

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi telah mengubah cara individu berinteraksi dan bertukar informasi, dengan semakin berkembangnya internet yang juga digunakan sebagai salah satu sumber belajar membuat metode dan interaksi dengan siswa juga telah berubah dengan adanya teknologi proses pembelajaran akan mudah terjangkau (Rueda, Benitez, & Braojos, 2017). Sejumlah teknologi telah dikembangkan dan digunakan untuk merujuk pada cita-cita serupa untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi, seperti jaminan kualitas, penilaian kualitas, peningkatan kualitas (Jung, 2011). Selain itu, perkembangan teknologi telah mempengaruhi setiap generasi-generasi dengan memberikan perubahan pada prioritas, kebiasaan, pengalaman, dan preferensi yang berbeda, Hal yang dianggap penting oleh generasi sekarang, belum tentu dianggap penting oleh generasi sebelumnya karena generasi sebelumnya kurang mengenal teknologi pada jaman sekarang (Hopkins et al., 2017).

Teknologi dan perkembangan baru dimedia telah mengubah cara individu, kelompok, dan masyarakat dalam berkomunikasi, belajar, bekerja, dan juga telah mempengaruhi konteks pembelajaran dimana pembelajaran formal dan informal telah berinteraksi untuk menciptakan teknologi pembelajaran yang lebih baik serta efektif pada peserta didik (Meyers, Erickson, & Small, 2013a). Selain itu, Gros (2014) mengungkapkan bahwa sebagai akibat dari perkembangan teknologi telah membuat permainan elektronik telah mempunyai tempat tersendiri yang begitu penting dalam kehidupan anak-anak dan remaja, sehingga proses pembelajaran dianggap perlu menggabungkan metode pembelajaran berbasis media dan metode pembelajaran konvensional untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif pada saat proses pembelajaran.

Media berperan penting dalam globalisasi pendidikan karena mereka memberi kesempatan dan kemudahan lembaga pendidikan sebagai alat bantu komunikasi untuk menjangkau siswa diseluruh dunia dan memudahkan akses untuk

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

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

proses pembelajaran (Grosch, 2013). Media dapat mengembangkan siswa untuk pembelajaran dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan belajar lebih kreatif serta untuk memperluas jaringan informasi pada proses pembelajaran serta media memiliki tugas sebagai guru dan menjadi sumber belajar bagi peserta didiknya (Meyers, 2013). Dengan demikian media memiliki peran utama dalam keberhasilan pendidikan sedangkan alat peraga hanya menjadi perantara dalam memudahkan penyampaian informasi dari guru kepada peserta didiknya (Chung, Hwang, & Won, 2015). Selain itu, media mobilitas untuk siswa dan guru dan membantu menghubungkan individu ditingkat internasional, misalnya dengan lembaga pendidikan tinggi memahami pola penggunaan media siswa mereka, mereka dapat menjangkau mereka secara efektif, dengan membuat penawaran khusus untuk merekrut siswa baru atau dengan memberikan yang berorientasi penggunaan lingkungan media yang menarik yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Jung, 2011)

Layanan teknologi cenderung mudah digunakan karena tidak membutuhkan waktu yang lama seperti mencari *web Google* di internet (Grosch, 2013), dengan begitu siswa lebih suka yang sederhana pada menggunakan *e-learning* selama kegiatan belajar mereka untuk memudahkan akses untuk belajar (Baharom, 2013). Dikalangan siswa Penerimaan *e-learning* telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir, karena sangat membantu pada proses pembelajaran (Russell, 1999). Media *digital* berperan aktif kepada pendidikan tinggi mengarah pada perubahan konstan lingkungan belajar siswa dan juga memengaruhi perilaku belajar mereka, penggunaan media untuk pembelajaran tidak hanya mencakup *e-learning*, tetapi juga penggunaan berbasis teks dan lainnya media, elektronik, dan juga cetak, tidak hanya menyiratkan media yang disediakan oleh guru, tetapi juga media yang digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri dan terkontrol (Zawacki-Richter, Hohlfield, & Müskens, 2014).

