

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal sangat penting dalam kehidupan manusia. Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut haruslah diupayakan secara bersama-sama, peran pemerintah dalam proses pendidikan tentunya sangat membantu demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Secara umum pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh semua elemen yang ada di sekitar kehidupan kita, baik itu orang tua, keluarga, sahabat, ataupun masyarakat secara umum, serta lembaga-lembaga pendidikan baik yang resmi dan formal yang dibentuk oleh pemerintah dan pihak yang bertanggung jawab di Indonesia, ataupun lembaga-lembaga nonformal. Pendidikan sendiri bermacam-macam, ada pendidikan umum, pendidikan khusus, pendidikan kejuruan, pendidikan akademik, pendidikan profesi, pendidikan karakter, hingga pendidikan agama.

Pendidikan pada hakekatnya adalah sesuatu yang mempunyai pengaruh dalam pembentukan jasmani seseorang, akalunya dan akhlaknya sejak dilahirkan hingga dia mati. Pendidikan dengan pengertian ini meliputi semua sarana, baik disengaja seperti pendidikan dilingkungan keluarga (*rumah*), dan pendidikan sekolah, atau yang tidak disengaja seperti pendidikan yang datang kebetulan dari pengaruh lingkungan sosial kemasyarakatan dalam pergaulan sehari-hari atau yang bersifat alamiah dan lain-lain. Pendidikan dalam pengertian ini, sama dengan pengertian bahwa kehidupan itu sendiri atau dalam artian sesungguhnya bahwa segala bentuk hubungan manusia baik di lingkungan keluarga, lingkungan alam dalam kehidupan ini dianggap sebagai sebuah proses pembelajaran dengan anggapan bahwa dimulai dari buaian atau sejak lahir sampai keliang lahat.

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

Sedangkan pengertian pendidikan secara khusus ialah semua media yang dijadikan dan dipergunakan untuk mengembangkan jasmani anak, akalnyanya dan untuk pembinaan akhlaknya (*akhlakul kharimah*), dan hanya meliputi sarana khusus yang mungkin disusun suatu sistem bagiannya ini terbatas pada pendidikan rumah tangga dan sekolah. Pengertian di atas dikemukakan untuk menggambarkan secara umum kepada kita tentang makna pendidikan, akan tetapi kedua bentuk pengertian di atas disadari tidaklah cukup mewakili definisi pendidikan, apalagi sampai membatasi pengertian pendidikan itu sendiri. Karena pengertian sebagaimana telah dikemukakan masih kabur dan samar-samar, sehingga diperlukan pendefinisian yang lebih cermat dan jelas guna menghindari pencampur adukan antara pengertian pendidikan dan tujuannya. Upaya pendefinisian sangatlah penting dalam memberikan pengertian yang jelas dan tegas.

Pendidikan yaitu usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan situasi studi serta sistem evaluasi supaya peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, penduduk, bangsa serta negara. (UU.No. 20 th. 2003 pasal 1). Tujuan pendidikan bisa didefinisikan sebagai salah satu unsur dari pendidikan yang berupa rumusan tentang apa yang harus dicapai oleh para peserta didik. Fungsi dari tujuan pendidikan ini adalah untuk memberikan arahan serta pedoman bagi semua jenis pendidikan yang dilakukan. Tujuan pendidikan ini kalau bisa kita sebut seagai sasaran pencapaian yang ingin diraih terhadap peserta didik, dan tentu ini menjadi dasar dari penentuan isi pendidikan, metode, alat, serta tolak ukur yang digunakan.

Pendidikan dalam arti mikro (sempit) merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik baik di keluarga, sekolah maupun di masyarakat (Hadikusumo, 1996, hlm. 36). Namun, pendidikan dalam arti sempit sering diartikan sekolah (pengajaran yang di selenggarakan disekolah sebagai lembaga pendidikan formal, segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan

remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka (Tirtarahardja, 2005, hlm. 55).

