BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat mempengaruhi kualitas suatu bangsa di masa depan. Ketika suatu bangsa mengalami keterpurukan dan diperparah dengan kualitas SDM yang rendah biasanya sering dikaitkan dengan lemahnya peran pendidikan dalam membentuk manusia yang unggul (Adisaputro, 2020). Saat ini sudah semakin disadari bahwa pendidikan sangat penting bahkan dimulai sejak anak lahir. Bahkan yang lebih menarik lagi, pendidikan dapat dimulai semenjak anak masih dalam kandungan. Pentingnya pendidikan sejak dini karena didorong oleh berbagai teori belajar yang menyebutkan bahwa pada usia tersebutlah berbagai aspek perkembangan mengalami masa yang sangat cepat dan menentukan perkembangan yang lebih baik (Lidinillah, 2012; Malik, 2024).

Perkembangan berbagai aspek dari seorang individu anak tidak terjadi secara terpisah tetapi berjalan secara holistik serta dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah berbagai aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, sementara faktor eksternal adalah guru, keluarga, dan berbagai sumber belajar yang lainnya. Jika anak telah masuk pada suatu program pendidikan, maka satu hal yang tidak kalah penting adalah kurikulum yang diterapkan oleh sekolah (Aulia et al., 2020; Lidinillah, 2012).

Kurikulum Merdeka Belajar yang tengah berkembang dan digunakan oleh seluruh sekolah yang ada di Indonesia secara bertahap saat ini sejatinya memberikan kebebasan kepada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran, siswa bebas memilih mata pelajaran yang diinginkan sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing (Ramadhan et al., 2024), begitupun dengan guru bebas memilih model perangkat pembelajaran yang akan digunakan yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Mulyasa, 2023), tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan sekolah pun diberi kebebasan dalam menentukan kurikulum

operasional satuan pendidikan yang kontekstual, agar pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Aransyah et al., 2023).

Konsep kebijakan merdeka belajar ialah guru sebagai tenaga pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mampu membangkitkan semangat belajar agar siswa tidak merasa terbebani oleh materi yang disampaikan guru. (Yusuf & Arfiansyah, 2021) Dalam Kurikulum Merdeka Belajar ini seorang guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran. Dalam menciptakan pembelajaran yang merdeka bagi peserta didik, seorang guru harus mampu menggunakan daya kreativitasnya dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada (Ramadhan et al., 2024; Windayanti et al., 2023). Proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan apabila seorang guru mampu mendesain pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Guru bisa memilih metode pembelajaran yang cocok bagi peserta didik serta menggunakan media pembelajaran agar peserta didik akan lebih mudah mengerti dan memahami materi yang diajarkan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat maka akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Dalam bidang pendidikan juga dipengaruhi oleh adanya perkembangan media digitalisasi yang begitu pesat, seperti sekarang berbagai aspek kehidupan secara nyata telah mengikuti perkembangan yang ada. Dalam kondisi tersebut menuntut masyarakat luas untuk terus melakukan pengenalan, pengamatan serta mengikuti keberadaan teknologi dan perkembangannya guna meminimalisir ketertinggalan perkembangan teknologi dalam berbagai hal (Lutfianto et al., 2021). Teknologi memiliki peran yang penting dalam pendidikan untuk membangun masa depan yang lebih baik. Dengan akses yang lebih luas, pembelajaran yang lebih interaktif, personalisasi pembelajaran, dan persiapan untuk dunia yang terus berkembang, teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan masa depan (Q.-F. Yang et al., 2020). Namun, penting untuk mengintegrasikan teknologi dengan bijak dalam proses pembelajaran,

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mempertimbangkan kebutuhan siswa dan implikasi etisnya (S. Rahmawati & Nurachadija, 2023). Dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar bagi siswa dalam menempuh pendidikan.