Media pembelajaran *digital game based learning* merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, dimana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah (Nolan & McBride, 2014). Selain itu,

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA
BASKET**

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

digital game based learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dengan *game* yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar (Kow, 2018). Penggunaan media pembelajaran DGBL telah memberikan peluang keterlibatan sosial dan kognitif siswa yang memberikan pengaruh positif pada peningkatan dalam kemampuan siswa walaupun kendala spesifik diungkapkan dari segi tekanan defensif dan dimensi lapangan yang digunakan (Filipe et al., 2019). Sedangkan menurut Rosell (2017) bahwa *digital game based learning* tidak hanya berisi tentang teori pembelajaran tetapi juga mempraktekan juga menghubungkan pemainnya ke dalam lingkungan pembelajaran dan latihan sehingga membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar

Gil-doménech and Berbegal-mirabent (2017) mengungkap bahwa sangat penting untuk berinovasi dalam praktek pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerjasama, motivasi peserta didik, dan metode pembelajaran berbasis *digital game based learning* dianggap sebagai metode yang paling potensial untuk memenuhi semua tujuan yang diharapkan tersebut. Sementara itu hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Chen and Yang (2013) yang mengungkap bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran DBGL dalam hal ini menggunakan media *video game* dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian usaha memberi motivasi ini dilakukan dengan memanipulasi situasi dalam diri individu internal maupun situasi diluar diri individu external secara psikologis untuk proses pembelajaran dengan baik (Stirling, 2014). Kompleksitas reaksi individu terhadap berbagai perlakuan tentu saja akan menyulitkan usaha-usaha tersebut, akan tetapi dengan motivasi yang terencana dengan baik dan tepat waktunya, maka usaha motivasi itu dapat dilakukan, tugas para pendidik untuk memadukan teori-teori tersebut dengan ilmu pendidikan yang dimilikinya dalam menciptakan situasi psikologis yang akan merangsang timbulnya motivasi dalam diri para siswa (Azwar, 2010).

Penelitian Aarsand (2012) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran DGBL dalam hal ini menggunakan media *video game* bagi siswa usia remaja telah membuat mereka menganggap diri mereka sebagai karakter

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA
BASKET**

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

yang terdapat didalam *video game*, sehingga mempengaruhi motivasi siswa tersebut serta dapat memberikan pengetahuan budaya yang menurut mereka dapat diterima. Sejalan dengan itu, penelitian Wu, Richards, and Saw (2014) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran DGBL dalam hal ini menggunakan *video game* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang kaya akan interaksi sosial untuk membantu pengembangan kompetensi komunikatif yang mana hal ini sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan media pembelajaran *digital game based learning* pada remaja telah memberikan pilihan yang lebih beragam dan menantang tentang bagaimana dan dari sisi mana remaja tersebut memahi materi yang sedang diberikan (Mcgillivray, Mcpherson, Jones, & Mccandlish, 2015).

Walaupun anak laki-laki menunjukkan preferensi yang lebih kuat untuk *game* hiburan dibandingkan dengan anak perempuan, dan anak perempuan lebih diunggulkan dalam hal pencarian tugas dengan media internet, namun secara umum metode pembelajaran *digital game based learning* mampu meningkatkan kinerja keduanya tergantung bagaimana desain instruksional yang diberikan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional dan kendala yang dialami sebagai kekurangan dari penerapan media pembelajaran *digital games based learning* hanya kendala teknis yang sedikit menghambat hasil kerja dari siswa laki-laki dan perempuan (Admiraal, Huizenga, & Heemskerk, 2014). Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dapat memberikan pengaruh yang berbeda-beda jika dipandang dari sudut pandang jenis kelamin, maka penerapan media pembelajaran *digital game based learning* perlu memperhatikan media atau *game* seperti apa yang cocok untuk diberikan kepada peserta didik yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan (Bonanno & Kommers, 2010). Sementara itu hasil penelitian Lieberman, Bates, and So (2009) yang menerapkan media pembelajaran *digital game based learning* pada anak usia 3-6 tahun menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran DGBL telah memberikan manfaat diantaranya dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan berfikir, merencanakan, mengamati, dan memecahkan masalah.

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

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

Data kualitatif yang dikumpulkan oleh Marston (2013) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* memberikan gambaran yang menyenangkan, tawa, dan senyum yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu Bajovic (2018) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* terhadap peserta didik telah menciptakan lingkungan multimodal yang dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan berbagai peluang dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan.

Dengan adanya keterbatasan interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik telah membuat media pembelajaran *digital game based learning* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mencegah pelecehan seksual yang begitu marak terjadi di dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani (Scholes, Jones, & Stieler-hunt, 2014). Selain itu, walaupun ada keterbatasan interaksi, hasil penelitian Street and Pill (2014) mengungkap bahwa penerapan media pembelajaran DGBL telah memberikan peluang kepada guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memasukkan prinsip-prinsip pembelajaran yang didesain berbasis *game digital*.