Sedangkan pendidikan dalam arti makro (luas) adalah proses interaksi antara manusia sebagai individu/ pribadi dan lingkungan alam semesta, lingkungan sosial, masyarakat, sosial-ekonomi, sosial-politik dan sosial-budaya (Hadikusumo, 1996 hlm. 40). Pendidikan dalam arti luas juga dapat diartikan hidup (segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu, suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir (Tirtarahardja, 2005, hlm. 62). Jadi pendidikan dalam arti luas, hidup adalah pendidikan, dan pendidikan adalah hidup (*life is education, and education is life*). Maksudnya bahwa pendidikan adalah segala pengalaman hidup (belajar) dalam berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi pertumbuhan atau perkembangan individu.

Sementara tujuan pendidikan secara umum adalah untuk mengubah segala macam kebiasaan buruk yang ada di dalam diri manusia menjadi kebiasaan baik yang terjadi selama masa hidup, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri menjadi pribadi yang mampu bersaing dan menjawab berbagai tantangan di masa depan. Mengenai hal tersebut di atas, maka segala aspek yang berhubungan dengan pendidikan itu sendiri harus mempunyai suatu konsep kekinian dalam arti selalu mengikuti perkembangan jaman. Hal ini tidak terlepas dari salah satu aspek yang mendukung pendidikan yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Dijelaskan oleh Nixon and Cozens (1963, hlm. 51) yang mengemukakan bahwa

pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut.

Selanjutnya, Dauer dan Pangrazi (1989, hlm. 1) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut Williams (1999; dalam Freeman, 2001 dalam Abduljabar), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa:

„Manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealiamahan fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.’

Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain. Rink (1985) juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai "pendidikan melalui fisik", seperti:

‘Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai

perkembangan fisikalnya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.'

Pendapat lain namun dalam ungkapan yang senada, seperti diungkapkan Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk olahraga.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Suatu lembaga penyelenggara pendidikan tentunya tidak terlepas dari kurikulum sebagai perangkat mata pelajaran dan program pendidikan, lama waktu dalam satu kurikulum disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan, seperti perubahan kurikulum di Indonesia berubah beberapa kali seperti kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) digantikan dengan kurikulum 2013 sejak bulan juli 2014.

Perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti digulirkannya kurikulum 2013 yang dikembangkan walaupun dalam kenyataan di lapangan masih belum bisa dilaksanakan seutuhnya. Misalnya saja di tempat penulis mengajar (Kabupaten Bandung Barat) hanya sekolah yang ditunjuk oleh pemerintah setempat saja atau yang dijadikan *pilot project* pelaksanaan kurikulum 2013 ini.

Pengembangan Kurikulum 2013 menurut Kemendiknas (2014) didasarkan pada beberapa prinsip :

Pertama, standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan, Kedua, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi yang bebas mata pelajaran, Ketiga, semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan dan pengetahuan, Keempat, mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai, Kelima semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi ini, Keenam, keselarasan tuntutan kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran dan penilaian.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menguatkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya melalui mengamati, menanya, mencoba dan menalar. Selain itu kurikulum ini juga mendorong peserta didik untuk mencari tahu, bukan diberitahu (*discovery learning*) oleh karena itu kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, membawa pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif juga dikuatkan dengan konsep pembelajaran.

Proses penilaian dalam kurikulum 2013 juga mengalami perkembangan, peserta didik akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan pemikiran mendalam (bukan hanya hafalan) sehingga melatih kemampuan peserta didik dalam memahami dan berpikir kritis. Pada akhirnya pengajar juga harus mengukur proses kerja siswa, bukan hanya hasil kerja siswa.

Kurikulum 2013 di desain untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia-manusia yang kompeten dan menguasai bidangnya secara profesional, tiga elemen yang harus dicapai yaitu: *life and career skills, learning and innovation skills, dan information, media and technology skills*.

Banyak faktor yang mempengaruhi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, salah satu subjek utama yang memegang peranan penting adalah guru, siswa dan sarana prasarana. Dari faktor guru yaitu bagaimana seorang guru harus pintar memilih model dan strategi pembelajaran dikaitkan dengan tujuan dan karakteristik siswa. Untuk mendukung pengimplementasian hal tersebut tidaklah mudah, diperlukan sosok guru profesional yang memiliki pemahaman lebih mengenai konsep dan tujuan pengembangan kurikulum tersebut serta

bagaimana pengimplementasiannya dalam proses pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Sedangkan dari faktor siswa, yaitu ketertarikan dan keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang efektif.