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah (Sawitri et al., 2019). Untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi (Efendy et al., 2022)

Pembelajaran abad 21 saat ini memiliki konsep pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran abad 21 sendiri memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kebebasan untuk berpikir dan berkreasi. *21th Century skill* mencakup 3 hal antara lain: (1) *Life and career skill*, (2) *Learning and innovation skill*, and (3) *Information media and technology* (Yulianisa et al., 2018). Adapun kemampuan berpikir yang diharapkan yaitu: (1) peserta didik dapat berpikir kritis, (2) peserta didik dapat memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) peserta didik dapat berkolaborasi, (6) memiliki pemikiran yang inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi (Atiaturrahmaniah et al., 2022). Dengan tujuan tersebut diharapkan pembelajaran abad 21 menjadi salah satu pilar pendidikan yang berkualitas, sehingga dapat menciptakan generasi yang berkualitas baik dalam bidang teknologi informasi maupun dalam aspek kemanusiaan di masyarakat nanti, karena dalam proses pembelajaran abad 21 telah mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan.

Selain perencanaan yang digunakan dalam pembelajaran abad 21 guru adalah seorang yang berperan penting dalam pendidikan. Sebagai seorang guru yang memiliki harapan mampu menciptakan generasi yang berpotensi dan inovatif, guru harus bisa mengoperasikan pembelajaran dengan teknologi. Maka dari itu guru saat ini harus menguasai segala hal yang berkaitan dengan

pembelajaran abad 21 yaitu kompetensi digital yang meliputi informasi, komunikasi, memecahkan masalah serta membuat konten pembelajaran (Elitasari, 2022). Saat inilah perkembangan dunia menjadi salah satu tantangan yang harus dihadapi, guru menciptakan pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan telah menjadi bukti nyata penerapan penggunaan teknologi yang berkembang dari pola konvensional menjadi pola pembelajaran dengan berbasis digitalisasi (Q.-F. Yang et al., 2020). Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan dalam proses memudahkan kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Arsyad, 2014). Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa (Mustaqim, 2017). Meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan siswa yang dituntut untuk lebih aktif, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh beragam faktor, termasuk pemilihan media pembelajaran yang tepat, metode pengajaran yang sesuai, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas (Ramadhani & Sugianto, 2020). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, penggunaan media yang variatif, seperti video interaktif, simulasi, animasi, serta aplikasi berbasis teknologi, dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih konkret (Mayer, 2014).

Interaksi yang efektif antara guru, siswa, dan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk melakukan evaluasi secara real-time, memberikan umpan balik yang cepat, dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan

siswa (Anderson, 2008). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen penting yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan kompetensi dalam merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan upaya menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, inovatif, dan mampu membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Trilling & Fadel, 2009).

Penelitian Ardi & Purwanto, (2021a) menyebutkan bahwa pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar ditemui beberapa masalah yang dihadapi guru saat pembelajaran di lapangan yang berkaitan dengan aktivitas kebugaran jasmani sesuai dengan yang terdapat pada perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran tidak dijelaskan secara rinci bentuk aktivitas yang dilakukan untuk mengacu pada tujuan yang ingin dicapai. Pengetahuan guru terhadap suatu bentuk strategi pembelajaran yang mengacu pada sebuah tujuan dari melakukan sebuah aktivitas kurang bervariasi sehingga berdampak pada aktivitas yang monoton. Hal ini tentu tidak sesuai dengan konsep dari kurikulum merdeka belajar dimana guru dituntut kreatif dan inovatif baik dalam menyusun strategi pembelajaran, perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai dengan evaluasi pembelajaran yang tentunya dapat disusun dan direncanakan secara runut dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa (Zulaiha et al., 2023).

Salah satu kebutuhan siswa yang dimaksud adalah pendidikan yang dilakukan terhadap anak seharusnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta bagaimana anak belajar. Sehingga pendidikan pada anak tidak berarti sebagai program "pemaksaan" terhadap anak untuk melakukan sesuatu atau untuk memiliki suatu kemauan sesuai keinginan orang dewasa tanpa mempertimbangkan kondisi anak. Salah satu konsep yang relevan dengan

pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan anak adalah konsep *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* atau dalam bahasa Indonesia berarti "Pendidikan yang patut sesuai dengan tahapan perkembangan anak" (Megawangi et al., 2005).