Walaupun penggunaan media pembelajaran DGBL memang memiliki kelebihan dan kekurangan, tetapi semua kekurangan itu dapat diatasi dengan tetap memperhatikan desain, bahan dan fasilitas yang digunakan selama penggunaan media pembelajaran DGBL, sehingga menyebabkan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran DGBL lebih dominan dibandingkan dengan kekurangan dari penerapan media pembelajaran DGBL (Anderson, 2018). Selain itu, Hasil penelitian Li (2013) mengungkap bahwa dengan penggunaan media pembelajaran DGBL telah memberikan manfaat tidak hanya kepada siswa tetapi juga memberikan manfaat yang sangat besar kepada guru karena proses pembelajaran dianggap menjadi lebih praktis.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis ingin meneliti bagaimana perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran DGBL dengan pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket.

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

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

Oleh karena itu penulis akan mencoba meneliti penggunaan media *digital game based learning* di SMA Negeri 1 Kabupaten Cianjur, dengan harapan media ini dapat berkontribusi terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket pada siswa SMA Negeri 1 Kabupaten Cianjur.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *digital games based learning* (DGBL) dan pembelajaran langsung terhadap tingkat motivasi belajar *shooting* bola basket
- 2) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *digital games based learning* (DGBL) dan pembelajaran langsung terhadap keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sasaran yang akan diwujudkan atau diraih melalui penelitian ini. Berikut ini merupakan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas :

- 1) Untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) dan pembelajaran langsung terhadap tingkat motivasi belajar *shooting* bola basket.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) dan pembelajaran langsung terhadap keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian dari penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) terhadap motivasi belajar dan keterampilan dasar bola basket, diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

- 1) Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah dalam bidang pedagogi olahraga.

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

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

- 2) Secara kebijakan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi lembaga pendidikan untuk merencanakan dan mengembangkan keahlian guru pendidikan jasmani dalam berbagai metode pembelajaran.
- 3) Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru, khususnya guru penjas agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai permasalahan ini.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam tesis, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari tesis yang terdiri dari :

- 1) Latar belakang penelitian berisi tentang hal mendasar yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian.
- 2) Rumusan masalah berisi tentang masalah yang terjadi sebagai tindak lanjut dari latar belakang yang mendorong untuk melakukan penelitian.
- 3) Tujuan penelitian yang merupakan hal yang ingin dicapai atau diperoleh melalui penelitian yang dilakukan.
- 4) Manfaat penelitian yang merupakan manfaat yang dapat diberikan dari hasil penelitian baik secara teoritis, secara kebijakan maupun secara praktis.
- 5) Struktur organisasi tesis berisi tentang struktur penulisan tesis secara keseluruhan.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustakan mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis, terdiri dari :

- 1) Pembahasan Teori – teori, konsep dan turunannya dalam bidang yang dikaji dengan peneliti yang akan dilakukan

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

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

- 2) Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang sejalan dengan peneliti yang akan dilakukan.
- 3) Kerangka pemikiran berisi tentang teori yang menjadi dasar pemikiran dalam penelitian.
- 4) Hipotesis penelitian berisi tentang masalah dengan jawaban hasil dugaan mengenai masalah yang akan diteliti

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitian, alur tersebut terdiri dari :

- 1) Metode penelitian merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab hipotesis dalam sebuah penelitian.
- 2) Lokasi, populasi, dan sampel penelitian yang berasal tentang tempat, jenis, dan jumlah partisipan yang akan digunakan dalam penelitian.
- 3) Desain penelitian berisi tentang bagaimana peneliti akan dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan.
- 4) Definisi operasional merupakan definisi-definisi penting yang terdapat dalam karya tulis yang disusun.
- 5) Instrumen penelitian berisi tentang alat-alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan dalam proses penelitian.
- 6) Analisis dan pengolahan data diisi tentang bagaimana peneliti menganalisis dan mengolah data penelitian yang nantinya akan diperoleh.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini mengemukakan mengenai hasil dari pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, alur tersebut terdiri dari :

- 1) Deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian.
- 2) Analisis data merupakan pengolahan data yang diperoleh setelah data penelitian.

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

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

3) Pengujian hipotesis serta pembahasannya berisi tentang apakah data hasil penelitian sesuai dengan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya dan juga pada bagian ini dibahas secara rinci mengenai hasil penelitian yang diperoleh.

4) Pembahasan penemuan

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini berisi tentang penyajian dan pemakaran peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dengan alur :

- 1) Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan
- 2) Implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.