pada studi ini, populasinya yakni siswa kelas IX dengan jumlah 9 kelas dan total jumlah siswa 249. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu dilakukan 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan suatu penerapan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola keterampilan dasar dribling. Sampling adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan mencatat beberapa anggota populasi yang mewakili seluruh anggota populasi yang ada (Maksum, 2018). Adapun sampel pada penelitian ini menggunakan Cluster Random Sampling.

Cluster Random Sampling merupakan sistem pengambilan sampel yang dilakukan secara acak yang diambil dari semua populasi dengan dilakukan secara undian. Sistematisnya yaitu dengan menggunakan potongan kertas sebanyak jumlah kelas IX secara seluruh. Setelah itu, dua potongan kertas dari jumlah kertas tersebut akan diberi nama sample. Selanjutnya, perwakilan kelas dipanggil untuk mengambil potongan kertas yang sudah diacak dan siap

diambil. Selama dua sesi, setiap siswa di kelas akan menjadi objek penelitian dalam sebuah studi yang menggunakan model Discovery Learning. Setiap siswa akan mendapatkan selembar kertas dengan nama subjek yang akan dipelajari. Satu-satunya variabel yang membedakan perlakuan kedua kelompok adalah model pembelajaran yang digunakan; kelompok eksperimen menerima model pembelajaran penemuan berbasis sintaksis atau menggunakan pembelajaran Discovery learning, sementara kelompok kontrol menggunakan metode yang lebih tradisional atau disebut dengan pembelajaran Konvensional.

Teknik pengumpulan data adalah proses mengumpulkan data penelitian yang sesuai dengan prosedur yang sistematis dan memiliki standar dalam proses pengumpulannya (Sugiyono, 2015).

Variabel merupakan sebuah konsep yang di dalamnya terdapat variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, ide adalah generalisasi atau penjelasan dari gejala atau peristiwa tertentu (Maksum, 2018). Studi tersebut terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas, dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas : Model pembelajaran Discovery learning dan Konvensional
- b. Variabel Atribut : Motivasi Belajar
- c. Variabel terikat : Hasil belajar dribbling sepak bola

## **HASIL PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Temuan studi dan analisis data disajikan dalam bab ini secara berurutan oleh peneliti. Di antara hasilnya adalah: tiga jenis uji data penelitian: (1) uji deskriptif, (2) uji prasyarat, dan (3) uji hipotesis. Uji hipotesis data mencakup klaim berikut: (a) model pembelajaran Discovery Learning memengaruhi hasil latihan menggiring bola, (b) tingkat motivasi intrinsik siswa untuk belajar memengaruhi hasil tersebut, dan (c) model Discovery Learning berinteraksi dengan model pembelajaran konvensional dengan berbagai tingkat motivasi intrinsik untuk belajar.

Data tersebut didapatkan dari hasil pengisian angket motivasi belajar dan dari pretest dan posttest dalam bentuk lembar penilaian keterampilan dan pengetahuan. Pemaparan hasil dalam bab ini menggunakan teknik analisis data dalam program software SPSS 22 (Statistical Package for Social Science versi 25). Hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

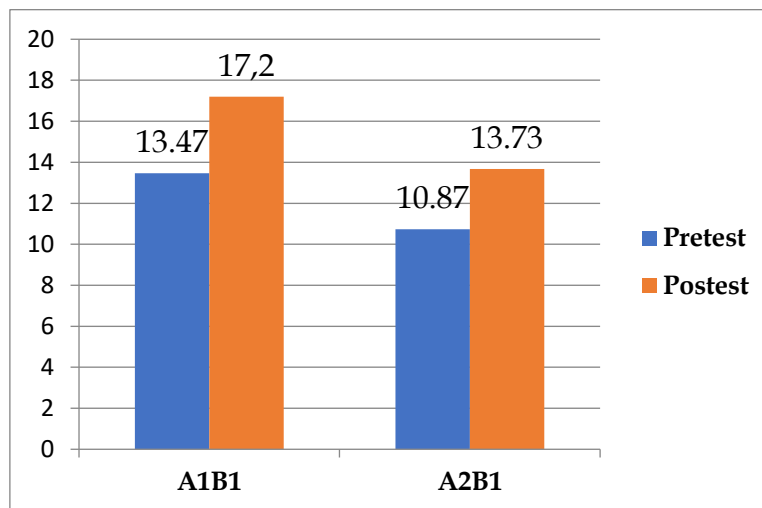
## Uji Deskriptif Data Penelitian

Uji deskriptif penelitian ini yaitu pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* dari hasil belajar *dribbling* kaki dalam pada sepak bola. Data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini didapat dari lembar penilaian keterampilan dan pengetahuan. Data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Tinggi**