Berdasarkan konsep ini, guru harus mengerti bahwa setiap anak adalah unik mempunyai bakat, minat, kelebihan, kekurangan, dan pengalaman yang berbeda-beda. Oleh karena itu, para pendidik hendaknya dapat menyesuaikan diri dengan keunikan-keunikan tersebut. Konsep atau pendekatan *DAP* ini telah menjadi acuan dalam pelaksanaan program pendidikan anak usia dini dan dalam pengembangan selanjutnya diadaptasi dalam program pendidikan dasar. Komponen utama *DAP* adalah pentingnya belajar anak kecil melalui pendekatan berbasis bermain yang berpusat pada anak (Children, 2021; Copple & Bredekamp, 2006).

Dalam melakukan sebuah aktivitas pembelajaran guru terbentur dari peralatan yang terdapat di sekolah sehingga mengakibatkan anak-anak hanya bisa melakukan kegiatan permainan yang biasa dilakukan sehingga mengakibatkan terjadi kebosanan pada anak. Kebosanan yang terjadi mengakibatkan kurangnya motivasi dan keseriusan anak dalam mengikuti pembelajaran PJOK tersebut. Kurangnya motivasi dan keseriusan anak dalam mengikuti pembelajaran turut berdampak pada proses pembelajaran PJOK yang kurang efektif dan efisien tidak sesuai dengan tujuan pendidikan olahraga (Ardi & Purwanto, 2021b). Hal ini menjadi alasan perlunya langkah-langkah pembelajaran yang disusun secara terencana dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan belajar dalam masalah yang dikemukakan diatas pembelajaran dengan pendekatan permainan diharapkan menjadi solusi untuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dan memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran.

Pembelajaran PJOK yang efektif diperlukan usaha dari seluruh pelaku pendidikan baik itu sekolah, guru, siswa, lingkungan serta kurikulum yang tepat. Salah satu yang sangat berperan adalah guru dalam merencanakan pembelajaran,

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengelola kelas selama pembelajaran, sampai pada penilaian dan refleksi terhadap pembelajaran. Peningkatan keberhasilan pembelajaran salah satunya dapat dicapai dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik (Darllis et al., 2020). Jika pembelajaran PJOK dilakukan dengan perencanaan yang sesuai dan matang, pembelajaran yang efektif sampai pada penilaian dan refleksi yang seksama dan menyeluruh maka akan banyak sekali dampak pembelajaran PJOK yang dapat dirasakan oleh siswa (Haris, 2019). Hal ini menjadi alasan mengapa perlu dikembangkan pembelajaran

Guru sebagai pendidik menjadi penentu terlaksananya pembelajaran PJOK yang baik, efektif serta berkualitas. Guru harus memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi diri sebagai profesi seorang guru. Menjadi seorang guru yang profesional berarti: (1) tahu tentang dan terlibat didalam praktik etis; (2) terlibat didalam pembelajaran seumur hidup dan pengembangan profesional; (3) berkolaborasi dengan kolega, orang tua, keluarga, dan rekan-rekan sekomunitas; (4) terlibat dalam praktik reflektif; dan (5) mendukung kepentingan anak, keluarga dan profesi.

Pengembangan profesional yang dimaksud termasuk kepada penggunaan teknologi pada saat proses belajar mengajar. Di era digital pada masa ini perlu adanya pengembangan dalam bidang teknologi, termasuk juga sebagai pendidik bagaimana mengembangkan metode belajar berbasis teknologi. *Developmentally Appropriate Technology Use (DATU)* sebagai penggunaan alat dan strategi digital dengan cara memanfaatkan keinginan alami anak-anak untuk secara aktif dan kolaboratif membangun pengetahuan, dengan menghargai tantangan unik yang dihadirkan oleh tingkat perkembangan anak-anak di semua domain perkembangan (Rosen & Jaruszewicz, 2009). *DATU* ini akan memberikan pemahaman kepada guru dan siswa sebagai pembelajar aktif dan perkembangan belajar sebagai proses interaktif, yang berarti penekanan penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran yang diprakarsai anak. Dengan adanya pengembangan menggunakan teknologi dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar anak (Maisaroh & Wathon, 2018;

Maula & Wathon, 2018; Q.-F. Yang et al., 2020). Selain itu pengenalan dan pengalaman dengan teknologi digital yang disajikan dalam bentuk bahan ajar yang digital yang interaktif dapat memberikan kesempatan anak dalam mengembangkan keterampilan dan kefasihan teknologi yang akan dibutuhkan masa depannya (Jaya, 2024; N. Novitasari, 2023).

