

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
*MULTIPLE INTELLIGENCE (KINESTETIK)* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PJOK DI KELAS XI SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

**(Tesis)**

**Oleh**

**Anggraini D. Pratiwi Ayogo  
NPM 2423011032**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
*MULTIPLE INTELLIGENCE (KINESTETIK)* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PJOK DI KELAS XI SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Anggraini D. Pratiwi Ayogo**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE (KINESTETIK)* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PJOK DI KELAS XI SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**Anggraini D. Pratiwi Ayogo**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi lempar lembing di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian one-group pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung dengan jumlah 1350 siswa, dan sampel yang digunakan adalah 93 siswa yang dipilih menggunakan teknik consecutive sampling berdasarkan rumus Slovin. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran PBL terhadap motivasi belajar siswa, dengan peningkatan yang terlihat pada skor posttest motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Model pembelajaran ini berhasil meningkatkan motivasi dalam keterlibatan aktif siswa, ketekunan dalam latihan, keberanian untuk mencoba teknik baru, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pembelajaran PJOK dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, yang diharapkan dapat diterapkan pada materi lainnya untuk hasil yang lebih komprehensif.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Problem-Based Learning, Multiple Intelligence, Kinestetik, Motivasi Belajar, PJOK.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL BASED ON MULTIPLE INTELLIGENCE (KINESTHETIC) ON MOTIVATION TO LEARN PHYSICAL EDUCATION IN GRADE XI OF SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

**By**

**Anggraini D. Pratiwi Ayogo**

This study aims to determine the influence of the Problem-Based Learning model based on Multiple Intelligence (Kinesthetic) on students' learning motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) subject, specifically in the javelin throwing material at SMA Negeri 9 Bandar Lampung. The research method used in this study is an experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The population of this study consists of all students in grade XI at SMA Negeri 9 Bandar Lampung, totaling 1350 students, with a sample of 93 students selected using the consecutive sampling technique based on the Slovin formula. The instrument used is a Likert scale questionnaire to measure the students' learning motivation. The results of the study show that there is a significant effect of implementing the PBL model on students' learning motivation, with an increase observed in the posttest motivation scores compared to the pretest. This teaching model successfully enhanced students' active participation, persistence in practice, courage to try new techniques, and enthusiasm in participating in PJOK lessons. This study contributes significantly to the development of PJOK teaching using the problem-based learning model, which is expected to be applied to other subjects for more comprehensive results.

**Keywords:** Problem-Based Learning Model, Multiple Intelligence, Kinesthetic, Learning Motivation, PJOK

**Judul Tesis : PENGARUH MODEL PROBLEM BASED  
LEARNING BERBASIS MULTIPLE  
INTELLIGENCE (KINESTETIK) TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PJOK DI KELAS XI  
SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

**Nama Mahasiswa : ANGGRAINI D. PRATIWIAYOGO**

**Nomor Pokok Mahasiswa : 2423011032**

**Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP. 19640914 198712 2 001

**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP. 19760808 200912 1 001

**2. Mengetahui**

**Ketua Jurusan  
Ilmu Pendidikan**

**Ketua Program Studi  
Magister Teknologi Pendidikan**

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

**Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 19741010 200801 1 015



## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji:

Ketua

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

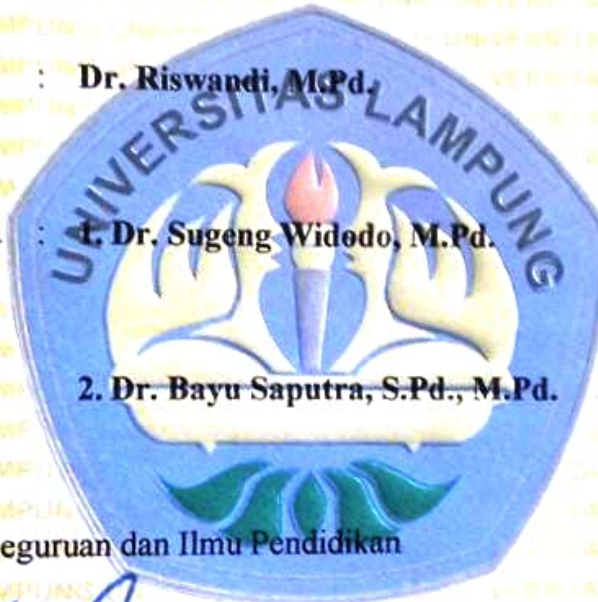
Sekretaris

Dr. Riswandi, M.Pd.

Penguji Anggota

1. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.

2. Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Dekan Program Pasca Sarjana

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 16 Desember 2025

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis *Multiple Intelligence (Kinestetik)* terhadap Motivasi Belajar PJOK di Kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Desember 2025  
membuat Pernyataan



Anggraini D. Pratiwi Ayogo  
NPM 2423011032

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 29 Oktober 1986, anak pertama dari empat bersaudara, anak dari pasangan Bapak Drs Hi. Siddik Ayogo M.IP dan Ibu Dra Hj. Silmiawati Warganegara.

Penulis mengawali pendidikan Formal dari SD Al-azhar Bandar Lampung pada tahun 1992 dan selesai pada tahun 1998, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2021, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis diterima sebagai mahasiswa pada jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui Jalur Undangan siswa berprestasi (PKAB) di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2008.

Setelah menyelesaikan pendidikan sarjana penulis diterima menjadi guru honorer di SMK Negeri 1 Bandar Lampung. Pada tahun 2009 penulis diangkat menjadi Pegawai Negeri sipil (PNS) Guru di SMA Negeri 3 Bandar Lampung sampai tahun 2010 setelah itu penulis Pindah Tugas di SMA Negeri 9 Bandar Lampung dari 2010 sampai dengan saat ini. Pada tahun 2025 penulis memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Jalur Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL).



## MOTTO

"Ketahuilah bahwasannya kemenangan itu bersama kesabaran, dan jalan keluar itu bersama kesulitan, dan bahwasannya bersama kesulitan ada kemudahan." (HR. Tirmidzi)

“ Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu. Dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal itu buruk bagimu. Sesungguhnya Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui.’  
(Q.S Albaqarah : 216)

“Ketika kamu ikhlas menerima semua kekecewaan hidup, maka Allah akan membayar tuntas semua kecewamu dengan beribu-ribu kebaikan”  
(Ali bin Abi Thalib)

"Tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan ini, perankan saja,Allah SWT ialah sebaik-baiknya sutradara."

(Anggraini Ayogo)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrohmanirrohim.

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT , kupersembahkan karya kecilku ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada:

1. Orang Tua tercinta Ayahandaku Drs Hi Siddik Ayogo M.IP dan Ibundaku Dra Hj. Silmiawati Warganegara ,yang telah mendidikku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran serta mendukung dan mendoakan selalu untuk keberhasilan hidupku.
2. Suami tercinta, Rohman Taufik S.Pd M.Kes AIFO dan anak-anakku tercinta, Abdul Jalil Husein Ayogo, Naswan zahi, Arif Rahman Bachasdo, Muhammad Taufiq Kurniawan, dan Syaidina Arrazy Ayogo, yang senantiasa menjadi penyemangat hidup dan motivator terbaikku.
3. Adik-adikku tercinta Yunis Mutiara P Ayogo S.Pd M.H, dan Rahmat Fajrin Islami Ayogo S.H, yang tak luput selalu memberikan semangat dan doa.
4. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
5. Keluarga Besar SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini
6. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

## SANWACANA

Alhamdulillahirabbil ‘alaamiin. Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan berkah dan rahmat-Nya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) terhadap Motivasi Belajar PJOK di Kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung”, penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran PBL terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Pada kesempatan ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A. IPM, ASEAN Eng, selaku rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom, selaku ketua program studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd, pembimbing akademik dan pembimbing 1 dalam penyelesaian tesis ini yang penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi, sangat mengayomi, penuh kesabaran dan keteladanan.
6. Dr. Riswandi M.Pd, selaku pembimbing 2 dalam penulisan tesis ini yang penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi, sangat mengayomi, penuh kesabaran dan keteladanan.
7. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd, selaku penguji 1 dalam penulisan tesis ini yang penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi, sangat mengayomi, penuh kesabaran dan keteladanan.
8. Dr. Bayu Saputra, M.Pd, selaku penguji 2 dalam penulisan tesis ini yang

penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi, sangat mengayomi, penuh kesabaran dan keteladanan.

9. Para tim ahli materi, desain dan media, yang telah memberi masukan dan saran-saran pada validasi produk dalam penelitian ini.
10. Kepala SMA Negeri 9 Bandar Lampung Dra. Hj. Hayati Nufus M.Pd yang telah memberikan ijin tempat penelitian ini, dan selalu mensupport Penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu Staf Administrasi program studi Magister Teknologi Pendidikan
12. Rekan-rekan guru dan siswa SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini
13. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung
14. Suamiku tercinta Rohman Taufik S.Pd M.Kes AIFO yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat, dukungan dengan penuh pengorbanan dan kesabaran, dalam mendampingi setiap proses hingga selesai pendidikan ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan pengorbanan bapak, ibu, dan teman-teman. Harapan penulis semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran kimia di sekolah menengah atas.