Menurut Kemendikbud (2014b), Pelaksanaan Pembelajaran didasarkan pada pemahaman tentang KI dan KD. Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang mengajarkan materi tersebut hendaknya,

1. Memberikan motivasi dan mendorong peserta didik secara aktif (*active learning*) untuk mencari sumber dan contoh-contoh konkrit dari lingkungan sekitar. Guru harus mengkondisikan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan observasi dan refleksi. Observasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya membaca buku dengan kritis, menganalisis dan mengevaluasi sumber-sumber.
2. Peserta didik harus dirangsang untuk berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mengajukan pertanyaan disetiap pembelajaran.
3. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dilakukan secara perorangan, berpasangan, dan berkelompok, dengan formasi berbanjar atau lingkaran.
4. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan frekuensi pengulangan gerak yang cukup untuk setiap peserta didik.

Bergesernya paradigma mengajar dalam tatanan kurikulum 2013 ini yang sebelumnya dengan menggunakan pola pembelajaran yang masih terpusat pada guru (*teacher centered*), maka perlu diubah menjadi pembelajaran aktif untuk belajar siswa. Komunikasi yang terjadi haruslah dua arah antara guru dan peserta didik, peserta didik dituntut harus aktif, kreatif dan inovatif serta proses pembelajaran harus berbasis saintifik. Pembelajaran berbasis saintifik ini artinya siswa berusaha berfikir ilmiah yaitu “mencari tahu” tentang sikap, pengetahuan, keterampilan dengan cara mengamati, bertanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikannya. Proses ini tentunya tidak lepas dari peran guru karena guru adalah sumber utama belajar siswa, guru menyediakan pengalaman belajar dengan dibantu oleh model, metode, pendekatan, strategi dan media pembelajaran yang memadai.

Dalam UU Sisdiknas, dirumuskan dalam indikator strategis, seperti beriman-bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam memenuhi kebutuhan kompetensi Abad 21, UU Sisdiknas juga memberikan arahan yang jelas, bahwa tujuan pendidikan harus dicapai salah satunya melalui penerapan kurikulum berbasis kompetensi. Kompetensi lulusan program pendidikan harus mencakup tiga kompetensi, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga yang dihasilkan adalah manusia seutuhnya.

Dengan demikian, tujuan pendidikan nasional perlu dijabarkan menjadi himpunan kompetensi dalam tiga ranah kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). Di dalamnya terdapat sejumlah kompetensi yang harus dimiliki seseorang agar dapat menjadi orang beriman dan bertakwa, berilmu, dan seterusnya. Mengingat pendidikan idealnya proses sepanjang hayat, maka lulusan atau keluaran dari suatu proses pendidikan tertentu harus dipastikan memiliki kompetensi yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya secara mandiri sehingga esensi tujuan pendidikan dapat dicapai.

Dalam usaha menciptakan sistem perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian yang baik, proses panjang tersebut dibagi menjadi beberapa jenjang, berdasarkan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Setiap jenjang dirancang memiliki proses sesuai perkembangan dan kebutuhan peserta didik sehingga ketidakseimbangan antara input yang diberikan dan kapasitas pemrosesan dapat diminimalkan. Sebagai konsekuensi dari penjenjangan ini, tujuan pendidikan harus dibagi-bagi menjadi tujuan antara. Pada dasarnya kurikulum merupakan perencanaan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tujuan antara di atas. Proses perancangannya diawali dengan menentukan kompetensi lulusan (standar kompetensi lulusan). Hasilnya, kurikulum jenjang satuan pendidikan.