Pengembangan yang akan dilakukan mengembangkan pendekatan pembelajaran permainan yang dikembangkan secara interaktif dan menarik dengan menggunakan teknologi multimedia berdasarkan pendekatan *DATU* dan *DAP* yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran PJOK siswa SD. Pendekatan yang akan dikembangkan dikemas dalam bentuk *Digital* dalam bentuk *Digital Education Game* yang selanjutnya disebut *DEG* (Khanana, 2016) yang dapat diakses melalui *smartphone android* hal ini untuk memudahkan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sudah dikembangkan pada pembelajaran PJOK untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga memberi dampak terhadap *life skills* siswa.

DEG berfungsi untuk memotivasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, serta membantu mereka untuk tumbuh secara mental dan meningkatkan apa yang sedang dipelajari, dengan menyediakan lingkungan yang bebas untuk belajar, memungkinkan siswa untuk memilih karakteristik motorik yang sesuai dengan mereka, selain mendorong mereka untuk berpikir (Idris et al., 2019; Sabirli & Çoklar, 2020). Adapun menurut Ali & Sawalha, (2021) *DEG* memotivasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menstimulasi yang merangsang minat, partisipasi dalam pembelajaran, diskusi dan kegembiraan bagi siswa, selain memberikan kesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan secara virtual. Penggunaan *DEGs* dalam proses pendidikan menjadi perhatian para pendidik dan peneliti karena nilainya dalam proses pembelajaran, karena banyak penelitian yang telah membuktikan kegunaannya sebagai alat pendidikan yang efektif (Pivec & Pivec, 2013). *DEG* dapat didefinisikan sebagai program yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran dan membekali

mereka dengan keterampilan pemecahan masalah (Acquah & Katz, 2020). *DEG* dapat menjadi lingkungan belajar yang kuat karena aktivitas yang disertakan didalamnya dapat membantu siswa mengembangkan sejumlah keterampilan kognitif (Khanana, 2016). Secara garis besar Ali & Sawalha, (2021) merekomendasikan penggunaan *DEG* dalam pembelajaran PJOK di sekolah. *DEG* merupakan faktor yang berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap *e-learning* dan memungkinkan siswa memperoleh *life skills* yang diperlukan untuk hidup di era ini, ketika menambahkan permainan ini ke dalam elemen kesenangan dan kegembiraan belajar dalam lingkungan kolaboratif. Mereka membekali siswa melalui keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan teknologi.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan dari beberapa guru PJOK di sekolah yang berada di kecamatan Janapria kabupaten Lombok Tengah provinsi Nusa Tenggara Barat bahan ajar yang dibuat hampir tidak sesuai dengan karakteristik siswa sesuai dengan DAP. Materi yang diberikan semuanya tanpa melihat kondisi dari gerak dasar siswa yang tidak semuanya sama. Gerak dasar yang meliputi pembelajaran gerak lokomotor (berjalan, berlari, melompat). Adapun hasil survei hasil evaluasi penguasaan materi gerak lokomotor (berjalan, berlari, dan melompat) semester I belum memuaskan karena presentase hasil penilaian materi jalan mencapai 65% keberhasilan, presentase materi berlari 60%, dan materi melompat hanya 60%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa masih banyak kesalahan siswa dalam melakukan gerak lokomotor, diantaranya masih terdapat cara berjalan yang salah seperti pada saat berjalan siswa berjalan dengan kaki terbuka terlalu lebar, badan terlalu membungkuk, posisi kaki tidak lurus, koordinasi antara tangan dan kaki. Kurang baik dalam berlari dan kurang maksimal dalam melompat.

Untuk itu penulis ingin meneliti bagaimana mengembangkan sebuah pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* yang akan menghasilkan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills*.