Bandar Lampung, 2025

**Anggraini D. Pratiwi Ayogo**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAC .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>x</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	10
1.5.2 Manfaat Aplikatif .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Belajar.....	12
2.1.1 Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran.....	14
2.2 Motivasi Belajar .....	16
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	16
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Siswa .....	18
2.2.3 Indikator Motivasi Belajar .....	18
2.2.4 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar .....	19
2.2.5 Macam-macam Motivasi Belajar .....	20
2.2.6 Metode Pengukuran Motivasi Belajar.....	20
2.3 Multiple Intelligence.....	21
2.3.1 Jenis Kecerdasan.....	22
2.3.2 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Mutiple Intelligences</i> .....	25
2.4 Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	26
2.4.1 Tujuan <i>Problem-Based Learning (PBL)</i> .....	27

2.4.2	Ciri-ciri Pembelajaran Berbasis Masalah .....	28
2.4.3	Manfaat Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) .....	28
2.4.4	Karakteristik Model Problem Based Learning .....	29
2.4.5	Kelebihan dan Kelemahan Model Problem <i>Based Learning</i> ....	30
2.4.6	Seven Jumps (7 Langkah) pada PBL .....	30
2.4.7	Tahapan-tahapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah .....	31
2.4.8	Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	31
2.5	Model Pembelajaran Penjas .....	33
2.6	Penelitian Terdahulu .....	35
2.7	Kerangka Teori .....	38
2.8	Kerangka Konsep .....	39
2.9	Hipotesis .....	40

### III. METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian .....	41
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	42
3.3	Variabel Penelitian .....	42
3.4	Definisi Operasional .....	42
3.5	Subjek Penelitian .....	43
3.5.1	Populasi .....	43
3.5.2	Sampel .....	43
3.5.3	Teknik Sampling .....	43
3.6	Pengumpulan Data .....	44
3.6.1	Pengumpulan Data .....	44
3.6.2	Instrumen Penelitian .....	46
3.6.3	Pengolahan Data .....	47
3.7	Analisis Data .....	47
3.7.1	Analisis Univariat .....	47
3.7.2	Uji Normalitas .....	47
3.7.3	Analisa Bivariat .....	48
3.8	Alur Penelitian .....	48

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Jenis Penelitian .....	50
4.1.1	Hasil Analisis Deskriptif (Pretest dan Posttest) .....	51
4.1.2	Hasil Uji Persyaratan Analisis .....	54
4.2	Uji Hipotesis (Independent Sample T-Test) .....	55
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian .....	56
4.3.1	Penegasan Empiris Hasil Uji Hipotesis .....	56
4.3.2	Analisis Kuantitatif Perbandingan Efektifitas Model .....	56
4.3.3	Keterkaitan PBL dengan Teori Motivasi Diri .....	58
4.3.4	Peran Integral Multiple Intelligences (MI) Kinestetik .....	58

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan Penelitian.....	60
5.2	Implikasi Bagi Guru PJOK (Perubahan Paradigma) .....	61
5.2.1	Implikasi Bagi Guru PJOK (Perubahan Paradigma) .....	61
5.2.2	Implikasi Bagi Pengembangan Kurikulum.....	61
5.3	Saran Akademik dan Pengembang Ilmu .....	62
5.3.1	Saran Akademik dan Pengembangan Ilmu.....	62
5.3.2	Saran Praktis Untuk Sekolah dan Guru .....	62
5.3.3	Saran Untuk Siswa.....	63

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPRAN .....</b>	<b>66</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	31
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	42
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Instrumen Tes.....	46
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif .....	51
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kategori Motivasi Belajar PJOK Kategori Pretest.....	52
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kategori Motivasi Belajar PJOK Kategori Posttest .....	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Persyaratan .....	34
Tabel 4.5 Tabel Uji Hipotesis .....	55
Tabel 4.6 Nilai Rata-rata N-Gain dan Kalsifikasinya .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	39
Gambar 2.2 Kerangka Konsep .....	40
Gambar 3.1 <i>One Gruoup Pre Test- Post Test Design</i> .....	41
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	49

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Harahap., dkk, 2022).

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik dan pengetahuan. Pendidikan jasmani menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang harus diajarkan disetiap jenjang pendidikan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama sampai dengan Sekolah Menengah Atas, bahkan di Perguruan Tinggi pun tidak luput dengan pelajaran pendidikan jasmani. Adanya pendidikan jasmani disetiap jenjang pendidikan maka setiap siswa diharapkan dapat menjadi insan yang bukan hanya mempunyai fisik dan pribadi yang baik tetapi juga dapat membiasakan diri untuk melakukan pola hidup sehat (Pratiwi, 2020).

Agar proses pembelajaran berlangsung efektif, maka harus disediakan suasana belajar yang damai oleh guru. Berkaitan dengan poin pertama, menjadikan pembelajaran menyenangkan, inovatif, dan penuh kreativitas akan menginspirasi anak untuk menjadi pembelajar yang termotivasi. Maka dari itu

seorang guru bukan hanya mengajar dengan memberikan materi dan tugas saja, namun guru juga harus memiliki strategi, model, metode yang menyenangkan bagi siswa agar pembelajarannya tidak merasa membosankan sehingga siswa selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar (Susanti., dkk, 2024).

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Karena motivasi belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting dan akan menunjang terjadinya interaksi. Pembelajaran merupakan proses dimana terjadinya interaksi positif antara guru dengan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Seseorang yang tidak termotivasi untuk belajar, tentu tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Motivasi merupakan daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan (Susanti., dkk, 2024).

Proses pembelajaran PJOK yang di sekolah perlu menerapkan suatu metode pembelajaran yang harus tepat untuk membangkitkan minat motivasi belajar pada proses yang tepat. Kurang aktif, menyebabkan suatu pembelajaran akan berpusat kepada guru dan suatu perhatian guru terhadap pembelajaran yang kelompok. Beberapa permasalahan lainnya terkadang guru kurang dalam menggunakan materi pembelajaran berupa seperti media gambar maupun video, berakibat siswa akan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Guru harus mampu membuat suatu materi dalam proses pembelajaran ke sebuah media pembelajaran yang simpel dan efektif dengan karakteristik yang memiliki ketentuan baik dalam program yang sudah diterapkan, akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran (Dhewe., Priambodo, 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif, antusias

dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya rendahnya motivasi belajar kan berdampak pada kurangnya partisipasi siswa, turunnya hasil belajar, dan bahkan muncul perilaku menyimpang. Berdasarkan observasi awal peneliti di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, di temukan bahwa sebagian besar siswa kelas XI menunjukkan minat yang rendah dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Banyak siswa yang terlihat pasif, kurang semangat dan tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas gerak maupun didkusi pembelajaran.

Fenomena ini tentu menjadi tantangan serius bagi guru PJOK. Salah satu penyebab rendahnya motivasi siswa adalah penggunaan pembelajaran yang monoton dan tidak kontekstual. Masih banyak guru yang mengandalkan pendekatan konvensional seperti ceramah atau instruksi langsung tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah atau kegiatan yang bermakna. Model pembelajaran seperti ini kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam khususnya mereka memiliki kecerdasan kinestetik tinggi. Dalam Konteks ini muncul kebutuhan akan penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa , salah satunya problem based learning ( PBL).

Model pembelajaran Problem Based Learning yaitu sebuah pola dalam model pembelajaran timbulnya dari berbagai masalah-masalah sebagai dasar sangat diperlukan untuk para siswa dan siswi untuk dalam belajar pengembangan diri dalam berpikir kritis, bernalar baik serta memecahkan masalah sebagai untuk pencapaian semua . Model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan sebuah aktivitas siswa dan siswi dapat diketahui lalu menemukan pembaruan informasi mereka ketahui lalu bagaimana hal itu bisa mendapatkan suatu informasi yang mereka butuhkan dari berbagai sumber yang ada baik diri sendiri atau yang lain (Dhewe., Priambodo, 2023). Seiring dengan perkembangan teori pendidikan, muncul konsep Multiple Intelligences atau kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner. Secara garis



besar, teori ini mengungkapkan bahwasanya sejatinya semua anak itu cerdas, hanya saja jenis kecerdasannya berbeda-beda.

Dikarenakan tiap individu mempunyai ragam kecerdasan yang berbeda-beda, maka pembelajaran yang efektif seharusnya memperhatikan variasi kecerdasan ini. Kesadaran tentang adanya beraneka jenis kecerdasan yang dimiliki manusia menjadikan hal ini sebagai sebuah tugas bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan beragam kecerdasan tersebut. Namun dalam dunia pendidikan di Indonesia, masih banyak ditemukan fakta bahwa lembaga pendidikan belum seutuhnya memfasilitasi serta menumbuhkan potensi setiap peserta didik. (Mulyadi., Faizin., Supriatna, 2025).

Prinsip dasar dalam teori kecerdasan majemuk ialah bahwasanya setiap anak mempunyai keunikan tersendiri dan tak ada anak bodoh. Teori ini menekankan keunikan pada setiap anak serta lebih berfokus untuk menemukan jenis kecerdasan apa yang dimiliki setiap anak tersebut daripada mengukur tinggi rendahnya kecerdasan mereka. Strategi pembelajaran berbasis multiple intelligences tidak lain merupakan pendekatan pendidikan yang memanfaatkan konsep kecerdasan majemuk. Teori ini menegaskan bahwasanya tiap individu memiliki beragam jenis kecerdasan yang unik dan berbeda, dan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika strategi pengajaran disesuaikan dengan berbagai jenis kecerdasan tersebut (Mulyadi., Faizin., Supriatna, 2025).

Penelitian yang pernah dilakukan Dhewe., Priambodo (2023). Mengenai pengaruh dari model pembelajaran *problem based learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar di SMP Negeri 6 Nganjuk. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar. Serta ada pengaruh antara siswa motivasi belajar tinggi dan siswa motivasi belajar rendah, hasilnya siswa motivasi tinggi lebih rendah dibandingkan siswa motivasi rendah. Siswa motivasi belajar tinggi memiliki nilai lebih rendah dibandingkan siswa motivasi rendah. Serta ada interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan ada pengaruh model

pembelajaran problem based learning dan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap sebuah hasil belajar.

Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis Kecerdasan ganda dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Terbukti, dari penelitian Syaiful dan Ramadhan (2021) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan PBL berbasis Kinestetik menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keterlibatan dan motivasi belajar. Hasil serupa ditemukan oleh Andriani (2022) yang meneliti pengaruh PBL terhadap Pembelajaran PJOK dan menemukan bahwa siswa lebih aktif dan termotivasi saat diberi peran sebagai pemecah masalah dalam situasi nyata.

Namun, implementasi pendekatan ini masih terbatas, terutama di lingkungan sekolah menengah atas di Indonesia. Belum banyak guru yang menerapkan model PBL berbasis kecerdasan ganda secara konsisten dan terstruktur dalam pembelajaran PJOK. Padahal, dengan desain pembelajaran yang tepat, model ini dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, kondisi tersebut mengindikasikan adanya masalah nyata di lapangan, yaitu rendahnya motivasi belajar PJOK yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, perlu adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya melalui model Problem Based Learning berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik), yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan bergerak sesuai dengan kecerdasan mereka.

Observasi awal dilakukan pada tanggal 6, 7, dan 8 Juni 2025 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, khususnya pada kelas XI saat pembelajaran PJOK berlangsung. Observasi dilaksanakan untuk mendapatkan gambaran nyata

mengenai proses pembelajaran, tingkat motivasi siswa, dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, ditemukan beberapa indikasi rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran PJOK. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya antusiasme siswa saat kegiatan pembelajaran dimulai. Ketika guru meminta siswa untuk berkumpul di lapangan, sebagian siswa terlihat lambat merespons, ada yang masih duduk-duduk di pinggir lapangan, dan sebagian lainnya tidak membawa perlengkapan olahraga. Hanya sekitar 50–60% siswa yang tampak aktif dan siap mengikuti kegiatan.