Dalam kurikulum 2013 kegiatan belajar mengajar telah berubah orientasi dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa harus berperan lebih aktif. Beberapa aspek

yang terkandung dalam kurikulum 2013 tersebut diantaranya adalah sebagai berikut(<http://www.gubuginformasi.com/2014/04/apa-itu-kurikulum-2013.html>) :

a. Pengetahuan

Untuk aspek pengetahuan pada kurikulum 2013, masih serupa dengan aspek di kurikulum yang sebelumnya, yakni masih pada penekanan pada tingkat pemahaman siswa dalam hal pelajaran. Nilai dari aspek pengetahuan bisa diperoleh juga dari Ulangan Harian, Ujian Tengah/Akhir Semester, dan Ujian Kenaikan Kelas. Pada kurikulum 2013 tersebut, pengetahuan bukanlah aspek utama seperti pada kurikulum-kurikulum yang dilaksanakan sebelumnya

b. Keterampilan

Keterampilan merupakan aspek baru yang dimasukkan dalam kurikulum di Indonesia. Keterampilan merupakan upaya penekanan pada bidang skill atau kemampuan. Misalnya adalah kemampuan untuk mengemukakan opini pendapat, berdiskusi/bermusyawarah, membuat berkas laporan, serta melakukan presentasi. Aspek Keterampilan sendiri merupakan salah satu aspek yang cukup penting karena jika hanya dengan pengetahuan, maka siswa tidak akan dapat menyalurkan pengetahuan yang dimiliki sehingga hanya menjadi teori semata.

c. Sikap

Aspek sikap tersebut merupakan aspek tersulit untuk dilakukan penilaian. Sikap meliputi perangai sopan santun, adab dalam belajar, sosial, absensi, dan agama. Kesulitan penilaian dalam aspek ini banyak disebabkan karena guru tidak setiap saat mampu mengawasi siswa-siswinya. Sehingga penilaian yang dilakukan tidak begitu efektif.

Kenyataan di lapangan kadang kala guru harus berpikir keras dalam rangka mencari inovasi-inovasi terbaru dalam pembelajaran misalnya saja memilih suatu model pembelajaran yang tepat. Seperti dalam bukunya, Metzler (2000) mengemukakan tentang model pembelajaran adalah: (1) *direct instruction*; (2) *personalized system for instruction*; (3) *cooperative learning*; (4) *the sport*

education model; (5) peer teaching model; (6) inquiry teaching; (7) the tactical games model. Seperti yang penulis rasakan sebagai guru pendidikan jasmani kadang kala kesulitan untuk menentukan model pembelajaran. Pada akhirnya disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik tetapi yang ada adalah yang paling cocok untuk diterapkan dalam materi tertentu dengan situasi tertentu.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar ini tentunya tidak lepas dari tantangan dan hambatan yang dihadapi. Sekolah sebagai tempat anak belajar, dapat memfasilitasi hal-hal yang berkaitan dengan SDM dan sarana prasarana yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa sekolah harus mulai memperkenalkan perangkat teknologi kepada siswa dalam setiap pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran penjas melibatkan unsur teknologi di dalam sebuah proses pembelajaran, tanpa menghilangkan kekhasan dari pembelajaran penjas yang berupa aktifitas fisik. Penelitian yang dilakukan Attewell, Suazo-Garcia, and Battle (2003) dalam Maja & Paul Pivec, 2008, hlm. 8 berpendapat bahwa:

Attewell et al. concluded that modest use of computers by children was significantly beneficial, both socially and academically. They highlighted that the majority of the children's computer usage was for playing video games.

Berdasarkan pendapat di atas penggunaan media teknologi pada anak-anak akan menguntungkan secara signifikan, baik secara sosial dan akademis. Mereka menyoroti bahwa mayoritas penggunaan komputer pada anak-anak adalah untuk bermain *video games*. Penggunaan media komputer di sekolah juga akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran khususnya pendidikan jasmani, ditambah lagi dengan adanya unsur *game* dalam setiap pembelajarannya. (Joiner *et al.* 2010 dalam Noviami, 2012), mengungkapkan beberapa alasan yaitu ada beberapa alasan penting menggunakan perangkat teknologi (penggunaan media *game*) dalam pembelajaran yang pertama adalah remaja bermain *game* secara

teratur, dan yang kedua adalah *game* yang dirancang dengan baik akan menimbulkan lingkungan belajar yang kuat.

