

Pengaruh *Discovery Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Manajemen di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Yudi Agus Setiawan¹, Mutia Pamikatsih², Neti Endang Wahyuni³

¹⁻³ Fakultas Ekonomi, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Alamat: Jalan Kemerdekaan Barat No.17, Kesugihan Kidul, Kecamatan Kesugihan,
Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah 53274

Korespondensi Penulis: namakuyudiagus@gmail.com

Abstract. At Nahdlatul Ulama Al Ghazali University Cilacap, one of the learning models is called Discovery Learning. This learning model emphasizes the active involvement of students in the learning process. This is because this model is centered on students discovering concepts and knowledge on their own through exploration and research. The stages of the discovery learning model involve the lecturer preparing teaching materials in the form of PowerPoint presentations or videos, after which students actively engage in learning activities and can identify areas where they need to improve their understanding and skills. The purpose of this research is to determine the effect of discovery learning on learning motivation. The research method used is a quantitative method because the research data is in the form of numbers and the analysis uses statistics. The analysis used is linear regression analysis with a population of Management program students. The number of samples used amounted to 34 students. The data collection technique involved tests and questionnaires using a Likert scale. From the results of the normality test and linearity test, the sig values of 0.200 and 0.177 indicate that the data are normally and linearly distributed. Based on the linear regression test, a t-value of $3.296 > t\text{-table } 2.037$ with a regression coefficient of 0.331 indicates that there is an influence between variable x (discovery learning) and variable y (learning motivation).

Keywords: Discovery Learning, Learning Motivation, Students.

Abstrak. Salah satu model pembelajaran di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap adalah Discovery Learning. Model pembelajaran ini menekankan pentingnya siswa berpartisipasi dengan cara aktif mengikuti proses belajar. Perihal ini disebabkan oleh fakta bahwa model ini berpusat pada mahasiswa untuk menemukan ide dan pengetahuan mereka sendiri melalui penelitian dan eksplorasi. Dalam model pembelajaran penemuan, guru membuat bahan ajar dalam bentuk Power Point atau video. Kemudian, siswa memiliki keterlibatan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menemukan area di mana mereka perlu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Tujuan pelaksanaan penelitian sesungguhnya adalah untuk menentukan pengaruh proses pembelajaran temuan terhadap keinginan untuk belajar. Karena data penelitian adalah angka, metode kuantitatif digunakan. Analisis regresi linear digunakan untuk populasi mahasiswa Fakultas Ekonomi prodi Manajemen. Jumlah sampel yang digunakan adalah 34 orang. Pengumpulan data menggunakan angket dan tes dengan skala likert. Hasil uji normalitas dan uji linearitas menunjukkan nilai sig 0.200 dan 0.177 yang menyatakan data tersebut berdistribusi normal dan linear. Ada hubungan antara variabel x (discovery learning) terhadap variabel y (motivasi belajar). Hasil uji regresi linear diperoleh nilai thitung sebesar $3.296 > t\text{tabel } 2.037$ dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.331.

Kata Kunci: Discovery Learning, Motivasi Belajar, Mahasiswa.

1. PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan kontemporer, penggunaan pendekatan pengajaran yang kreatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode Discovery Learning adalah salah satu pendekatan yang banyak dikaji karena menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan meneliti ide dan pengetahuan mereka sendiri. Studi menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah, sehingga proses pembelajaran yang

dilakukan dengan gambaran problematis, menstimulus mahasiswa dengan pertanyaan, mendorong mahasiswa mencari jawaban sendiri.

Belajar bukan hanya proses transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan aspek motivasi yang berperan penting dalam keberhasilan akademis. Mahasiswa yang termotivasi cenderung menunjukkan kinerja yang lebih baik, keterlibatan yang lebih tinggi, serta hasil belajar yang memuaskan. Namun, banyak mahasiswa menghadapi tantangan dalam menemukan motivasi dalam proses belajar mereka, terutama dalam konteks pembelajaran yang kurang interaktif dan monoton, sehingga relevansi penelitian ini muncul. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan metode *Discovery Learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Dengan melibatkan mahasiswa dalam proses yang lebih aktif dan eksploratif, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar.