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang menjadi solusi dari beberapa masalah yang sudah dipaparkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana mengembangkan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria? Permasalahan utama kemudian dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah prosedur pengembangan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria?
- 2) Bagaimanakah langkah-langkah pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria?
- 3) Apakah pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa layak digunakan pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria?
- 4) Apakah pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* berdasarkan *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria.

- 2) Mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria.
- 3) Untuk mengetahui dan menguji kelayakan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria.
- 4) Untuk mengetahui dan menguji efektivitas pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar di Kecamatan Janapria. Dengan demikian, hasil penelitian ini akan memperkaya khasanah teoritik penanaman nilai dalam lembaga pendidikan formal.

2) Manfaat Kebijakan

Temuan penelitian ini dapat membantu pemerintah sebagai pembuat kebijakan dengan membuat rekomendasi untuk menyelesaikan masalah kemasyarakatan, khususnya dalam hal mendidik pemuda negara untuk membantu mereka bertahan hidup, bertanggung jawab, tidak menjadi beban, dan bahkan mampu menghadapi masalah masyarakat.

3) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APROPPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Bagi guru mempermudah dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran PJOK SD

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan mengetahui tujuan dari kegiatan yang telah dilakukan

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi penulis dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan membuat karya ilmiah pada masa yang akan datang, sehingga mampu berperan serta dalam melakukan inovasi pada bidang pendidikan.

4) Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai guru untuk memilih pengembangan kemampuan psikologis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan menghadapi tantangan dalam berbagai kondisi dalam berbagai kehidupan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk berhasil dalam berbagai lingkungan di mana individu dapat hidup, seperti di rumah, di sekolah, dan diberbagai lingkungan lainnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup disertasi yang berkaitan dengan sistematika penulisan disertasi dalam standar penulisan artikel ilmiah disusun sebagai berikut dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang isi seluruh disertasi:

BAB I Pendahuluan:

Latar Belakang Penelitian. Penjelasan dalam latar belakang mengungkap permasalahan mendasar yang menjadi alasan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Hasil-hasil penelitian relevan sebagai pijakan teoritis diinterpretasikan untuk melihat perkembangan keilmuan dan posisinya saat ini, serta mengungkap kebaruan (*novelty*) dari penelitian yang dikembangkan penulis saat ini.

Rumusan Masalah Penelitian. Tulisan singkat yang berisi pertanyaan mengenai topik yang diangkat oleh penulis. Adanya rumusan masalah membuat penulis mencari jawaban atas pertanyaan yang dikemukakan sehingga peneliti

nantinya memiliki kesimpulan. Umumnya rumusan masalah dibuat dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Tujuan Penelitian. Bagian ini membahas sebagai cerminan dari pertanyaan penelitian yang diajukan. Tujuan penelitian dapat diartikan juga sebagai ungkapan mengapa penelitian dilakukan. **Manfaat Penelitian.** Bagian ini memberikan penjelasan tentang gambaran kontribusi yang diberikan melalui penelitian kepada pihak-pihak terkait seperti guru, siswa dan peneliti.

Manfaat penelitian diuraikan berdasarkan aspek teoritis dan praktis. Manfaat teoritis mendeskripsikan kontribusi dalam tataran teori sedangkan manfaat praktis memberikan gambaran tentang kontribusi penelitian dari sudut pandang pemecahan masalah praktis.

Hipotesis. Bagian ini menjelaskan prediksi tentang hubungan antara variabel dalam penelitian, dan dapat diuji melalui pengumpulan data dan analisis statistik.

Struktur Organisasi Disertasi. Bagian ini merupakan sistematika penulisan disertasi dari awal sampai akhir yang disajikan secara utuh dengan merepresentasikan substansi dari setiap bab dan sub bab secara terstruktur.

BAB II Tinjauan Pustaka:

Tinjauan Pustaka. Bagian ini mendeskripsikan beberapa teori yang mendukung terhadap penelitian disertasi sesuai dengan variabel yang diamati. Perkembangan ilmu pengetahuan di seluruh penjuru dunia yang dipublikasikan dalam jurnal internasional bereputasi maupun jurnal nasional terakreditasi (*state of the art*) mewarnai referensi penelitian yang kami lakukan.