Luar biasa pesatnya teknologi yang terjadi dalam kehidupan kita, khususnya kita sebagai pendidik dan terutama di kalangan peserta didik/siswa yaitu penggunaan komputer, smart phone, gadget lainnya, *game online*, media sosial, *youtube* dll, yang memungkinkan kita sangat akrab dengan dunia digital. Hal ini memungkinkan seorang guru dapat memanfaatkan media yang ada menjadi sesuatu yang efektif sebagai alat pendidikan. Squire (2005, hlm. 1) menjelaskan :

Stated that e-learning educators, in particular, spend a significant amount of time building learning environments from games. The question is not whether educators should use games to support learning, but how educators can use games more effectively as educational tools.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidik, khususnya, menghabiskan banyak waktu dalam lingkungan belajarnya dari sebuah permainan. Pertanyaannya bukan pada ‘apakah pendidik harus menggunakan permainan untuk mendukung pembelajaran?, tapi bagaimana pendidik dapat menggunakan permainan lebih efektif sebagai alat pendidikan. Pendapat tersebut menjelaskan bagaimana seorang guru harus dapat menggunakan pembelajaran permainan lebih efektif untuk pembelajaran.

Kecenderungan penggunaan sarana teknologi seperti *smartphone* dan *game online* yang berlebihan dan tidak terarah menjadi masalah menurunnya motivasi dan minat belajar peserta didik karena mereka lebih asik bermain game, walau pada hakekatnya sesuatu yang bersifat game dan permainan tidak dapat dipungkiri sangat diminati oleh semua orang tidak terbatas usia karena *sifatnya* yang menyenangkan. Belum lagi waktu yang banyak dihabiskan di depan komputer hanya dengan main game sehingga mereka kehilangan waktu untuk bergerak, belajar dan bersosialisasi dengan temannya. Papastergiou, 2009, dalam Hirumi 2014, menunjukkan bahwa “teknologi modern telah menghentikan gerakan manusia dan merupakan faktor yang berkontribusi terhadap penurunan aktifitas fisik dan kenaikan obesitas pada masa kanak-kanak.”

Penelitian lain menyimpulkan bahwa penurunan aktivitas fisik sering terjadi karena siswa tidak termotivasi secara ekstrinsik untuk berpartisipasi dalam kelas pendidikan jasmani (Ntoumanis, Pensgaard, Martin dan Pipa, 2004) dalam Hirumi (2014, hlm 190). Penelitian Subramaniam dan Silverman (2007) dalam Hirumi (2014, hlm 190) mencatat bahwa sikap afektif siswa terhadap pendidikan jasmani menurun bersamaan dengan usia dan kelas. Bahkan, penelitian mereka menunjukkan bahwa penurunan sikap afektif positif siswa terhadap pendidikan fisik lebih besar dibandingkan kemungkinan hasil dari struktur dan aktivitas kurikulum pendidikan jasmani reflektif, yang dapat menyebabkan kebosanan dan ketidakpedulian dari kebanyakan aktivitas fisik. Sebuah studi oleh Ntoumanis (2005) dalam Hirumi (2014, hlm 190) mengungkapkan, bahwa pelajar yang memilih tidak mengambil mata pelajaran pendidikan jasmani sering melaporkan pengalaman motivasi yang kurang positif dalam mata pelajaran tersebut, dibandingkan dengan tahun ajaran sebelumnya. Ntoumanis menyerukan kepada pendidik agar meningkatkan motivasi determinasi diri siswa terhadap pendidikan jasmani dengan menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan positif yang meningkatkan pengajaran aktivitas fisik di kelas.

Materi pelajaran pendidikan jasmani di Indonesia dijabarkan dalam materi pokok seperti : a. permainan dan olahraga yang didalamnya berisi materi permainan olahraga bola besar, permainan olahraga bola kecil, atletik, dan beladiri. b. pengembangan kebugaran jasmani c. uji diri dan senam d. aktivitas ritmik e. aktivitas aquatik. Berdasarkan pengalaman penulis dilapangan tidak semua materi pelajaran pendidikan jasmani diminati oleh siswa, yang cenderung diminati oleh siswa adalah materi yang bersifat permainan seperti permainan olahraga bola besar dan bola kecil dan yang lebih menonjol permainan olahraga bola besar seperti sepakbola sangat digemari siswa dan menjadi materi yang sangat favorit. Hal ini dapat dipahami karena permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat dinamis dan populer dimasyarakat.