Selama aktivitas gerak berlangsung, sebagian siswa tampak enggan terlibat sepenuhnya. Beberapa siswa terlihat pasif, tidak mengikuti instruksi dengan baik, bahkan ada yang hanya berdiri menonton tanpa mencoba melakukan gerakan yang dicontohkan. Ekspresi wajah yang ditunjukkan juga cenderung datar atau menunjukkan ketidaktertarikan. Ketika guru memberikan penjelasan, sebagian siswa malah tampak tidak memperhatikan, bahkan berbicara sendiri atau bermain dengan temannya.

Berdasarkan hasil observasi awal di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa tergolong sedang hingga rendah, dengan beberapa indikator utama seperti refleksi diri, kemandirian, dan keberanian mencoba menunjukkan skor terendah. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, seperti model Problem Based Learning berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik).

Dari hasil observasi, ditemukan bahwa guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang kurang memberikan ruang eksplorasi gerak bagi siswa. Aktivitas kinestetik masih terbatas, dan refleksi belajar jarang dilakukan. Akibatnya, motivasi belajar siswa belum berkembang optimal. Penerapan model PBL berbasis kecerdasan kinestetik diharapkan dapat

meningkatkan keterlibatan, kemandirian, serta motivasi belajar siswa dalam kegiatan PJOK.

Observasi awal dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi keterampilan atletik lempar lembing. Materi lempar lembing dipilih karena membutuhkan koordinasi gerak yang kompleks, pemahaman teknik dan biomekanika tubuh, serta keberanian dan ketekunan dalam mencoba gerakan dengan risiko tinggi. Namun, berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah hingga sedang, terutama pada aspek keberanian mencoba, refleksi diri terhadap teknik lemparan, serta ketekunan dalam latihan.

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam materi lempar lembing masih tergolong rendah, terutama pada keberanian mencoba, ketekunan berlatih, dan kemampuan refleksi terhadap performa gerak. Hal ini terjadi karena pendekatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum memberi kesempatan bagi siswa untuk memecahkan masalah teknik lemparan, mengeksplorasi variasi gerak, dan melakukan refleksi kinestetik terhadap performa mereka sendiri.

Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara kinestetik, mendorong refleksi diri, dan meningkatkan motivasi intrinsik melalui Problem Based Learning berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik). Pembelajaran lempar lembing tidak hanya berfokus pada hasil lemparan, tetapi juga pada proses berpikir dan refleksi tubuh, sehingga dapat meningkatkan motivasi berlatih secara mandiri, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konseptual terhadap teknik atletik. Berdasarkan hasil observasi awal pada materi lempar lembing, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa masih berada pada kategori sedang ke rendah, ditandai dengan keterlibatan kinestetik yang belum optimal dan

kurangnya keberanian dalam mengeksplorasi teknik lemparan. Oleh karena itu, penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam pemecahan masalah teknik lemparan, meningkatkan kepercayaan diri dan ketekunan berlatih, serta mendorong siswa untuk melakukan refleksi terhadap performa tubuhnya sendiri.

Untuk mengetahui suatu pengaruh pembelajaran berbasis *multiple intelligence* menggunakan model *problem based learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PJOK khususnya pada materi keterampilan atletik lempar lembing. Rancangan model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada pembelajaran *problem based learning* yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing pengalaman individual/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligence* menggunakan model *problem based learning* terhadap motivasi belajar PJOK khususnya pada materi keterampilan atletik lempar lembing pada siswa di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025.

## 1.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan dan agar penelitian ini terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2025/2026.
- b. Materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah lempar lembing pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).
- c. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL) yang diintegrasikan dengan Multiple Intelligence (Kinestetik), yaitu

model yang menekankan pada aktivitas gerak tubuh dan pemecahan masalah nyata di lapangan melalui pengalaman kinestetik.

- d. Aspek yang diteliti difokuskan pada motivasi belajar siswa yang meliputi beberapa indikator, antara lain:
  1. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran,
  2. Ketekunan dan usaha dalam latihan,
  3. Keberanian mengambil risiko dalam mencoba teknik,
  4. Kemampuan refleksi diri terhadap hasil gerak, dan
  5. Antusiasme serta rasa ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran.
- e. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran PBL berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik), sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi lempar lembing.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK?
2. Sejauh mana penerapan model PBL berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) dapat meningkatkan komponen-komponen motivasi belajar, yaitu minat, perhatian, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa dalam pembelajaran PJOK?
3. Bagaimana perbandingan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model PBL berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Pengaruh Model Problem-Based Learning berbasis Multiple Intelligence (Kinestetik) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di Kelas 11 SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat teoritis**

Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan (IPTEK)

Manfaat yang terkait dengan penelitian ini adalah secara teoritis memiliki manfaat guna mempertajam aspek PJOK dalam bidang pendidikan umum, mendorong suatu perkembangan jasmani dan kesehatan siswa serta juga bisa mendorong level kognitif siswa.

### **1.5.2 Manfaat Aplikatif**

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan serta mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan motivasi belajar PJOK dan diharapkan siswa dapat menerapkan pola berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

#### **b. Bagi SMA Negeri 9 Bandar Lampung**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi tenaga pengajar pada Dinas pendidikan Kota Bandar Lampung dalam upaya meningkatkan hasil belajar PJOK dengan motivasi belajar siswa serta dalam penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis multiple intelligence (Kinestetik) dan menggunakannya dalam pelajaran selanjutnya sehingga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif untuk membangun keterampilan pemecahan masalah.

c. Bagi peneliti lain

Dengan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pengembangan penelitian berikutnya untuk melanjutkan penelitian dalam konteks yang berbeda dan lebih luas agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan.



## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Harahap., dkk, 2022).

Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih (Wardana., Djamaluddin, 2021).

Dalam konteks pendidikan, belajar dan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami konsep belajar dan pembelajaran, serta mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang efektif dan efisien dapat membantu siswa untuk belajar dengan baik dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa faktor, seperti tujuan

pembelajaran yang jelas, materi yang relevan dan menarik, metode pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang tepat, serta evaluasi yang akurat dan objektif. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan peran siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik. (Haizatul Faizah, 2024)

Metode pembelajaran yang efektif dan efisien dapat membantu siswa untuk belajar dengan baik dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Slavin (2000) menyebutkan bahwa ada empat indikator yang digunakan untuk mengukur keefektifitasan pembelajaran. Pertama adalah keutuhan informasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa menerima materi baru. Ketiga, insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Keempat, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran harus diterapkan sejak seseorang mulai belajar, sehingga di dalam struktur kognitif tersebut akan terdapat informasi-informasi yang relevan sehingga dapat menciptakan pembelajaran bermakna. (Putra et al., 2023)

Penulis menyimpulkan, Untuk menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan seperti yang disampaikan di atas, bahwa dalam mengelola proses pembelajaran harus memperhatikan fasilitas belajar yang didalamnya memuat media dan metode pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik siswa, sehingga proses belajar dimana merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh sebab itu, penulis berharap dengan penelitian ini mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan dalam konteks belajar dan pembelajaran termasuk kesulitan dalam

implementasi metode pembelajaran, tantangan dalam memotivasi siswa, permasalahan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, atau efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan.

### **2.1.1 Ciri-Ciri Belajar dan Pembelajaran**

Beberapa para ahli menggolongkan beberapa jenis perilaku belajar yang terdiri dari tiga ranah atau kawasan yaitu; (a) Ranah kognitif, yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku, (b) Ranah afektif, yang mencakup lima jenis perilaku, (c) Ranah Psikomotor yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik. Masing-masing ranah dijelaskan sebagai berikut: (Harahap., dkk, 2022).

- a. Ranah Kognitif (Bloom, dkk), terdiri dari enam jenis perilaku:
  1. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan.
  2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna halhal yang dipelajari.
  3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
  4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
  5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
  6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu (Harahap., dkk, 2022).
- b. Ranah Afektif menurut (Krathwohl & Bloom, dkk), terdiri lima jenis perilaku yaitu:
  1. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
  2. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan, memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
  4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
  5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi (Harahap., dkk, 2022).
- c. Ranah Psikomotor (Simpson), terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:
1. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
  2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental).
  3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
  4. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakangerakan tanpa contoh.
  5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
  6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
  7. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola, gerak- gerak yang baru atas dasar prakarya sendiri (Harahap., dkk, 2022).

## 2.2 Motivasi Belajar

### 2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin *movere*, yang berarti dorongan atau daya penggerak. Secara sederhana, motivasi adalah keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas. Tanpa adanya motivasi, seseorang cenderung tidak akan melakukan apa-apa, karena motivasi adalah faktor utama yang membuat seseorang bergerak dan bertindak. Oleh karena itu, motivasi menjadi elemen penting dalam setiap usaha karena hanya dengan motivasi seseorang dapat terdorong untuk berusaha dan berkembang (Maharani., Sumantri., Fitrah, 2024).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi. Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Herwati., dkk, 2023).

Motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain sebagai pendorong semangat belajar. Sedangkan menurut Hermine Marshall, istilah motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar (Harahap., dkk, 2022).

Motivasi belajar merupakan konsep krusial dalam dunia pendidikan yang memengaruhi bagaimana siswa terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil akademis. Motivasi belajar tidak hanya sekadar

dorongan untuk belajar, tetapi mencakup berbagai faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan berusaha mencapai tujuan akademis. Memahami motivasi belajar sangat penting bagi pendidik, orang tua, dan siswa itu sendiri, karena dapat menentukan seberapa efektif dan berkelanjutan proses belajar yang dilakukan (Maharani., Sumantri., Fitrah, 2024).

Secara umum, motivasi belajar merujuk pada kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Ini melibatkan berbagai aspek seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan yang memengaruhi seberapa besar keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan berusaha mencapai hasil yang diinginkan. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa merasa terdorong untuk mempelajari materi (Maharani., Sumantri., Fitrah, 2024).

Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Herwati., dkk, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri siswa yang memberikan arah dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga mendapat tujuan yang dikehendaki. Motivasi belajar juga menjadi salah satu kunci utama untuk memperlancar dan menimbulkan gairah belajar siswa

### 2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Siswa

Unsur-unsur yang memengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut. (Herwati., dkk, 2023).

#### a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan untuk giat dalam melakukan segala hal, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita atau aspirasi siswa. Timbulnya cita-cita diiringi dengan perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan. (Herwati., dkk, 2023).