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pretest</i> A1B1	15	8	18	13,47	3,137
<i>Posttest</i> A1B1	15	14	20	17,20	1,971
<i>Pretest</i> A2B1	15	9	14	10,87	1,457
<i>Posttest</i> A2B1	15	12	17	13,73	1,580

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa hasil di tabel menunjukkan dimana hasil belajar *dirbbling* sepak bola pada kelompok A1B1 dengan rata – rata nilai *pretest* sebesar 13,47 serta ada peningkatan rata –rata nilai pada saat *posttest* sebesar 17,20. Pada kelompok A2B1 dengan rata – rata nilai *pretest* sebesar 10,87 serta ada sebuah peningkatan rata –rata nilai pada saat *posttest* sebesar 13,73.



**Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Rata-Rata**

### Keterangan:

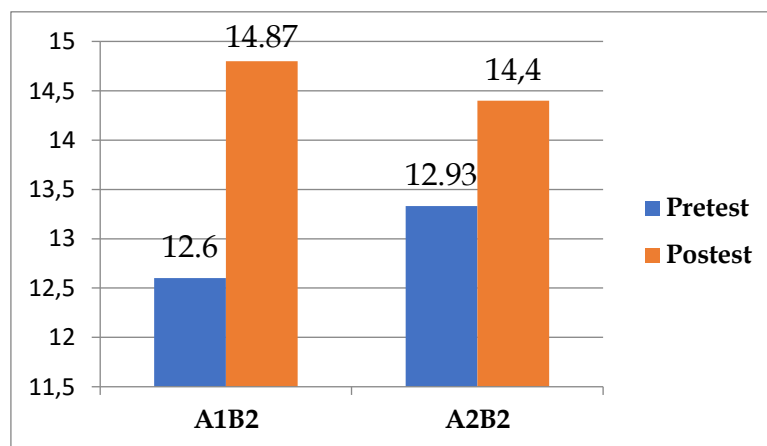
A1B1 : Siswa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar siswa tinggi

A2B1 : Siswa model pembelajaran konvensional dengan motivasi belajar siswa tinggi

**Tabel 4.2 Hasil Uji Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Rendah**

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
<i>Pretest</i> A1B2	15	10	15	12,60	1,639
<i>Posttest</i> A1B2	15	12	18	14,87	1,506
<i>Pretest</i> A2B2	15	10	17	12,93	2,154
<i>Posttest</i> A2B2	15	12	19	14,40	2,230

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa hasil di tabel menunjukkan dimana hasil belajar *dribbling* sepak bola pada kelompok A1B2 dengan rata – rata nilai *pretest* 12,60 serta ada peningkatan pada rata – rata nilai saat *posttest* sebesar 14,87. Pada kelompok A2B2 dengan rata – rata nilai *pretest* sebesar 12,93 serta ada peningkatan pada rata-rata nilai saat *posttest* sebesar 14,40.



**Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Rata – Rata**

**Keterangan:**

A1B2 : Siswa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar rendah

A2B2 : Siswa model pembelajaran konvensional dengan motivasi Belajar rendah

**Pembahasan**

Pembahasan dari hasil suatu penelitian merupakan suatu tafsiran akan memberikan hasil penelitian menjadi lebih lanjut atas hasil analisis – analisis yang sudah dilakukan dan sudah dikemukakan dalam hasil penelitian. Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

**1. Ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola.**

Temuan uji hipotesis menampakkan jika, ketika membandingkan hasil pembelajaran menggiring bola menggunakan model pembelajaran tradisional dan model pembelajaran *Discovery Learning*, model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki dampak yang jauh lebih besar. Kelompok yang menggunakan paradigma pembelajaran *Discovery Learning* telah menunjukkan bahwa model tersebut mengungguli metodologi tradisional. Berdasarkan nilai- p sebesar  $0,041 < 0,05$ , kita dapat menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Temuan tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dan pembelajaran konvensional berinteraksi. Analisis menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* mengungguli model pembelajaran tradisional dengan margin signifikan sebesar 15,60 hingga 14,64, dengan perbedaan rata-rata pascates sebesar 1,04.