Discovery learning adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penemuan (*discovery*) oleh mahasiswa. Dalam konteks manajemen, pembelajaran ini dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Metode ini menawarkan alternatif yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Teknologi, terutama internet, memberikan akses tanpa batas ke berbagai sumber informasi. Mahasiswa dapat dengan mudah menemukan artikel, video, dan bahan ajar lainnya yang relevan dengan topik yang dipelajari, sehingga mendukung proses *discovery*. Dengan teknologi, mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Ini memberi mereka keleluasaan untuk mengeksplorasi materi lebih dalam sesuai minat pribadi, meningkatkan motivasi dan pemahaman (Yadi et al., 2022).

Banyak aplikasi dan platform online yang menyediakan umpan balik langsung terhadap tugas dan kuis. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dengan cepat dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif, serta dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya belajar secara teori tetapi juga memperoleh keterampilan praktis yang sangat berharga di dunia nyata. Hal ini berkontribusi pada pembentukan pemikir kritis dan kreatif yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Discovery Learning

Discovery learning merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. (Eny Hartadiyati WH, Latifa Nur Anisa, 2023) menyarankan agar peserta didik belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen. (Arifin, 2020) mengatakan bahwa model discovery merupakan model pembelajaran berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model discovery menekankan pada pentingnya pemahaman struktur dan ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Peserta didik didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, gagasan-gagasan dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip untuk mereka sendiri. Sedangkan menurut Azhari (2015) model discovery learning adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Langkah-Langkah *Discovery Learning* menurut (Sakila, 2019) dalam mengaplikasikan metode Discovery Learning di kelas, ada beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, secara umum sebagai berikut :

- 1) Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan) Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik untuk melakukan eksplorasi.
- 2) Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah) Setelah melakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisa 13 permasalahan yang mereka hadapi, merupakan

teknik yang berguna dalam membangun pemahaman peserta didik agar terbiasa untuk menemukan masalah.

- 3) Data collection (pengumpulan data) Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberi kesempatan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.
- 4) Data processing (pengolahan data) Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Data processing disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
- 5) Verification (pembuktian) Pada tahap ini peserta didik memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah. Verifikasi bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.
- 6) Generalization (menarik kesimpulan/ generalisasi) Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

B. Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama

menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2011).

Djamarah (2008:149) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar:

- a. Faktor intrinsik Pendekatan kognitif menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam prestasi, jadi motivasi intrinsik merupakan motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi hal itu sendiri (sebuah tujuan itu sendiri). Motivasi itu intrinsik bila tujuannya sejalan dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan siswa untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran bukan karena keinginan lain, seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi atau hadiah dan sebagainya. Bila siswa telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka siswa secara sadar akan melakukan kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.
- b. Faktor ekstrinsik Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Siswa belajar karena ingin mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, gelar, kehormatan, dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar, dengan berbagai bentuknya. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan meugikan siswa. Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong tetap menjadikan siswa malas belajar. Karena itu, guru harus pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.

Menurut (Alawiyah, 2020) motivasi juga dikatakan sebagai usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melaksanakan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. “dikatakan keseluruhan”, karena pada umumnya ada

beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Sardiman (2011:75) Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar Jadi kesimpulannya, motivasi belajar adalah suatu keadaan atau kondisi dan dorongan dalam hal penumbuhan gairah, perasaan senang, dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki seseorang tercapai.

Melalui proses tersebut, karyawan diberikan pelatihan dan pengembangan yang relevan dengan kinerja pekerjaannya, sehingga diharapkan dapat menjalankan tanggung jawab pekerjaannya dengan sebaik - baiknya. (Abdul Aziz Sholeh et.al. 2024 :82)

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan data, maka analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah angka, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif, berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian dan kemudian menganalisis data secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2021). Analisis dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel bebas, atau variabel independen, dan variabel terikat, atau variable dependent. untuk mengevaluasi dampak Discovery Learning (x) terhadap motivasi belajar (y).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Februari tahun 2025 di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap dengan populasi mahasiswa program studi Manajemen yang mendapatkan mata kuliah Sistem Informasi Manajemen. Studi ini melibatkan 34 mahasiswa program studi Manajemen yang mengambil mata kuliah Sistem Informasi Manajemen di Fakultas Ekonomi Prodi Manajemen Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Tes diberikan kepada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran Discovery learning. Tes adalah seperangkat lembar soal atau serangkaian tugas (alat ukur) berisi tentang pernyataan atau pertanyaan yang harus di kerjakan oleh peserta didik atau sekelompok yang harus dijawab dengan baik, jujur, benar, sehingga menghasilkan suatu nilai sesuai dengan tujuan (Muhammad Afandi, 2013). Angket adalah daftar pernyataan yang diberikan kepada orang lain dan dia bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Rahmat, 2013). Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Discovery learning di kelas. Angket yang dipakai menggunakan skala Likert yaitu dengan empat alternatif jawaban. Data yang digunakan

berbentuk kuantitatif dengan setiap jawaban diberi skor. Presentase respon dapat dihitung sebagai rumus berikut:

$$presentase = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor max}} \times 100$$