#### b. Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan untuk mencapainya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan anak akan memperkuat motivasi anak untuk melakukan tugas-tugas perkembangan. (Herwati., dkk, 2023).

#### c. Kondisi siswa dan kondisi lingkungan siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani memengaruhi motivasi belajar. Kondisi lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan di luar rumah, dan kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu kondisi lingkungan peserta didik perlu dipertinggi mutunya (Herwati., dkk, 2023).

### 2.2.3 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Herwati., dkk. (2023). Motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.

#### 2.2.4 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain sebagai berikut (Herwati., dkk, 2023).

- a. Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar  
Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
- b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, walaupun yang dipelajari itu sedikit, tapi sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.
- c. Motivasi menentukan ketekunan belajar Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik. (Herwati., dkk, 2023).

Motivasi juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan memengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Fungsi motivasi ada tiga, sebagaimana berikut;

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Herwati., dkk, 2023).



Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi berfungsi untuk memberi petunjuk kepada peserta didik dalam menentukan kegiatan apa yang harus dilakukan guna mencapai tujuan belajarnya dengan menyisihkan kegiatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Peran motivasi bagi siswa sangat penting belajar, karena dengan adanya motivasi yang kuat, maka akan meningkatkan memperkuat, dan mengarahkan proses belajarnya sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang dikehendaki secara efektif.

### **2.2.5 Macam-Macam Motivasi Belajar**

Terdapat dua macam motivasi belajar sebagaimana berikut.

- a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar, karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Apabila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatarbelakangi keinginan positif bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik apabila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara dapat dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar (Herwati., dkk, 2023).

### **2.2.6 Metode Pengukuran Motivasi Belajar**

Pemilihan metode pengukuran motivasi belajar yang tepat sangat penting karena dapat memberikan hasil yang akurat dan valid mengenai tingkat motivasi belajar seseorang. Dengan memilih metode pengukuran yang tepat, memungkinkan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai motivasi belajar seseorang. Validitas dalam pengukuran berarti bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan motivasi belajar seseorang, bukan faktor lain yang

mungkin memengaruhi hasil pengukuran. Hasil yang akurat dan valid tentunya akan memberikan informasi yang lebih bermakna dan berguna dalam membantu pengambilan keputusan mengenai strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, pemilihan metode pengukuran motivasi belajar yang tepat sangat penting untuk memastikan data yang akurat, valid, lengkap, dan memberikan informasi yang berguna dalam pembelajaran. Beberapa metode pengukuran motivasi belajar yang umum digunakan adalah sebagai berikut. (Herwati., dkk, 2023).

Tes Motivasi Belajar Tes motivasi belajar dapat membantu mengukur faktor-faktor motivasi belajar, seperti motivasi intrinsik (internal) atau ekstrinsik (eksternal). Tes ini dapat mencakup pernyataan- pernyataan yang berkaitan dengan keinginan untuk belajar, persepsi siswa tentang kemampuan mereka dalam mata pelajaran tertentu, dan upaya yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi belajar menggunakan *Motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ)*. *MSLQ* adalah sebuah instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur motivasi dan strategi belajar. Kuesioner pada *MSLQ* menggunakan suatu skala *Likert* dari satu sampai tujuh yang bermakna (Herwati., dkk, 2023).

### 2.3 Multiple Intelligence

Kecerdasan Majemuk atau *Multiple Intelligence* adalah konsep penilaian kecerdasan seseorang dengan melihat pada beberapa tolak ukur kemampuan berdasarkan penelitian yang dikembangkan oleh ahli psikologi Howard Gardner. Menurut Howard, indikator *multiple intelligence* terdiri dari sembilan jenis kecerdasan, antara lain: kecerdasan berbahasa, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan bayang ruang, kecerdasan olah tubuh, kecerdasan bermusik, kecerdasan menjalin hubungan dengan orang lain, kecerdasan memahami diri, kecerdasan lingkungan, dan kecerdasan kebermaknaan (Setiyawati, 2019).

### 2.3.1 Jenis Kecerdasan

#### a. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik adalah jenis kemampuan yang ditunjukkan dalam bentuk bahasa dan lisan. Strategi mengembangkan kecerdasan linguistik-verbal dapat dilakukan oleh guru dengan cara: sumbang pendapat (brainstorming), mendongeng/bercerita, menulis jurnal, membaca biografi, mewawancarai, membuat laporan buku, berdebat.

#### b. Kecerdasan Logika-matematika

Seperti yang tersirat dalam namanya, kecerdasan ini merupakan kemampuan logika dan matematika, disamping kemampuan ilmu pengetahuan. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan ini antara lain: mengajak siswa berfikir kritis, bereksperimen, penyelesaian masalah, membuat (simbol-simbol abstrak, pola-pola, dan kategoris), membuat silogisme.

#### c. Kecerdasan Ruang

Kecerdasan ruang merupakan kemampuan seseorang membuat model visual dari dunia ruang dan mampu melakukan mengaplikasikan dalam bentuk menggunakan model itu. Pelaut, insinyur, dokter bedah, pemahat dan pelukis adalah pekerjaan yang memanfaatkan kecerdasan ruang, guru dapat menerapkan strategistrategi dengan cara: membuat potongan-potongan kertas warnawarni, mewarnai gambar, membuat sketsa, membuat visualisasi, pemetaan ide, membuat peta, membuat diagram, membuat karya seni, melukis dan membuat ukiran

#### d. Kecerdasan Musik

Kecerdasan musik adalah kemampuan kategori keempat yang dikenali dengan kecerdasan memahami tangga nada dan instrumeninstrumen musik. Beberapa strategi pembelajaran yang

dipandang dapat mengembangkan kecerdasan musikal adalah: menciptakan dan menyusun musik, membuat konsep lagu untuk materi pembelajaran.

e. Kecerdasan *Kinesthetic*

f. Kecerdasan Kinesthetic adalah kemampuan menyelesaikan masalah atau produk menggunakan seluruh kemampuan menggunakan seluruh anggota badan. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan kinestetik ini antara lain: studi lapangan (*field trip*), bermain peran, berpantomim, menggunakan bahasa tubuh demonstrasi, menggunakan anggota tubuh untuk melakukan sesuatu.

g. Kecerdasan Antar-pribadi

Kecerdasan antar-pribadi adalah kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, dan bagaimana bekerjasama dengan orang lain. Wirausahawan yang sukses, politisi, guru, petugas klinik, dan pemimpin agama semuanya kemungkinan adalah orang-orang dengan kecerdasan antar-pribadi yang tinggi. Untuk dapat mengembangkan dan mengonstruksikan kecerdasan interpersonal yang dimiliki peserta didik, berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai adalah sebagai berikut: dengan cara jigsaw, mengajar teman sebaya, bekerja tim, diskusi kelompok, membuat dan melakukan wawancara

h. Kecerdasan Intra-pribadi

Kecerdasan intra-pribadi merupakan kemampuan yang berkaitan, tetapi membentuk ke dalam, itu merupakan kemampuan membentuk pribadi yang akurat, dapat mengangkat percaya diri dan mampu menggunakan itu untuk beroperasi secara efektif dalam hidup. Aktivitas pembelajaran yang dianggap dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal peserta didik antara lain: melakukan tugas

mandiri, melakukan refleksi, mengungkapkan perasaan, membuat identitas diri, dan membuat autobiografi sederhana

Selain itu, Gardner dalam buku yang lain menambahkan 2 jenis kecerdasan, yaitu:

a. Kecerdasan Naturalis

Inteligensi lingkungan/ naturalis sebagai kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam . Aktivitas pembelajaran yang sesuai dan dapat mengembangkan kecerdasan naturalistik adalah: belajar melalui alam, menggunakan alat peraga tanaman, mengobservasi flora dan fauna, dan mengumpulkan gambar binatang.

b. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan ini lebih menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalem eksistensi atau keberadaan manusia. Adapun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan eksistensial adalah: membuat respon tentang sesuatu, membuat panggung beramal, berdiskusi tentang isu-isu sosial, menulis tentang persoalan social.

Berdasarkan pendapat di atas maka multiple intelligences adalah satu kecerdasan atau lebih yang dimiliki oleh seseorang sejak lahir yang seharusnya dikembangkan sehingga berguna untuk mengaplikasikan pengetahuan guna menjalani kehidupan. Dalam penelitian ini, kecerdasan yang diamati terkait dalam kegiatan pembelajaran adalah kecerdasan linguistik, logika-matematika, ruang dan antar-pribadi (Asmara., Septiana, 2023).

### 2.3.2 Langkah-langkah Pembelajaran *Multiple Intelligences*

Persiapan pembelajaran berbasis multiple intelligence memiliki tahapan sebagai berikut:

- a. Guru menyusun angket kecenderungan jenis kecerdasan siswa
- b. Guru membagikan angket untuk mengetahui kecenderungan jenis kecerdasan siswa
- c. Guru merancang skenario pembelajaran yang terangkum dalam RPP berbasis Howard Gardner's *multiple intelligences*. RPP berbasis Howard Gardner's multiple intelligences ini menekankan bahwa kegiatan dalam setiap pertemuan tidak selalu sama, hal ini bergantung pada jenis kecerdasan tertentu yang akan diberdayakan dalam proses pembelajaran;
- d. Guru merancang suatu kegiatan atau proyek di dalam setiap pertemuan. Perancangan suatu kegiatan atau proyek didalam pembelajaran harus memperhatikan jenis kecerdasan majemuk yang hendak diberdayakan dalam pembelajaran.
- e. Guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis multiple intelligences sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka pembelajaran multiple intelligences dan standart *multiple intelligences* meliputi tahapan sebagai berikut :

- a. Persiapan yang meliputi mengenali kecerdasan ganda pada siswa dan menyiapkan pembelajaran meliputi perangkat pembelajaran, seperti RPP, LKPD dan kuis dengan mengaplikasikan konsep pembelajaran yang berbasis multiple intelligences (Asmara., Septiana, 2023).
- b. Pelaksanaan pembelajaran meliputi menyajikan, memberi contoh, menguraikan dan memberi latihan pada materi pelajaran dengan menyesuaikan kecerdasan disetiap siswa
- c. Evaluasi meliputi pada tes standar pada nilai kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penulis menyimpulkan, Untuk menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan seperti yang disampaikan di atas, bahwa dalam mengelola proses pembelajaran harus memperhatikan fasilitas belajar yang didalamnya memuat media dan metode pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik siswa, sehingga proses belajar dimana merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh sebab itu, penulis berharap dengan penelitian ini mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan dalam konteks belajar dan pembelajaran termasuk kesulitan dalam implementasi metode pembelajaran, tantangan dalam memotivasi siswa, permasalahan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, atau efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan.