Penelitian Relevan. Beberapa hasil penelitian dari para ahli menjadi dasar pijakan pengembangan penelitian yang dilakukan. Temuan hasil riset yang berharga memberikan inspirasi bagi penulis untuk menemukan peta jalan pemikiran originalitas penelitian dengan mempertimbangkan *gap research* dan inovasi-inovasi yang dapat memberikan sumbangsih keilmuan.

Posisi Teoritis/Kerangka Pemikiran. Bagian ini menjelaskan alur pemikiran penulis tentang konsep pengembangan pendekatan pembelajaran permainan

berbasis *android* serta pengaruh pendekatan pembelajaran permainan tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* dalam pembelajaran PJOK.

Bab III Metode Penelitian:

Desain Penelitian. Bagian ini menggambarkan rancangan penelitian yang dilakukan atau rencana sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam rangka menjawab suatu pertanyaan penelitian atau menguji suatu hipotesis.

Partisipan. Bagian ini menjelaskan tentang subjek penelitian yang digunakan penulis, karakteristik dari subyek tersebut, dan dasar pertimbangan pemilihan subyek.

Populasi dan Sampel. Bagian ini yaitu pemilihan atau penentuan partisipan pada dasarnya dilalui dengan cara penentuan sampel dari populasi. Dalam hal ini peneliti harus memberikan paparan jelas tentang bagaimana sampel ditentukan.

Instrumen Penelitian. Bagian ini merupakan penjelasan mengenai alat ukur penelitian yang digunakan, apakah alat ukur penelitian dibuat sendiri, diadopsi, ataukah diadaptasi dari alat ukur sebelumnya, serta apakah alat ukur yang digunakan berupa angket, tes, ataukah observasi. Bagian ini menjelaskan juga validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

Prosedur Penelitian. Bagian ini menjelaskan langkah-langkah penelitian berdasarkan desain yang dikembangkan dideskripsikan secara terstruktur dari awal sampai akhir, sehingga memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pembaca tentang arah dan tujuan penelitian.

Analisis Data. Bagian ini menjelaskan penggunaan analisis statistik secara konsisten, apakah menggunakan manual atau berbantuan *software* khusus seperti SPSS. Statistik deskriptif dan inferensial yang mungkin dibahas dan dihasilkan nantinya disampaikan beserta langkah-langkah pemaknaan hasil temuannya.

BAB IV Hasil Penelitian:

Hasil Penelitian. Bagian ini menjelaskan hasil atau output dari analisis data dalam penelitian yang telah dilakukan. Temuan penelitian dapat berupa

jawaban atas pertanyaan penelitian atau hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Temuan penelitian dapat diperoleh melalui proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data, serta pengujian hipotesis yang telah diajukan. Temuan penelitian harus didasarkan pada data yang diperoleh secara objektif dan dapat dipercaya. Temuan penelitian dapat berupa informasi baru, penjelasan atau pemahaman yang lebih baik tentang suatu topik, atau konfirmasi atau penolakan dari hipotesis yang telah diajukan. Temuan penelitian dapat memberikan sumbangan penting bagi pemahaman tentang topik tertentu dan dapat digunakan untuk mengembangkan teori baru atau memperbaiki teori yang telah ada.

BAB V Pembahasan:

Pembahasan. Bagian ini menjelaskan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya dengan didukung hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

BAB V Kesimpulan dan Implikasi:

Bab ini berisi simpulan dan implikasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

1.6 Hipotesis Penelitian

Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaluation*).
2. Langkah-langkah pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* yang dihasilkan dalam pengembangan ini dikembangkan mengikuti teori *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* kemudian disusun dalam

bentuk digital yang dapat digunakan oleh guru PJOK pada pembelajaran permainan di Sekolah Dasar yaitu melalui sebuah aplikasi untuk *android*.

3. Pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik dinyatakan layak secara teoritis berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli desain pembelajaran, dan validasi ahli media pembelajaran sehingga dapat diuji cobakan pada uji coba lapangan dan uji efektivitas.
4. Pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* berdasarkan hasil analisis statistik uji *t-paired* menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan nilai rata-rata skor motivasi belajar dan *life skills* sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan pendekatan pembelajaran permainan, sehingga pendekatan pembelajaran permainan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik.