

ABSTRAK

IKA KARTIKAWATI (2017). Implementasi Penggunaan Media *Digital Game Based Learning* (DGBL) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola. Tesis. Program Studi Pendidikan Olahraga. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji pengaruh implelementasi penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) terhadap motivasi belajar dan keterampilan teknik dasar sepakbola siswa kelas VII SMPN 1 Cisarua. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Eksperimen* dengan desain *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VII yang terdiri dari 10 kelas, dengan sampel menggunakan teknik *purposive Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan menggunakan *Soccer battery* dari Baumgartner dan Jackson (1995:371) yang bertujuan untuk mengukur keterampilan sepakbola dan aspek motivasi menggunakan jenis tes angket motivasi dari Pelletier dkk (1995) yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar. Teknik analisis statistik digunakan *Teknik Paired Sample t Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar diperoleh nilai (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$. Kriteria pengujian untuk hipotesis ini menggunakan taraf signifikansi (α) 0,05, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-4,57 < 1,72$) maka Hipotesis diterima. Sedangkan untuk keterampilan teknik dasar siswa diperoleh nilai (Sig.) sebesar $0,016 < 0,05$. Kriteria pengujian untuk hipotesis ini menggunakan taraf signifikansi (α) 0,05, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-1,52 < 1,72$) maka Hipotesis diterima. Untuk hipotesis ketiga digunakan teknik analisis Independent Sampel t-tes dengan taraf signifikansi $\alpha < 0.05$. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh angka signifikansinya adalah sebesar 0.000. Hal ini berarti nilai signifikansinya $< 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa 1). Terdapat pengaruh Implementasi Penggunaan Media *Digital Game Base Learning* (DBGL) terhadap motivasi belajar, 2). Terdapat pengaruh Implementasi Penggunaan Media *Digital Game Base Learning* (DGBL) terhadap keterampilan teknik dasar sepakbola siswa, 3). Terdapat perbedaan pengaruh Implementasi Penggunaan Media *Digital Game Base Learning* (DGBL) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap tingkat motivasi dan keterampilan teknik dasar siswa.

Kata Kunci : *Digital Games Based Learning* (DGBL), Motivasi Belajar dan Keterampilan Teknik Dasar

Ika Kartikawati, 2017

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL GAMES BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA

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

ABSTRACT

IKA KARTIKAWATI (2017). Implementation Using Digital Media Game Based Learning (DGBL) in Improving Learning Motivation and Basic Skills Football. Thesis. Sport Education Program. Graduate School of Education University of Indonesia. Bandung

The purpose of this study was to determine and test the effect of implementation of media use Digital Games Based Learning (DGBL) on motivation to learn the basic techniques and skills of soccer class VII SMPN 1 Cisarua. The method used in this research is the design Randomized Experiment with pretest-posttest control group design. The study population was all students of class VII consists of 10 classes, with the sample using purposive sampling technique. The research instrument used was a test of skill using Soccer battery of Baumgartner and Jackson (1995: 371), which aims to measure football skills and motivational aspects of using this type of motivation questionnaire test of Pelletier et al (1995), which aims to measure the motivation to learn. Statistical analysis techniques used Techniques Paired Sample t Test at significance level $\alpha = 0.05$. The results showed that for the effect to increase learning motivation obtained value (Sig.) of $0.000 < 0.05$. Criteria for testing this hypothesis using a significance level (α) of 0.05, as $t_{hitung} < t_{table}$ ($-4.57 < 1,72$) then the hypothesis is accepted. As for the basic engineering skills of students obtained value (Sig.) Of $0,016 < 0.05$. Criteria for testing this hypothesis using a significance level (α) of 0.05, as $t_{hitung} < t_{table}$ ($-1.52 < 1,72$) then the hypothesis is accepted. For the third hypothesis analytical techniques Independent samples t-test with a significance level $\alpha < 0:05$. Based on the analysis of data, obtained figures of significance is 0.000. This means that the significance value < 0.05 . The conclusion from this study that one). There Effect of Implementation Using Digital Media Game Base Learning (DBGL) on motivation to learn, 2). There Effect of Implementation Using Digital Media Game Base Learning (DGBL) The basic techniques of soccer skills of students, 3). There are differences in the effect of Implementation Using Digital Media Game Base Learning (DGBL) between the experimental group and the control group on the level of motivation and skills of the students basic techniques.

Keywords: Digital Games Based Learning (DGBL), Motivation and Basic Skills Technique