#### **2.4 Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**

*Problem-Based Learning (PBL)* adalah suatu metoda pembelajaran dimana peserta didik sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *studentcentered* (Wardana., Djamaluddin, 2021).

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Erviana., dkk, 2022).

*Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memberdayakan siswa untuk memimpin penyelidikan, mengintegrasikan teori dan praktek, menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan suatu solusi yang tepat bagi masalah (Asmara., Septiana, 2023).

Melihat definisi beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang memecahkan masalah yang sesuai dengan yang dihadapi di kehidupan sehari-hari. Model PBL dapat melatih siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Nur (2008) PBL memiliki karakteristik berikut :

1. Berfokus pada Interdisiplin

Dalam pembelajaran, masalah yang dihadapi siswa meskipun berpusat pada masalah pelajaran tertentu namun dengan solusi yang diharapkan mencakup berbagai mata pelajaran

2. Penyelidikan asli

PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan nyata untuk menyelesaikan masalah. Mereka harus menganalisis informasi, melakukan eksperimen, membuat inferensi dan kesimpulan

3. Menghasilkan karya nyata dan memamerkan

PBL menciptakan dan menunjukkan produk. Solusi produk yang dihasilkan dapat berupa laporan, model fisik, video, program yang berfungsi sebagai bahasan yang dijadikan bahan komunikasi dengan pihak terkait

4. Kolaborasi

Ditandai dengan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil atau berpasangan. Ketika siswa bekerja secara bersama maka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam tugas-tugas yang diberikan, lebih banyak kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya, serta mereka dapat belajar berketrampilan sosial.

#### 2.4.1 Tujuan *Problem-Based Learning (PBL)*

*Problem-Based Learning (PBL)* bertujuan mengembangkan *knowledge* (materi dasar dan komunitas selalu dalam konteks), *skills— hard-soft-life skills* (berpikir secara ilmiah), *critical appraisal* (terampil dalam mencari informasi, terampil dalam belajar secara aktif & mandiri, dan belajar sepanjang hayat), *attitudes* (nilai kerjasama, etika, ketrampilan antarpersonal, menghargai nilai psikososial) (Wardana., Djameluddin, 2021).



#### **2.4.2 Ciri-ciri Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)**

- a. PBL sebagai sebuah rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi, Dalam proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi diharapkan aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.
- b. Pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran dapat dilaksanakan bilamana masalah sudah ditemukan, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. Pembelajaran berbasis masalah, betapapun juga, tetap dalam kerangka pendekatan ilmiah dan dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas (Wardana., Djamaluddin, 2021).

#### **2.4.3 Manfaat Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL)**

PBL bermanfaat untuk peserta didik memiliki kecakapan dan sikap yang positif, antara lain: kerjasama dalam kelompok, kerjasama antarpeserta didik di luar diskusi kelompok, memimpin kelompok, mendengarkan pendapat kawan, mencatat halhal yang didiskusikan, menghargai pendapat/ pandangan kawan, bersikap kritis terhadap literatur, belajar secara mandiri, mampu menggunakan sumber belajar secara efektif, dan ketrampilan presentasi. Secara keseluruhan, kecakapan dan sikap tadi merupakan modal utama dalam pembentukan life long learner (Wardana., Djamaluddin, 2021).

#### **2.4.4 Karakteristik Model Problem Based Learning**

Asmara., Septiana. (2023). Berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

1. Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa dari pada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.
2. Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.
3. Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
4. Luas dan sesuai tujuan pembelajaran. Luas artinya masalah tersebut harus mencakup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia.
5. Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa sebagai pemecah masalah dan guru sebagai pembuat masalah.
6. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu. Masalah yang diajukan hendaknya melibatkan berbagai disiplin ilmu.
7. Penyelidikan autentik (nyata). Dalam penyelidikan siswa menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil akhir.
8. Menghasilkan produk dan memamerkannya. Siswa bertugas menyusun hasil belajarnya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya.
9. Kolaboratif pada model pembelajaran ini, tugas-tugas belajar berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar siswa (Asmara., Septiana, 2023).

#### 2.4.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Problem Based Learning

a. Kelebihan dari model pembelajaran PBL adalah:

1. Fokus kebermanaknaan, hal ini berarti bahwa siswa secara mandiri membangun pengetahuan atau materi yang sedang dipelajari
2. Meningkatkan kemampuan siswa berinisiatif
3. Mengembangkan keterampilan dan pengetahuan
4. Pengembangan keterampilan interpersonal dan dinamika kelompok
5. Pengembangan sikap self-motivated
6. Tumbuhnya hubungan siswa-fasilitator dan
7. Jenjang penyampaian pembelajaran dapat ditingkatkan (Asmara., Septiana, 2023).

b. Kelemahan model PBL adalah:

Kelemahan model PBL adalah Pencapaian akademik dari individu siswa dan Waktu yang diperlukan untuk implementasi Kelemahan-kelemahan dari penggunaan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau siswa berasumsi bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan model pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa siswa berusaha memecahkan masalah yang dipelajari, maka siswa tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari (Asmara., Septiana, 2023).

#### 2.4.6 Seven Jumps (7 langkah) pada PBL

- a. Menjelaskan istilah dan konsep
- b. Menetapkan kata kunci dan masalah
- c. Menganalisis masalah
- d. Menghubungkan atau menarik kesimpulan

- e. Merumuskan tujuan/sasaran pembelajaran
- f. Mengumpulkan informasi
- g. Mensintesis dan menguji informasi baru (Wardana., Djamaluddin, 2021)

#### 2.4.7 Tahapan-Tahapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Langkah- langkah dalam pelaksanaan PBL yaitu:

- a. Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah memiliki konteks dengan dunia nyata.
- b. Pembelajar secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka.
- c. Mempelajari dan mencarಿಸendiri materi yang terkait dengan masalah.
- d. Melaporkan solusi dari masalah (Erviana., dkk, 2023).

#### 2.4.8 Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning

Setelah dikemukakan beberapa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah di atas, maka berikut ini akan dikemukakan sintaks pembelajaran yang diadaptasi dari beberapa pendapat dan dikembangkan dari hasil penelitian ini (Syamsidah., Suryani, 2018). Untuk lebih jelasnya tertera dalam tabel berikut ini

**Tabel 2. 1** Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Fase Pendahuluan (Observasi Awal)	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada mahasiswa. 2. Membantu siswa membentuk kelompok 4-5 mahasiswa. 3. Menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan materi pada	1. Menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. 2. Membentuk kelompok secara heterogen. 3. Terlibat dalam kegiatan

	<p>pertemuan sebelumnya.</p> <p>4. Memunculkan permasalahan terkait dengan topik materi tetapi dikaitkan dengan kehidupan mahasiswa</p>	<p>apersepsi (menanya).</p> <p>4. Menganalisis permasalahan awal yang diberikan dengan menggunakan pengalaman dalam kehidupan (menalar).</p>
Fase Perumusan Masalah	<p>1. Membimbing mahasiswa menyusun rumusan masalah.</p> <p>2. Menjelaskan cara untuk melakukan kegiatan penemuan solusi dari masalah pada mahasiswa</p>	<p>1. Menyusun rumusan permasalahan.</p> <p>2. Menyimak dan mencatat masalah yang dikemukakan oleh guru (mengamati dan menanya).</p> <p>3. Menyimak penjelasan guru mengenai cara melakukan kegiatan menemukan.</p>
Fase Merumuskan Alternatif Strategi	Membimbing siswa mengajukan dugaan sementara berdasarkan masalah yang disusun.	Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.
Fase Pengumpulan Data (Menerapkan Strategi)	<p>1. Mengarahkan dan membimbing mahasiswa untuk melakukan eksperimen berdasarkan masalah (LKM) yang disiapkan.</p> <p>2. Berdiskusi sebagai kegiatan penemuan.</p> <p>3. Meminta mahasiswa untuk menuliskan kegiatan penemuannya pada kertas selebar.</p>	<p>1. Melakukan eksperimen berdasarkan LKM (mencoba), sambil mengumpulkan data dan menganalisis data- data yang ditemukan (menalar).</p> <p>2. Menuliskan hasil eksperimen</p>

		pada LKS melakukan penemuan di kertas selembar
Fase Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing mahasiswa dalam kegiatan menyatukan pendapat (diskusi).</li> <li>2. Memberikan informasi/ penguatan, koreksi pada mahasiswa jika diperlukan dalam kegiatan diskusi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiskusi (memberikan pendapat mengenai hasil temuan dari percobaan yang dilakukan) antar kelompok.</li> <li>2. Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti (menalar).</li> </ol>
Fase Kesimpulan dan Evaluasi	Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi.	Menyampaikan kesimpulan (mengkomunikasikan).

## 2.5 Pembelajaran Penjas

Pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani di beberapa sekolah masih belum memenuhi apa yang diharapkan. Dalam hal ini ketuntasan siswa dalam mempelajari satu materi belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Dalam artian siswa belum mampu menampilkan gerakan yang dituntut oleh suatu gaya bahkan gerakan dasar sekalipun belum memenuhi unsur-unsur gerak itu sendiri

Dengan alasan yang bermacam-macam untuk memberikan argumentasi yang logis tentang ketidakberdayaan menyampaikan materi sehingga penguasaan gerak siswa tidak mencapai apa yang diharapkan. Sebagai contoh kurangnya fasilitas, motivasi siswa yang kurang dan sederet alasan yang sebenarnya bila dicari akar permasalahan sebenarnya guru belum mencoba sebuah pendekatan sehingga dengan berbagai alasan guru menyalahkan keadaan ataupun siswanya.

Berbekal dari kondisi yang ada maka dipandang perlu membuat inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa mampu melakukan gerakan dengan

benar dan diharapkan nantinya akan memperoleh hasil atau prestasi yang tinggi yang dimulai dengan gerakan dasar yang benar.

Cabang Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang diamanatkan oleh pemerintah melalui Kurikulum Merdeka untuk disampaikan kepada peserta didik.

Perkembangan teknologi dewasa ini tentu akan mempengaruhi dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Padahal kita tahu bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan domain jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas Jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mensukseskan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Cabang Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang diamanatkan oleh pemerintah melalui Kurikulum Merdeka untuk disampaikan kepada peserta didik. Cabang ini jauh kurang populer bila dibandingkan dengan cabang olahraga Lompat lembing, Basket apalagi Sepak Bola. Maka menjadi suatu keniscayaan yang membutuhkan perhatian dan kerja ekstra untuk menyampaikan cabang olahraga ini di tengah-tengah siswa.