(Nurdini et al., 2018)

Data yang terkumpul akan digunakan untuk memprediksi data selanjutnya, dengan metode analisis regresi. Metode analisis regresi mampu mengukur hubungan/pengaruh antara variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen. Metode analisis regresi yang digunakan adalah regresi linier sederhana teknik statistik yang digunakan untuk mengukur hubungan antara variabel dependen (target) dan satu atau lebih variabel independen (prediktor). Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan sebab akibat (kasual) variabel bebas (x) terhadap variabel terikat (y). Hubungan sebab akibat (kausal) variabel bebas (x) terhadap variabel terikat (y) adalah dasar analisis regresi linear sederhana, yang memungkinkan pengukuran hubungan dan pengaruh antara variabel dependen dan satu atau lebih variabel independen.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian setelah diujikan melalui analisis dengan cara mengaplikasikan metode analisis regresi linear yang memiliki dasar tujuan untuk dapat mengetahui hasil pengaruh *Discovery learning* terhadap motivasi belajar. Data berdasarkan hasil belajar oleh mahasiswa diperoleh dari nilai ujian/tes akhir mahasiswa Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen setelah melakukan proses pembelajaran. Serta nilai angket diperoleh dengan membagikan pernyataan melalui *google form* untuk mengetahui bagaimana proses *Discovery learning* dilakukan (Herlina et al., 2019). Dari data-data yang sudah terkumpul digunakan untuk uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas serta uji regresi linear.

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual	
N		34	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	5.47731110	
Most Extreme Differences	Absolute	.124	
	Positive	.077	
	Negative	-.124	
Test Statistic		.124	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.199	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.189
		Upper Bound	.209

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Hasilnya uji normalitas pada daftar tabel 1 didapatkan nilai signifikansi 0.200 yang menunjukkan bahwa nilai signifikasinya lebih dari 0.005 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut benar-benar berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji linearitas

Anova Tabel							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi belajar* Discovery learning	Between Group	(Combined)	850.521	14	60.752	2.426	0.037
		Linearity	336.204	1	336.204	13.428	0.002
		Deviation from Linearity	514.317	13	39.563	1.580	0.177
	Within Groups		475.714	19	25.038		
	Total		1326.235	33			

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Dari tabel 2 uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi 0.177 menunjukkan bahwa nilai signifikasinya lebih dari 0.05 yang menandakan bahwa hubungan dari kedua variable antara *Discovery learning* dan motivasi belajar linear.

Dari tabel 1 dan tabel 2 menunjukkan fakta bahwa data pada sample yang telah digunakan sudah berdistribusi secara normal dan linear, sehingga didapatkan dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana.

Tabel 3. Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R square	Std. Error of the Estimate
1	0.503a	0.254	0.230	5.56224
a. Predictors: (Constant), Discovery learning				

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Tabel 3 menjelaskan bahwa besar nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu 0.503 diperoleh output determinasi (R square) sebesar 0.254 yang menyatakan bahwa ada pengaruh variable bebas (*Discovery learning*) terhadap variable terikat (motivasi belajar) sebesar 25.4%.

Tabel 4. Anova

Model		Sum of Squares	Anovaa	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	336.204	1	336.204	10.867	0.002b
	Residual	990.031	33	30.938		
	Total	1326.235	33			
a. Dependent variable: Motivasi belajar						
b. Prediction: (Constant), Discovery learning						

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai Fhitung 10.867 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.002 < 0.05$, maka dapat disimpulkan ada pengaruh variabel x (*Discovery learning*) terhadap variabel y (Motivasi belajar).