Hasil tersebut diperkuat hasil penelitian dari Sufi (2023) Sebuah kajian tentang dampak model pembelajaran penemuan terhadap penguasaan teknik menggiring bola basket oleh siswa kelas delapan di SMP Negeri 1 Kembangbahu, serta demonstrasi tentang cara memperbesar pengaruh model tersebut, disajikan di sini. Memperoleh t-hitung sebesar 3,694 memberikan konfirmasi akan hal ini. Dengan 30 peserta dan ambang signifikansi 0,05, nilai t-tabel adalah 1,697.

**2. Ada pengaruh signifikan antara siswa dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola.**

Uji hipotesis menegaskan bahwa hasil belajar menggiring bola sepak sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa. Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar mengungguli rekan-rekan mereka yang kurang termotivasi dalam hal menguasai seni menggiring bola sepak. Nilai F sebesar 20,580 dan nilai p sebesar 0,000 menunjukkan signifikansi statistik. Karena nilai p kurang dari 0,05 (0,000), hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan tersebut memang mendukung gagasan bahwa tingkat motivasi belajar yang tinggi dan rendah saling dipengaruhi.

Berdasarkan temuan penelitian tentang motivasi belajar, dapat diamati bahwa siswa yang sangat termotivasi untuk belajar memiliki perbedaan posttest rata-rata sebesar 2,1 poin, sedangkan siswa yang tidak terlalu termotivasi memiliki perbedaan rata-rata sebesar 16,17 poin.

Siswa yang termotivasi lebih mungkin memperoleh hasil belajar yang tinggi daripada siswa yang kurang termotivasi karena sejumlah alasan, salah satunya adalah bahwa proses pembelajaran PJOK menggabungkan model pembelajaran *Discovery Learning*, yang mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu dan pada akhirnya mengarah pada hasil belajar yang lebih tinggi bagi siswa yang termotivasi. Hal itu sejalan dengan yang diungkapkan Ditta et al. (2020) menyatakan bahwa bentuk bantuan dari orang tua berupa dukungan dalam proses belajar, akan menimbulkan rasa percaya diri dan hubungan antara orang tua dan guru melakukan komunikasi guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hal senada juga diungkapkan Saptono (2016) Sikap yang ditunjukkan siswa dalam menanggapi rangsangan yang diberikan guru memberikan wawasan tentang sejauh mana mereka termotivasi untuk belajar.

### **3. Ada interaksi signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola.**

Hasil uji hipotesis menampakkan jika pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi menggiring bola dalam permainan sepak bola dipengaruhi secara signifikan oleh ada tidaknya motivasi belajar tinggi dan rendah.

Dari hasil tersebut terdapat sebuah interaksi yang merupakan faktor-faktor penting dalam hasil penelitian. Interaksi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setiap kelompok pasti ada suatu perbedaan, yang terletak pada setiap kelompok yang berpasangan, setiap pasangan memiliki interaksi berbeda secara nyata disebut signifikan sebagai berikut.

- a. Siswa dalam kelompok *Discovery Learning* yang sangat termotivasi untuk belajar mengungguli mereka dalam kelompok pembelajaran Konvensional yang termotivasi serupa, dengan nilai-p kurang dari 0,05.
- b. Siswa dalam kelompok *Discovery Learning* yang termotivasi serupa mengungguli mereka dalam kelompok pembelajaran Konvensional yang kurang termotivasi untuk belajar, dengan nilai-p kurang dari 0,05.
- c. Siswa dalam kelompok *Discovery Learning* yang tidak memiliki keinginan kuat untuk belajar tidak termotivasi seperti mereka dalam kelompok pembelajaran Konvensional yang memilikinya, dengan nilai-p kurang dari 0,05.