Nomor lempar lembing menjadi sesuatu yang asing bagi siswa bahkan mendengar kata lempar lembing saja siswa sudah enggan, malas dan bias jadi merasa ngeri. Padahal apabila nomor atletik ini disampaikan dengan baik dengan pendekatan yang benar maka justru akan menarik perhatian siswa misalnya dengan media Bermain sasaran suatu benda dan dikaitkan dengan imajinasi siswa tentang jaman dahulu orang berburu menggunakan tombak ataupun lembing maka minat siswa untuk mempelajari materi ini akan lebih meningkat. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Atletik cabang Lempar lembing dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang pernah dilakukan Dhewe., Priambodo (2023). Mengenai pengaruh dari model pembelajaran *problem based learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar di SMP Negeri 6 Nganjuk. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dilihat dari hasil belajar siswa PBL sebesar 79,79 dibandingkan hasil belajar konvensional sebesar 59,84 dan selisih nilai keduanya sebesar 17,13. Serta ada pengaruh antara siswa motivasi belajar tinggi dan siswa motivasi belajar rendah, hasilnya siswa motivasi tinggi lebih rendah dibandingkan siswa motivasi rendah dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Siswa motivasi belajar tinggi memiliki nilai 64,16 lebih rendah dibandingkan siswa motivasi rendah dengan nilai 72,93 dan selisih nilai keduanya 8,77. Serta ada interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar passing sepak bola dengan nilai signifikansi  $0,035 < 0,05$ .



Penelitian yang pernah dilakukan Setiyawati (2019). Tentang Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligences*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: Pertama, Persiapan pembelajaran diawali dengan mengenali kecerdasan peserta didik melalui Multiple Intelligences Research (MIR) dan Orientasi Kematangan Peserta didik (OKS), kemudian menyusun RPP/lesson plan. Kedua, Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan apersepsi dan motivasi (alfa zona, scene setting, pre-teach dan warmer), dilanjutkan dengan kegiatan berbasis *multiple intelligences* yang mencakup sembilan jenis kecerdasan. Ketiga, penilaian pembelajaran, menggunakan penilaian autentik mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.

Model Problem Based Learning (PBL) telah terbukti secara empiris memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran (Rahman dkk., 2024; Sarjimin dkk., 2022; Izzah & Sukmawati, 2022). Motivasi yang tinggi, sebagai hasil dari penerapan PBL, secara langsung mendorong keterlibatan aktif dan memaksimalkan hasil belajar peserta didik (Rian dkk., 2025). Lebih lanjut, model yang serupa, yaitu *Project Based Learning* (PjBL), juga efektif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis dan memfasilitasi motivasi, yang menjadi landasan penting bagi pengembangan keterampilan kognitif siswa (Huda dkk., 2024).

Dalam pembelajaran berbasis praktik seperti PJOK, penting untuk mengakomodasi Kecerdasan Kinestetik, yang merupakan salah satu dimensi *Multiple Intelligence* (MI) (Wardan, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa MI Kinestetik berperan krusial dalam menstimulasi proses belajar melalui gerakan (Fahmi dkk., 2022) dan harus menjadi perhatian dalam model penilaian kinerja siswa di SMA (Huda dkk., 2022). Perangkat dan lingkungan pembelajaran yang dirancang berbasis MI secara konsisten mampu meningkatkan motivasi peserta didik karena mengakomodasi potensi intrinsik mereka (Destari dkk., 2022; Kusumah, 2024). Argumen Penguatan Integrasi Model PBL Berbasis Kinestetik.

Integrasi model PBL dengan aktivitas fisik (Kinestetik) merupakan solusi efektif untuk pembelajaran abad ke-21 dalam PJOK (Syafuruddin dkk., 2022). Penerapan PjBL/PBL dalam aktivitas berbasis gerak, seperti kebugaran jasmani atau Pencak Silat, terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keterampilan motorik (Ahwan dkk., 2023; Suwiwa, 2021). Yang terpenting, model PBL/PjBL terbukti mampu melatih kemandirian dan refleksi diri (*Self-Regulated Learning*), sebuah indikator motivasi yang penting bagi siswa SMA, karena siswa dituntut untuk mengevaluasi proses pemecahan masalah gerak mereka sendiri (Roseli, 2017, 2025).

Konteks materi lempar lembing menuntut tidak hanya kekuatan fisik (Ambia dkk., 2023) tetapi juga usaha, ketekunan, dan keberanian mengambil risiko dalam mencoba teknik (Hidayat, 2023; Sudirman, 2020). Modifikasi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) atau permainan pada materi lempar lembing telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar karena membuatnya lebih menarik (Tirtayasa, 2024; Setiawan, 2024). Selain itu, penguasaan teknik dasar lempar lembing memiliki kontribusi signifikan dari Kecerdasan Kinestetik siswa (Ramadhan, 2021), yang semakin menegaskan perlunya model pembelajaran yang berorientasi pada gerak

"Hasil penelitian ini, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan Model PBL berbasis MI Kinestetik, konsisten dengan temuan yang diungkapkan oleh Rahman dkk. (2024) (Penelitian 2) dan Izzah & Sukmawati (2022) (Penelitian 5). Kedua studi tersebut secara umum menyimpulkan bahwa PBL, meskipun dalam konteks yang berbeda, merupakan model pembelajaran yang efektif dalam mendorong motivasi siswa."

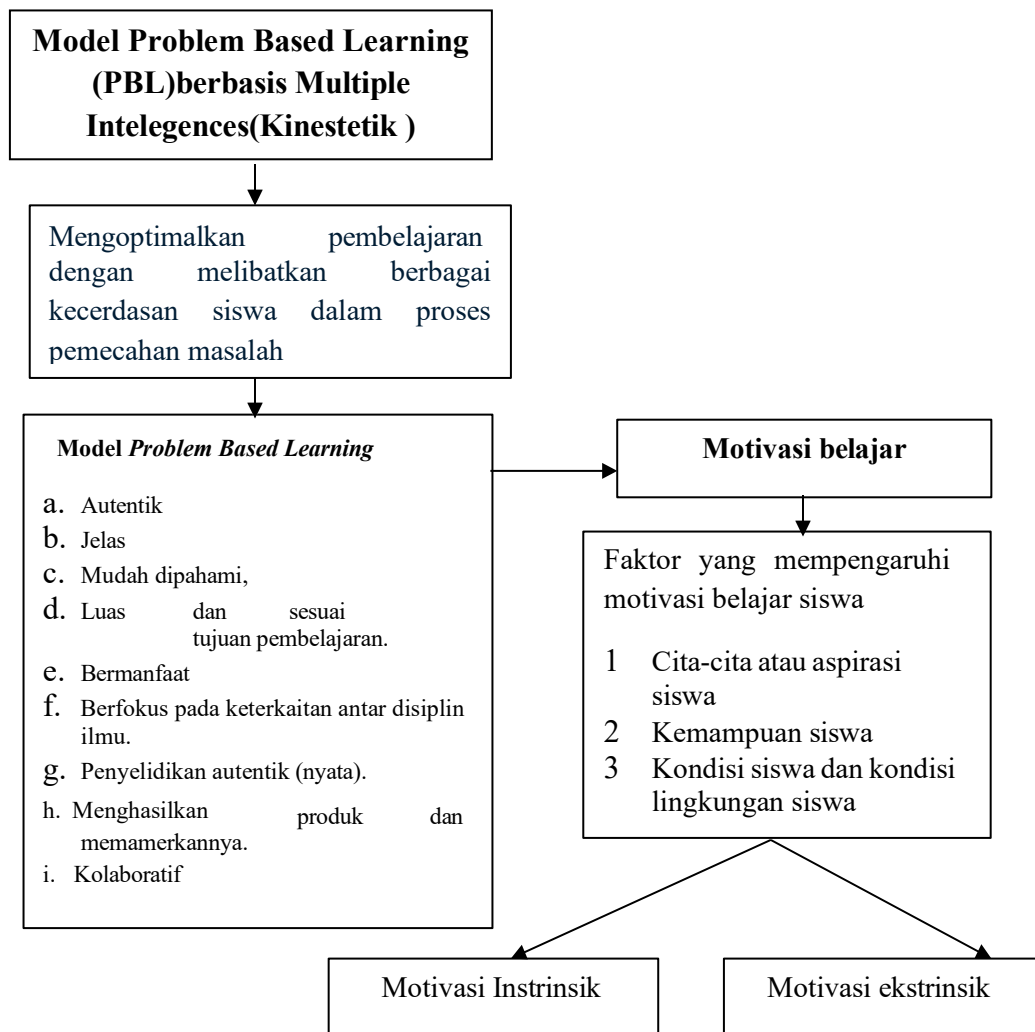
"Secara khusus, temuan ini sangat didukung oleh penelitian Nabila & Hasan (2020) (Penelitian 4) yang menegaskan bahwa PBL mampu meningkatkan motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana indikator ketekunan dan usaha serta antusiasme siswa—yang

mencerminkan motivasi intrinsik—menunjukkan peningkatan yang paling menonjol."

"Integrasi Kinestetik dalam model penelitian ini diperkuat oleh studi Kusumah (2024) (Penelitian 8) dan Ahwan dkk. (2023) (Penelitian 11). Kusumah (2024) menyatakan bahwa MI dapat mengoptimalkan potensi dan kinerja siswa, yang dalam penelitian ini terwujud dalam peningkatan keterlibatan aktif siswa pada Lempar Lembing. Sementara itu, Ahwan dkk. (2023) menunjukkan bahwa model berbasis masalah efektif untuk aktivitas fisik, yang menjadi landasan kontekstual bagi model PBL Kinestetik ini.

## **2.7 Kerangka Teori**

Kerangka teori merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel untuk menjelaskan sebuah fenomena. Hubungan antara berbagai variabel digambarkan dengan lengkap dan menyeluruh dengan alur dan skema yang menjelaskan sebab akibat suatu fenomena (Masturoh., Anggita, 2018).