Tabel 5. Coefficients

Model		Unstandardized B	Coefficient sa Coefficient s Std. Error	Standardized coefficient s Beta	t	Sig.
1	(Constant)	62.62.650	8.830		7.095	<0.001
	Discovery learning	0.331	0.101	0.503	3.296	0.002
a. Dependent variable: Motivasi belajar						

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Tabel 5 menunjukkan hasil nilai constant (a) sebesar 62.650, dan nilai *Discovery learning* (b/kofisiensi regresi) sebesar 0.331. sehingga persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 62.650 + 0.331X$$

Persamaan tersebut dapat diartikan:

- Nilai konsisten varaibel hasil belajar sebesar 62.650
- Koefisien regresi X sebesar 0.331 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Discovery learning*, maka nilai motivasi belajar bertambah sebesar 0.331. koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variable x terhadap y adalah positif.

Pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana

- Berdasarkan nilai signifikansi: dari table coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.002 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable x (*Discovery learning*) berpengaruh terhadap variable y (Motivasi belajar)
- Berdasar nilai thitung sebesar $3.296 > t_{tabel} 2.037$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable x (*Discovery learning*) berpengaruh terhadap variable y (Motivasi belajar)

Pada proses pembelajaran dosen memperkenalkan topik dengan memberikan gambaran umum tentang konsep-konsep dasar dalam manajemen yang akan dipelajari. Dengan melibatkan diskusi awal untuk merangsang minat mahasiswa. Mahasiswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk melakukan penelitian mendalam mengenai topik yang dipilih. Mereka dapat menggunakan berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan internet, untuk mencari informasi dan data yang diperlukan. Selama proses pembelajaran melakukan simulasi atau

studi kasus nyata di mana mereka bisa menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah yang ada. Melalui project kelompok atau tugas individu. Materi atau bahan pembelajaran disiapkan oleh dosen berupa PPT ataupun video yang disampaikan dan dijelaskan oleh dosen pada media pembelajaran tersebut. Selanjutnya dosen membimbing mahasiswa pada saat mencari informasi tambahan mengenai materi yang sedang dipelajari. Mahasiswa juga dapat mengakses materi tersebut dengan cara mendownload di media pembelajaran yang digunakan oleh dosen. Setelah melakukan proses pembelajaran dosen memberikan evaluasi hasil belajar berupa tes serta tugas-tugas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang diperoleh oleh mahasiswa (Setiawan, 2023).

Dalam *Discovery Learning* terdapat empat konsep yaitu 1) *Discovery Learning* mengkombinasikan berbagai teknologi untuk mencapai tujuan Pendidikan, 2) *Discovery Learning* kombinasi pendekatan pembelajaran behaviorisme, konstruktivisme dan kognitivisme kombinasi dari berbagai pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran dengan teknologi atau tanpa teknologi, 3) *Discovery Learning* mengkombinasikan berbagai teknologi pembelajaran misalnya web, video, film dan lain sebagainya, 4) menggabungkan teknologi dan tugas untuk menciptakan pengaruh baik dalam pembelajaran (Sari, 2021). *Metode Discovery* memiliki tiga komponen penting yaitu 1) *online learning*, 2) pembelajaran tatap muka, 3) belajar mandiri. Melalui pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama peserta didik, dan peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Yane Hendarrita, 2018).

Model *Discovery Learning* memberikan hasil yang baik atau pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar mahasiswa dibuktikan dengan perhitungan thitung sebesar 3.296. Dalam proses pembelajaran mahasiswa cukup aktif dalam mengikuti perkuliahan salah satunya dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Dengan keaktifan dan disiplin belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Model pembelajaran *Discovery Learning* di masa teknologi modern membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk mempelajari dan memahami materi perkuliahan yang disampaikan. Mahasiswa belajar dengan baik karena mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berkesempatan untuk menemukan sendiri tentang materi yang sedang dipelajari. Motivasi belajar tersebut juga dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya melalui sumber belajar yang dirancang oleh guru (Rodiyah, 2022). Selain itu, dengan pembelajaran *discovery learning* dapat membentuk

perilaku belajar yang mandiri pada mahasiswa yang terbentuk bertahap dimana belajar mandiri merupakan komponen dari pembelajaran tersebut (Istiningsih & Hasbullah, 2015).