- d. Siswa dalam kelompok *Discovery Learning* yang memiliki keinginan kuat untuk belajar mengungguli mereka dalam kelompok pembelajaran Konvensional yang tidak memilikinya, dengan nilai-p kurang dari 0,05.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data telah selesai dilakukan, diperoleh kesimpulan yaitu :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola. Dilihat dari nilai signifikansi  $p$  adalah yaitu sebesar 0,080 serta nilai  $F = 3,175$  . Hasil nilai signifikansi  $p$  adalah yaitu sebesar 0,041 serta nilai  $F = 4,361$  . Hasil nilai signifikansi  $p$  sebesar  $0,041 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut benar terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Discovery Learning* dan model Konvensional. Dilihat dari hasil analisis dimana kelompok model pembelajaran *Discovery Learning* sebesar 15,60 lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional sebesar 14,64 dan dengan rata-rata selisih dari *posttest* sebesar 1,04.
2. Terdapat pengaruh signifikan dilihat dari siswa yang tingkat motivasi belajar tinggi dan dengan siswa tingkat motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola. Dengan hasil dibuktikan nilai signifikansi  $p$  adalah 0,000 serta nilai  $F = 20,580$ . Hasil nilai signifikansi  $p$  adalah  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut benar terdapat suatu pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Berdasarkan temuan studi motivasi belajar, terdapat perbedaan 2,1 poin antara siswa dengan motivasi belajar rendah (skor *posttest* rata-rata 14,07) dan siswa dengan motivasi belajar kuat (16,17).
3. Tingkat motivasi intrinsik siswa untuk belajar memiliki dampak besar pada performa mereka pada tes *dribbling* yang diselenggarakan menggunakan pendekatan *Discovery Learning*.
  - a. Siswa dalam model *Discovery Learning* mengungguli siswa dalam model Konvensional dengan motivasi belajar tinggi ketika membandingkan kelompok dengan motivasi belajar rendah, dan perbedaan ini signifikan secara statistik ( $P < 0,05$ ).
  - b. Siswa dalam kelompok yang menggunakan model *Discovery Learning* yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi mengungguli siswa dalam kelompok yang menggunakan

model yang sama yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah, dengan tingkat signifikansi  $P < 0,05$ .

- c. Dengan nilai  $P$  kurang dari 0,05, kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model *Discovery Learning* berprestasi lebih buruk daripada kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional yang diajarkan dengan motivasi belajar tinggi.
- d. Nilai  $P$  kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan motivasi belajar rendah kurang efektif daripada kelompok yang menggunakan model dengan motivasi belajar tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyyah, R. (2021). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Pembentukan Karakter Mandiri Siswa* (Issue Juni). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ayu DN. Endah. dan Suharsono N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Barus, J. B. N. B., & Sinuraya, J. F. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Berastagi. *Jurnal Curere*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.36764/jc.v5i1.554>
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). Konsep Model Discovery learning. *NBER Working Papers*, 89.
- Delisda, D., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 78.
- Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Backhand Pada Siswa Kelas
- Ditta, A. S., Strickland-Hughes, C. M., Cheung, C., & Wu, R. (2020). Exposure to information increases motivation to learn more. *Learning and Motivation*, 72(August), 101668. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101668>
- Effendi, A. R. (2020). Pengaruh Latihan Dribble Slalom Terhadap Kemampuan Dribble Sepak Bola Pada Siswa Ekstrakurikuler Smp Negeri 6 Sungai Laur Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 212–219. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i2.1472>
- Ekawati, H. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas VII SMP Negri 10 Samarinda. *Pendas Mahakam*, 1(1), 57.
- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>

- F.M, H. P. . & B. (2023). *Perspektif Peserta Didik Di Sekolah Menengah Atas Terhadap Mata Pelajaran Pjok*. 09, 169–175.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Gustiwati, R. (2017). Resty Gustiawati; Dosen Prodi PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>  
<https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Indrayani, P. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Kaki Bagian Luar Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Gaya Mengajar Komando Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(76).
- Iv Sd Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, Karawang 50`Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Riset Physical Education*, 8, 50–58.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. 5(2).
- Kurniawan, T., Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2017). Perbedaan Hasil Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Fisika dengan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas Viii SMPN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(2), 123–128. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i2.247>
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Unesa University Press*, 298.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rahmayanti Dewi, Resti Gustiawati, & Rolly Afrinaldi. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 83–92. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327>
- Salim, S. &. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif by Drs. Syahrums, M.Pd (z-lib.org).pdf* (p. 152).
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak

- Sufi, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Gerak Dribbling Basket di SMPN 1 Kembangbahu Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan). In *Alfabeta cv*. Alfabeta cv.
- Suherlan, E. (2019). Pengaruh Perbandingan Antara Model Pembelajaran Direct Instruction Usia Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(3), 1–10.