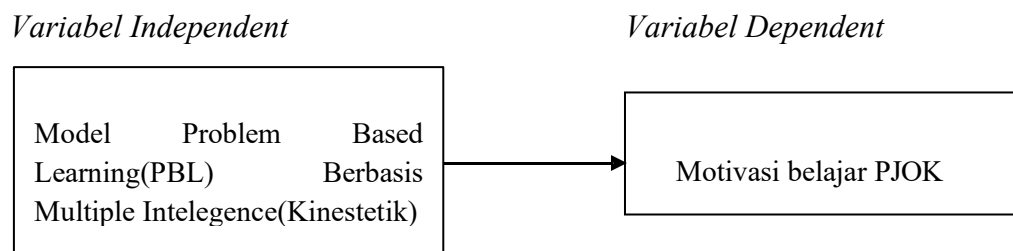


**Gambar 2. 1** Kerangka Teori

Sumber: Modifikasi: Herwati., dkk. (2023). Asmara., Septiana. (2023).

## 2.8 Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu atau terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti (Notoatmodjo, 2018). Kerangka konsep digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 2** Kerangka Konsep

## 2.9 Hipotesis

Hipotesis digunakan untuk mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti yang sifatnya masih praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya melalui uji statistik (Masturoh., Anggita. 2018). Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha : Ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbasis berbasis *multiple intelligence (Kinestetik)* terhadap motivasi belajar PJOK pada siswa Kelas 11 di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025.
- H0 : Tidak ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbasis berbasis *multiple intelligence (Kinestetik)* terhadap motivasi belajar PJOK pada siswa Kelas 11 di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Rukminingsih dkk. (2020), Penelitian Kuantitatif adalah jenis penelitian yang memanfaatkan data numerik dan analisis statistik (deduktif). Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis mengenai teori dan model pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan proses pembelajaran di lingkungan pendidikan.

Penelitian ini menggunakan desain Eksperimen semu ( *Pre-Experimental Design*) dengan bentuk *One group Pretest-posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok subjek Penelitian di berikan tes awal (pretest), kemudian di berikan perlakuan , dan selanjutnya diberikan test akhir (posttest). Total partisipan adalah 93 siswa,di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Instrumen pengukuran adalah angket motivasi belajar Lempar Lembing dengan rentang skor 30-100. Data dikumpulkan melalui tes awal (Pretest) dan tes akhir (Posttest). Bentuk rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

	Pretes	Perlakuan	Postes
Desain Eksperimen semu :	01	X	02

**Gambar 3. 1** One Group Pre Test - Post Test Desaign

- 01 Pengukuran motivasi belajar PJOK pada siswa sebelum diberikan PBL berbasis *multiple intelligence*
- X Perlakuan dengan memberikan model PBL berbasis *multiple intelligence*
- 02 Pengukuran motivasi belajar PJOK pada siswa sesudah diberikan PBL berbasis *multiple intelligence*

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus Tahun 2025 di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung.

**Tabel 3.1** Waktu dan Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan Utama	Waktu Pelaksanaan
1.	Tahap Persiapan & Administrasi	Juli – Awal Agustus 2025
2.	Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)	Agustus – Awal September 2025
3.	Analisis Data	September – Awal Oktober 2025
4.	Pelaporan dan Revisi Akhir	Oktober – November 2025

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Surahman. dkk, 2016). Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*Independent*) strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligence* menggunakan model *problem based learning*, dan variabel terikat (*Dependent*) motivasi belajar PJOK.

### 3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi variabel-variabel yang akan diteliti secara operasional di lapangan. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan pada pelaksanaan pengumpulan data dan pengolahan serta analisis data (Masturoh., Anggita, 2018).

**Tabel 3. 2** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur
<b>Independent</b> Model PBL berbasis <i>multiple intelligence</i>	Multiple intelligences memiliki makna kecerdasan majemuk atau banyak. Istilah tersebut digunakan untuk mewakili keberagaman kecerdasan yang dimiliki manusia. yakni kecerdasan linguistik, Naturalis, eksistensial, kecerdasan ruang, kecerdasan musik, Kinestetik, intrapersonal, interpersonal	-	-	-
<b>Dependent</b> Motivasi belajar PJOK	Dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai	Kuesioner <i>Motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ)</i>	Mengisi Kuesioner	0. Kurang baik jika skor $\leq$ mean/median. 0. Baik skor $>$ mean/median

### 3.5 Subjek Penelitian

#### 3.5.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu (Sujarweni, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025 sebanyak 1350 siswa.

#### 3.5.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian (Sujarweni, 2021). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025 sebanyak 1350 siswa.

Penetapan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut

$$n = \frac{N}{1 + N (d^2)}$$



Keterangan:

$n$  = Jumlah sampel  $N$  = Jumlah populasi

$d$  = derajat ketetapan yang diinginkan (sebesar 0,1)

$$n = \frac{1350}{1 + 1350 (0,2^2)}$$

$n = 93,10$  orang

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh sampel sebanyak 93,10 responden. Pada penelitian ini jumlah sample sebanyak 93 orang.

### 3.5.3 Teknik Sampling

Dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Consecutive sampling* adalah teknik pengambilan sampel *non-probabilitas* dimana peneliti memilih subjek yang memenuhi kriteria tertentu dan dimasukkan dalam penelitian sampai jumlah sampel yang diinginkan terpenuhi (Notoatmodjo, 2018).

## 3.6 Pengumpulan Data

### 3.6.1 Pengumpulan Data

#### a. Metode pengumpulan data

##### 1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui:

- a) Karakteristik responden (umur, jenis kelamin) diperoleh dengan lembar kuesioner.
- b) Data motivasi belajar pada siswa diperoleh menggunakan lembar kuesioner dan lembar observasi yang telah ditentukan.

##### 2. Data Sekunder

Meliputi gambaran umum lokasi penelitian.

#### b. Prosedur pengumpulan data penulis menempuh langkah-langkah :

##### 1. Langkah persiapan

Persiapan sebelum melakukan penelitian ini meliputi :

- a) Mengurus izin kepada pemimpin tempat penelitian.
- b) Melakukan pengambilan data awal untuk mengetahui jumlah siswa yang ada di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung.

- c) Menyusun lembar kuesioner dan melakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner.
  - d) Memperbanyak lembar kuesioner.
2. Langkah-langkah pelaksanaan
- a) Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung yang diterbitkan oleh Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan nomor..
  - b) Setelah mendapat izin kemudian penulis melakukan penelitian dengan membagikan kuesioner kepada responden yang telah ditetapkan.
  - c) Peneliti mengumpulkan data dengan cara responden yang bersedia menjadi responden mengisi lembar persetujuan (*informed consent*).
  - d) Setelah responden setuju responden mengisi lembar kuesioner.
3. Langkah akhir
- Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan di analisis data dirumuskan kesimpulan penelitian.

### 3.6.2 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Widodo., dkk, 2023). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa Kuesioner dimana daftar pertanyaan di isi secara langsung oleh responden yang ingin di minta pendapat. Lembar kuesioner untuk mengukur variabel Motivasi terdiri dari 25 pertanyaan.

#### a. Uji validitas dan reliabilitas

Alat ukur dalam penelitian ini akan dilakukan terhadap 20 responden, dengan hasil uji sebagai berikut:

### 1. Validitas

Uji validitas alat pengumpul data (kuesioner) dilakukan dengan menggunakan *pearson product moment* ( $r$ ). Menurut (Budiman, 2013) hasil uji validitas adalah semua item pernyataan kuesioner adalah valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  table. pada tabel *product moment* dengan sampel 20 serta alpha 5% adalah, 0,444 (Anggraini, 2022).

**Tabel 3. 2** Kriteria Validitas Instrumen Tes

Nilai $r$	Interpretasi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat rendah

Setelah harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil diatas dibandingkan dengan nilai  $r$  dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan  $df = N-2$ . Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai (Widodo., dkk, 2023).

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah keadaan yang menyatakan bahwa instrument cukup dipercaya untuk dapat dinyatakan sebagai alat pengumpul data, dalam penelitian ini pertanyaan yang sudah valid di uji dengan rumus *alpha cronbach*. Dasar pengambilan keputusan adalah reliable jika  $r$  alpha  $>$  konstanta (0,6) (Anggraini, 2022).

### 3.6.3 Pengolahan Data

Menurut (Adiputra, dkk (2021). Pengolahan data dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut:

- a. *Editing* data, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelengkapan, konsistensi, dan kesesuaian antara kriteria data yang diperlukan untuk uji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian.
- b. *Coding* data, yaitu proses memberi kode pada data dilakukan bertujuan untuk merubah data kualitatif menjadi kuantitatif. Coding data diperlukan terutama dalam proses pengolahan data, baik secara manual atau menggunakan program komputer.
- c. *Tabulasi* data, yaitu memasukkan data ke dalam tabel-tabel yang telah tersedia, baik tabel untuk data mentah maupun untuk data yang digunakan untuk menghitung data tertentu secara spesifik.

### 3.7 Analisis Data

#### 3.7.1 Analisis Univariat

Analisis univariat dalam penelitian ini menyajikan rata-rata motivasi belajar PJOK sebelum dan sesudah dilakukan model *problem based learning* (PBL) berbasis *multiple intelligence* (*Kinestetik*) pada siswa Kelas 11 di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung Tahun 2025.

#### 3.7.2 Uji Normalitas

Syarat-syarat uji dependent sampel *T tes* adalah data yang diuji merupakan data kuantitatif, dilakukan uji normalitas dan data harus berdistribusi normal. Pada penelitian ini sampel kurang dari 50 responden sehingga uji kenormalan yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk*. Kriteria uji normalitas adalah data berdistribusi normal jika taraf signifikan  $> \alpha$  (0,05).

Jika syarat data berdistribusi normal terpenuhi, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji *t dependent*. Jika data tidak berdistribusi normal maka solusinya dengan metode statistik non parametrik, yaitu dengan uji *wilcoxon* (Darwel., dkk, 2022).