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput oleh dua regu yang saling

berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Ada pun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan. Menurut Muhajir (dalam Rahayu, 2014, hlm 1), “Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Menurut Luxbacher (dalam Rahayu, 2014) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan.

Sepakbola tidak diragukan lagi dalam olahraga prestasi baik di Indonesia maupun di dunia, seperti menurut Darmawan (2007, hlm. 6-7) Sepakbola adalah kebanggaan dan identitas untuk bangsa. Sepakbola adalah cita-cita, harapan, dan sumber motivasi suatu bangsa. Di Indonesia banyak sekali bertumbuh sekolah sekolah sepak bola sebagai cikal bakal lahirnya atlet-atlet berprestasi. Dan banyaknya club-club sepakbola yang memungkinkan terjadinya kompetisi yang cukup banyak dari berbagai jenjang misalnya liga pelajar dan junior. Untuk kategori senior juara sepakbola Indonesia merupakan pemenang liga sepakbola tingkat tertinggi di Indonesia yang saat ini adalah liga super (ISL).

Sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer di masyarakat dan olahraga ini sangat gampang di akses. Dengan demikian tiap individu memiliki karakteristik dalam memainkan sikulit bundar. Olahraga ini jadi kebutuhan dan sarana untuk mengaktualisasi diri masyarakat Indonesia dan hal ini, olahraga sepakbola menjadi olahraga rekreasi. Kedudukan sepakbola sebagai olahraga pendidikan seperti yang penulis ungkapkan sebelumnya sepakbola merupakan salahsatu materi permainan olahraga bola besar dalam materi pelajaran pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani memiliki keunggulan dalam hal membuat anak lebih kreatif dalam aplikasi pembelajaran khususnya aplikasi gerak. Oleh karena itu, pendidikan jasmani haruslah dibuat sedemikian rupa agar siswa terangsang untuk berbuat dan berfikir se kreatif mungkin. (Mulyadi,1996) menjelaskan Salah satu hal yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang masuk ke dalam Alat Permainan Edukatif yaitu golongan media yang bersifat edukatif atau dapat memenuhi syarat sebagai perangsang bagi anak untuk terjadinya proses belajar anak. Cirinya adalah:

- Dapat merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya diam secara pasif melihat saja
- Bentuk mainan tersebut biasanya "*unstrusure*" sehingga dimungkinkan bagi anak untuk membentuk, merubah, mengembangkan sesuai dengan imajinasinya
- Dibuat dengan tujuan atau pengembangan tertentu, sesuai dengan target usia anak tertentu.

Selanjutnya (Munandar, 2001) menjelaskan secara teoritis kita dapat membagi aktivitas anak dalam bermain ini menjadi 4 macam yaitu :

1. Bermain fisik, merupakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan upaya pengembangan aspek motorik anak seperti berlari, melompat, memanjat, berayun-ayun
2. Bermain kreatif, merupakan bentuk bermain yang erat hubungannya dengan pengembangan kreatifitas seperti menyusun balok, bermain dengan lilin atau pasir, melukis dengan jari dan sebagainya
3. Bermain imajinatif merupakan kegiatan bermain yang menyertakan fantasi anak seperti bermain sandiwarra dimana anak dapat mengembangkan imajinasi dengan peran yang berbeda-beda
4. Bermain manipulasi, merupakan kegiatan bermain yang menggunakan alat tertentu seperti gunting, obeng, palu, lem, kertas lipat dan sebagainya untuk mengembangkan kemampuan khusus anak.

Bermain yang menyenangkan bagi anak ini kan memberikan rasa aman dan bebas secara psikologis, suatu kondisi yang amat dibutuhkan bagi upaya pengembangan kreatifitas anak. Disamping itu, bermain yang merupakan kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan guna menemukan sesuatu dengan cara baru, memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengekspresikan dorongan kreatifnya.