Dalam penelitiannya, Hima menyatakan bahwa penerapan pembelajaran *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari munculnya indikator-indikator motivasi belajar, diantaranya siswa terlihat semangat, penuh perhatian, sungguh-sungguh dalam belajar serta aktif berdiskusi dan mencari tambahan materi dari internet (Hima, 2017). Menurut Istiningsih, Strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran masa depan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sangat memadai. *Discovery learning* menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran karena dapat menggabungkan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas dengan pembelajaran yang menuju kemandiri dalam belajar (Istiningsih & Hasbullah, 2015). Dengan kondisi sekarang ini setelah kemajuan teknologi metode *disccovery* dapat digunakan dan menjadi alternatif dengan memadukan teknologi sehingga mahasiswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Pada penelitiannya, afifah mengungkapkan bahwa *Discovery Learning* berbantuan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan ketrampilan metakognitif mahasiswa. Terlihat, selama proses pembelajaran siswa terlatih untuk melakukan Latihan soal dan mampu memahami dan menjawab pertanyaan (Afifah & Azizah, 2021). Memilih merupakan bagian dari suatu upaya pemecahan sekaligus sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan. Oleh karena itu dibutuhkan keputusan pembelian yang tepat (Kristiawati Indriana et.al. 2019 : 28)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah ada pengaruh *Discovery Learning* terhadap keinginan untuk belajar mahasiswa di Program Studi Manajemen Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Hasil perhitungan, yang mencapai thitung 3.296, mengungkapkan jika benar ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keinginan siswa untuk belajar. Mahasiswa sangat terlibat dalam proses pembelajaran ini dan sangat termotivasi untuk mengikutinya. Salah satunya adalah melalui penggunaan alat interaktif seperti simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang praktis. Keterlibatan aktif meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan motivasi mereka untuk belajar saat mereka mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan diujikan dosen dalam periode waktu yang sudah ditentukan dan sesuai dengan pelaksanaan perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N., & Azizah, U. (2021). Implementation of guided inquiry based on blended learning to improve students' metacognitive skills in reaction rate. *International Journal of Chemistry Education Research*, 3(5), 1–11. <https://doi.org/10.20885/ijcer.vol5.iss1.art1>
- Alawiyah, S. (2020). Manajemen stress dan motivasi belajar siswa. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(2), 1–9.
- Alwisol. (2019). Psikologi kepribadian (Edisi revisi). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arifin, N. (2020). Manajemen inovasi pembelajaran di perguruan tinggi. *JUMPA: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.33650/jumpa.v1i2.2111>
- Aziz Sholeh, A., dkk. (2024). Kompensasi terhadap motivasi kerja karyawan pada PT. Insolent Raya di Surabaya. *Journal of Management and Creative Business*, 2(1), 82–96.
- Eny Hartadiyati, W. H., & Anisa, L. N. D. (2023). Manajemen kelas yang efektif pada kelas indoor dengan menggunakan discovery learning. *Prosiding Webinar Biofair*.
- Herlina, H., Acim, A., Misnah, M., & Khairunnisa, R. (2019). Need analysis of using Google Form for learning. *Jurnal Dikdas*, 7(2), 109–114.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh pembelajaran bauran (blended learning) terhadap motivasi siswa pada materi relasi dan fungsi. *JIPMat*, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended learning, trend strategi pembelajaran masa depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49–60. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Kristiawati, dkk. (2019). Citra merek, persepsi harga, dan nilai pelanggan terhadap keputusan pembelian pada mini market Indomaret Lontar Surabaya. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Manajemen (JMM 17)*, 6(2), 27–36.
- Rodiyah. (2022). Model pembelajaran blended learning dengan media blog dan modul pembelajaran. *Syntax Idea*, 4(5), 852–860.
- Sakila, N. (2019). Pembelajaran teks cerita imajinasi berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) dengan model discovery learning. *MABASAN*, 13(2). <https://doi.org/10.26499/mab.v13i2.264>
- Sari, I. K. (2021). Blended learning sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di masa post-pandemi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.
- Setiawan, Y. A. (2023). Pengaruh penempatan kerja dan pengalaman kerja terhadap motivasi kerja pegawai di BLUD RSUD Cilacap. *Jurnal EMA*, 8(1), 45–55. <https://doi.org/10.51213/ema.v8i1.320>
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-3). Alfabeta.

- Yadi, H. F., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Discovery learning sebagai teori belajar populer lanjutan. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 15–22.
- Yane Hendarrita. (2018). *Media, model pembelajaran blended learning dengan blog*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.