#### 3.7.3 Analisa Bivariat

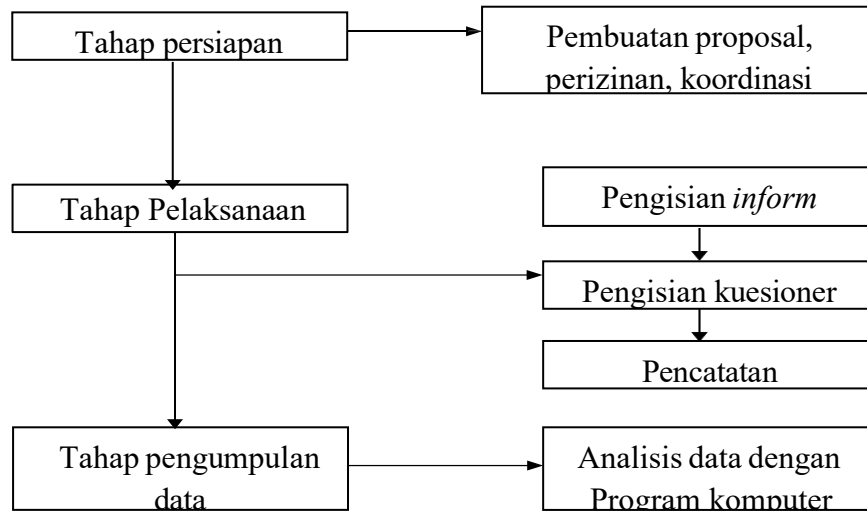
Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel yang dianalisis pada dua sampel yang

sama atau berpasangan. Uji-t berfungsi membandingkan nilai mean atau rata-rata pada subjek yang sama atau berpasangan dan mengalami dua perlakuan berbeda. Pengukuran nilai rata-rata (mean) dilakukan pada subjek yang sama pada saat sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk menguji perbedaan mean/rata-rata motivasi belajar PJOK sebelum dan sesudah dilakukan strategi pembelajaran berbasis *multiple intelligence* menggunakan model *problem based learning* digunakan uji *t* berpasangan (*paired t test*) dengan tingkat kemaknaan 0,05 dengan pengertian apabila  $P \text{ value} \leq 0,05$  maka terdapat perbedaan yang bermakna dan apabila  $P \text{ value} > 0,05$  maka tidak bermakna atau  $H_0$  ditolak (Darwel.dkk, 2022).

### 3.8 Alur Penelitian

Tahapan penelitian ini dimulai dari tahap persiapan yaitu pembuatan proposal penelitian dan perizinan pada instansi tempat dilakukannya penelitian yaitu di SMA Negeri 9 Kota Bandar Lampung. Selanjutnya setelah mendapat izin peneliti melakukan penelitian terhadap responden yang telah ditentukan. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan maksud tujuan dilakukannya penelitian ini kepada calon responden, setelah responden bersedia dan setuju peneliti/ enumerator meminta bukti tanda tangan pada lembar persetujuan. Kemudian responden diminta untuk mengisi lembar kuesioner dengan cara mencentang salah satu jawaban dari masing-masing pertanyaan, pengisian kuesioner  $\pm 30$  menit. Setelah selesai diisi peneliti mengambil kembali lembar kuesioner tersebut mengecek apakah pertanyaan kuesioner sudah terisi semua, dan menulis nomor urut responden.

Setelah jumlah sampel sudah terpenuhi maka peneliti melakukan rekapitulasi data, dengan menggunakan program excel, dan data diolah menggunakan SPSS . Skema alur penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3. 2** Alur Penelitian

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan analisis statistik inferensial dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis *Multiple Intelligences (MI)* Kinestetik terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung pada materi Lempar Lembing, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengaruh Signifikan dan Positif: Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan Model PBL Berbasis MI Kinestetik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0.000 (Sig. 0.05), yang secara statistik menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ .

Peningkatan Superior (Efektivitas Model): Peningkatan rata-rata motivasi belajar (*Gain Score*) pada Kelompok Eksperimen (23.30) adalah jauh lebih tinggi dibandingkan dengan Kelompok Kontrol (9.85). Hal ini menegaskan bahwa model PBL-MI Kinestetik memiliki efektivitas yang superior dalam mendorong motivasi intrinsik siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Implikasi Teoritis (SDT): Keberhasilan model ini ditunjang oleh pemenuhan kebutuhan psikologis dasar sesuai *Self-Determination Theory (SDT)* (kebebasan, Kompetensi, dan Keterhubungan). Integrasi MI Kinestetik menjamin kebutuhan Kompetensi terpenuhi karena siswa memecahkan masalah melalui modalitas gerak yang paling kuat mereka miliki, sehingga meningkatkan self-efficacy.

## 5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki implikasi mendalam bagi praktik pedagogi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya dalam kerangka Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Abad ke-21.

### 5.2.1 Implikasi Bagi Guru PJOK (Perubahan Paradigma)

Pergeseran Fokus dari Perintah ke Masalah: Guru PJOK harus bergeser dari peran sebagai penyampai informasi dan pemberi perintah (*transmission model*) menjadi fasilitator dan desainer masalah (*problem designer*). Pembelajaran harus dirancang sebagai serangkaian tantangan gerak yang menuntut siswa untuk menganalisis, merumuskan hipotesis, dan menguji solusi secara fisik, bukan sekadar meniru gerakan.

Akomodasi Kecerdasan: Penerapan model ini menekankan pentingnya mengakomodasi kecerdasan dominan siswa. Dalam PJOK, kecerdasan Kinestetik harus diakui sebagai jembatan utama menuju pemahaman konseptual. Ini berarti merancang LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang mendorong refleksi gerak dan formulasi teknis (kognitif) yang didasarkan pada pengalaman motorik (kinestetik).

### 5.2.2 Implikasi Bagi Pengembangan Kurikulum (Relevansi Abad ke-21)

Pentingnya Literasi Gerak Kritis: Model ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan motorik, seperti Lempar Lembing, dapat dan harus dijadikan sarana untuk mengembangkan keterampilan Abad ke-21, yaitu Pemecahan Masalah Kritis dan Kolaborasi. Kurikulum PJOK harus menekankan *Critical Movement Literacy*, yaitu kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi kualitas gerak mereka sendiri secara mandiri.



Integrasi Teknologi Sebagai Alat Refleksi: Pemanfaatan teknologi sederhana seperti video (sebagai alat visualisasi masalah dan pembandingan *slow motion*) sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran berbasis MI. Teknologi harus dipandang sebagai alat bantu refleksi, bukan sekadar media hiburan.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dijabarkan, penelitian ini mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait:

#### 5.3.1 Saran Akademik dan Pengembangan Ilmu

Pengembangan Model Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang menguji efektivitas Model PBL-MI Kinestetik ini pada materi PJOK yang berbeda (misalnya, cabang olahraga permainan tim atau senam) serta mengintegrasikan Multiple Intelligences lainnya (misalnya, Kecerdasan Visual-Spasial atau Logika-Matematika) untuk memperkaya variasi gaya belajar.

Analisis Faktor Eksternal: Penelitian di masa depan disarankan untuk mencakup variabel yang tidak diukur dalam studi ini, seperti pengaruh dukungan lingkungan sekolah, dukungan keluarga, atau perbandingan kinerja antar jenis kelamin dalam implementasi model yang sama.

#### 5.3.2 Saran Praktis untuk Sekolah dan Guru

Internalisasi Model: Kepala sekolah dan koordinator kurikulum disarankan untuk mendorong guru PJOK menginternalisasi dan mengadopsi Model PBL-MI Kinestetik sebagai salah satu praktik pedagogi unggulan. Hal ini dapat dilakukan melalui lokakarya in-house training (IHT) atau kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) di tingkat Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Alokasi Sumber Daya: Sekolah perlu mengalokasikan sumber daya yang memadai, termasuk penyediaan peralatan olahraga yang cukup (untuk memastikan eksplorasi gerak individu), serta mendukung akses terhadap teknologi (kamera/ponsel untuk rekaman dan pemutaran video) yang diperlukan dalam fase analisis masalah PBL.

Penilaian Komprehensif: Guru disarankan menggunakan sistem penilaian yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir (psikomotorik), tetapi juga pada proses problem solving (kognitif) dan tingkat keterlibatan/ketekunan (afektif), sebagai manifestasi motivasi intrinsik yang telah meningkat.

### **5.3.3 Saran untuk Siswa**

Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, tidak hanya dalam melakukan gerakan fisik, tetapi juga dalam proses berpikir dan analisis kritis terhadap masalah gerak. Motivasi belajar yang tinggi akan tercapai optimal jika siswa secara sadar melihat kesalahan sebagai kesempatan untuk perbaikan dan menjadi subjek aktif dalam pembelajaran mereka sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra. dkk. (2021). *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis: Denpasar.
- Anggraini. (2022). *Buku Ajar Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Stikes Majapahit: Mojokerto.
- Asmara., Septiana. (2023). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Bengkulu: CV. Azka Pustaka.
- Darwel.dkk. (2022). *Statistik Kesehatan: Teori Dan Aplikasi*. PT Global Eksekutif Teknologi. Padang. Sumatera Barat.
- Dhewe., Priambodo (2023). *Pengaruh dari model pembelajaran problem based learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar di SMP Negeri 6 Nganjuk*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 11 Nomor 02 Tahun 2023 ISSN : 2338-798X
- Erviana., dkk. (2023). *Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality Untuk Peningkatan Hots Siswa*. Yogyakarta : K-Media.
- Harahap., dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Herwati., dkk. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan. Konsep – Teori – Aplikasi*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Maharani., Sumantri., Fitrah.( 2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan. Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Masturoh., Anggita. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan.Bahan ajar rekam medis dan informasi kesehatan (RMIK)*. Pusat pendidikan sumberdaya manusia kesehatan: Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumberdaya Manusia Kesehatan. Kementrian Kesehatan RI.
- Mayasari., Alimuddin. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Siswa*. Banyumas Jawa Tengah: CV. Rizquna

- Mulyadi., Faizin., Supriatna. (2025). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdit Buahati Islamic School Karawang*. Jurnal Primary Edu (JPE) Vol. 3, No. 1, Februari 2025, Hal. 36-47.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Penerbit PT.Rineka Cipta.
- Pratiwi. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. (Pedoman Guru dalam Mengajar Penjas)*. Palembang: Bening media publishing..
- Syaiful.A , Ramadhan,S. (2021). *Implementasi PBL berbasis kinestetik untuk meningkatkan Keterlibatan Siswa dan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar*, Universitas Jakarta. Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915.
- Setiyawati. (2019). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915.
- Sujarweni. (2021). *Metodelogi penelitian. Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Surahman., Rachmat., Supardi. (2016). *Modu Bahan Ajar Metodologi Penelitian*. Pusat pendidikan sumberdaya manusia kesehatan: Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumberdaya Manusia Kesehatan. Kementrian Kesehatan RI.
- Susanti., dkk. (2024). *Motivasi Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran; Studi Komparasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Kurikulum K13 Di SMPN 4 Rejang Lebong*. Pendidikan Guru 2024. Literasi Kita Indonesia. Volume 5 Nomor 1. E-ISSN: 2745-5432 | P-ISSN: 2962-598X.
- Syamsidah., Suryani. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Sleman: Deepublish.
- Wardana., Djamaluddin. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Widodo., dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.