Selain itu, upaya lain yang dapat dilakukan adalah dengan memasukan unsur permainan (*games*) dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah di Amerika. Beberapa rekomendasi ini diantaranya dalam Hirumi (2014, hlm 193) melaporkan bahwa :

- (1) *International Sport Sciences Association (ISSA)* mendukung penggunaan *exergames* untuk meningkatkan kesehatan dan aktivitas fisik untuk mengurangi obesitas,
- (2) *American Colleges of Sports Medicine (ASCM)* mendukung penggunaan *Nintendo Wii* untuk meningkatkan detak jantung dan memberikan intensitas olahraga yang diperlukan untuk pedoman aktivitas fisik federal,
- (3) *American Council on Exercises (ACE)* melaporkan riset tentang dukungan terhadap penggunaan *Nintendo Wii Fit* untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran, melalui peningkatan pengeluaran energi,
- (4) *American Council of exercises (ACE)* melaporkan riset tentang dukungan terhadap penggunaan *Dance Dance Revolution* yang sesuai untuk olahraga dengan intensitas menengah,
- (5) *National Assosiation for Sport And Physical Education (NASPE)* menyajikan makalah pendapat yang mendukung penggunaan teknologi instruksional yang tepat dalam pendidikan jasmani dan merekomendasikan penggunaan *exergames*.

Selanjutnya (Prensky, 2001; Van Eck, 2006 dalam Hirumi 2014, hlm. 192) menjelaskan :

... Guru penjas dapat menanamkan pembelajaran berbasis *game digital (Digital Game Based Learning-DGBL)* ke dalam pedagogi mereka untuk meningkatkan kegembiraan dan minat siswa terhadap aktifitas fisik. DGBL telah diidentifikasi sebagai metode pengajaran yang memfasilitasi pembelajaran siswa. Lebih banyak *video game* dengan konten pendidikan dirancang dengan tujuan praktis yang melibatkan peserta didik, melalui peningkatan motivasi dan kondisi keterlibatan psikologis selama kegiatannya.

Dapat disimpulkan bahwa media digital atau komputer dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran guna menghindari kebosanan yang dihadapi peserta didik sebagai akibat dari metode monoton yang diberikan guru. Untuk itu baik guru ataupun peserta didik mau tidak mau harus kenal dan bahkan bisa memanfaatkannya untuk tujuan positif yang bersifat mendidik.

DGBL adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan *game* diungkap oleh (Brom et al. 2009) dalam Shahry (2014, hlm. 594). DGBL itu sendiri merupakan pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik berdasarkan pada prinsip-prinsip teori konstruktivis (Becker, 2007; Prensky, 2001, 2005 dalam Hirumi 2014, hlm. 192). Penggunaan teknologi di kelas dipandang sebagai alat penting untuk membantu proses pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan.

Berdasarkan studi literatur DGBL (Hirumi, 2014, hlm 192) bahwa ada tiga metode untuk mengintegrasikan game ke dalam proses pembelajaran : (a). Siswa membuat game dari awal, (b). Pendidik dan/atau pengembang membuat game edukasi dari awal untuk mengajar siswa, atau (c). Pendidik mengintegrasikan game komersial/commercial *off-the-shelf* (COTS) ke dalam kelas. Selanjutnya mengenai metode yang akan dipilih oleh penulis adalah metode ketiga yaitu mengintegrasikan game commercial *off-the-shelf* (COTS) ke dalam kelas. Seperti yang dikatakan Van Eck (2006) dalam Hirumi (2014, hlm 192) menjelaskan pendekatan ketiga, seperti mengambil game yang telah ada , yang tidak perlu dikembangkan sebagai game pembelajaran, dan memanfaatkannya di kelas sebagai sarana pembelajaran. Tetapi yang harus diperhatikan adalah kesesuaian antara pokok bahasan dengan tingkat kemampuan siswa” (Suherman, 2009, hlm 118).

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru pendidikan jasmani di sekolah, ternyata motivasi siswa dalam mempelajari teknik dasar suatu cabang olahraga sangat kurang, meskipun materi sepakbola yang sebenarnya sangat diminati. Seperti yang diungkapkan (Sucipto, 2004, hlm. 2) bahwa masalah-masalah yang berkenaan dengan penerapan permainan sepakbola di sekolah, yaitu:

Penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga, dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran. Suasana yang kurang menyenangkan dan mengembirakan tersebut akan membuat siswa kurang termotivasi

dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di sekolah atau di luar sekolah.

Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dapat menarik minat serta gairah siswa dalam menjalankan proses pembelajaran masuk dalam kategori pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan. Jika diamati seringkali guru menyajikan pembelajaran dengan hanya bermain tanpa ada proses belajar pada siswa atau dengan cara melatih teknik dasar secara kecabangan olahraga sehingga mengakibatkan minimnya usaha pengembangan kemampuan potensi siswa secara optimal sekaligus upaya dalam memahami suatu keterampilan melalui rekayasa model ataupun media pembelajaran yang telah banyak berkembang saat ini.

Untuk itu penulis sangat tertarik untuk mencobakan dan menguji suatu model atau media pembelajaran yang cukup relevan yang berhubungan dengan penggunaan media digital berupa permainan game dan materi dalam game tersebut adalah sepakbola. Karena game sepakbola ini sudah tersedia secara komersial. Dari pengamatan penulis disimpulkan, (1) peserta didik menggemari permainan digital, (2) peserta didik bermain permainan digital dengan smart phone, tablet dan komputer (3) peserta didik memainkannya pada waktu luang di rumah dan sekolah, (4) peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap dan pengalaman gerak dari permainan digital.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian tentang “ Implementasi Penggunaan Media *Digital Games Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola “.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di dalam latar belakang, pertanyaan peneliti adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola ?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) terhadap keterampilan teknik dasar siswa dalam pembelajaran sepakbola ?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap tingkat motivasi belajar dan keterampilan teknik dasar siswa dalam pembelajaran sepakbola?

C. Tujuan Penelitian

Suatu bentuk kegiatan ilmiah harus mempunyai tujuan dan memberikan informasi melalui berbagai aspek terkait implementasi penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) dalam pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Berikut ini merupakan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) terhadap keterampilan Teknik dasar siswa dalam pembelajaran sepakbola.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media *Digital Games Based Learning* (DGBL) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap tingkat motivasi belajar dan keterampilan teknik dasar siswa dalam pembelajaran sepakbola.

D. Manfaat Penelitian

Setelah selesai penelitian ini, hasil yang di peroleh dan nantinya di harapkan bisa bermanfaat bagi guru, sehingga:

1. Dari Segi Teori
 - a. Agar dapat memperluas pengetahuan bagi kajian ilmu pendidikan khususnya pendidikan jasmani dalam program pengajaran sebagai rujukan untuk pengembangan penelitian yang akan datang.
 - b. Memberikan informasi dan ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah dalam bidang pedagogi olahraga.
 - c. Untuk mengembangkan motivasi belajar dan keterampilan Teknik dasar olahraga peserta didik.
2. Dari Segi Kebijakan
 - a. Bagi Guru Pendidikan Jasmani
Sebagai pedoman untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran untuk menghasilkan peserta didik yang berprestasi.
 - b. Bagi Lembaga Pendidikan
Sebagai pedoman untuk merencanakan dan mengembangkan keahlian guru pendidikan jasmani dalam berbagai metode-metode pembelajaran.
 - c. Bagi Peneliti
Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai peneliti, serta menambah pengalaman dalam kehidupan untuk berinterkasi dengan orang lain.
3. Dari Segi Praktik
Memberikan informasi kepada guru agar bisa melaksanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menggairahkan peserta didik.

E. Struktur Organisasi Tesis

Pada bagian ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam tesis. Berikut rinciannya :

Bab I meliputi :

- Latar belakang Penelitian
- Rumusan Masalah Penelitian
- Tujuan Penelitian
- Manfaat Penelitian
- Struktur Organisasi tesis

Bab II terdiri dari :

- Kajian pustaka
- Penelitian yang relevan
- Kerangka berpikir
- Hipotesis penelitian

Bab III, Metode Penelitian terdiri dari :

- Desain penelitian
- Lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian
- Instrumen penelitian
- Definisi operasional
- Teknik pengumpulan data
- Analisis data
- Skenario pembelajaran

Bab IV, Temuan dan Pembahasan Penelitian terdiri dari :

- Temuan Hasil Penelitian.
- Uji Hipotesis.
- Pembahasan Temuan Penelitian

Bab V, Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

- a. Simpulan; b. Implikasi dan Rekomendasi