

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Digital Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar *Shooting Bola Basket*

Implementation Use of Learning Media Digital Game-Based Learning for motivation to Learn and Basic Motion Skills Shooting Basketball

Lufty Bella Dina Hakiky

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
hakiky@upi.edu

Naskah diterima tanggal 25/12/2019, direvisi akhir tanggal 08/03/2020, disetujui tanggal 24/04/2020

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh kebutuhan siswa dan kemajuan teknologi yang semakin maju. Dunia digital menjadi kebutuhan sehari-hari bagi siswa. Salah satu pendekatan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterampilan siswa dalam *shooting* bola basket adalah menggunakan media pembelajaran *digital game based learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari implementasi media pembelajaran *digital game based learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel yang digunakan adalah siswa siswi dari SMAN 1 Cianjur, yang diambil dua kelas secara acak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang dikembangkan oleh Pelletier *et al* (1995) untuk motivasi belajar dan *basketball shooting accuracy test* untuk keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada motivasi belajar siswa dan tidak terdapat pengaruh pada keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket pada implementasi media pembelajaran *digital game based learning*.

Kata kunci: *digital game-based learning*, media pembelajaran, motivasi, *shooting*.

Abstract

This study based on the needs of students and the advancement of technology is more advanced. The digital world is becoming a daily necessity for students. One of the right approaches to increase student motivation and student skills in shooting the basketball is to use digital game based-learning media. The purpose of this study was to determine the effect of implementing digital game-based learning media on learning motivation and basic basketball shooting skills. The research method used in this study was an experiment using The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. The sample used was students from SMAN 1 Cianjur, who took two classes randomly. The instrument used was an instrument developed by Pelletier et al. (1995) for learning motivation and basketball shooting accuracy test for basic basketball shooting skills. From this research, it can be concluded that there is a positive effect on student motivation, and there is no influence on the basic motor skills of shooting the basketball in the implementation of digital learning media game-based learning.

Keywords: *digital game based learning*, learning media, motivation, *shooting*.

I. PENDAHULUAN

Strategi atau penggunaan model pembelajaran sangat di perlukan dalam proses belajar mengajar karena dapat memfasilitasi tercapainya hasil pembelajaran diantaranya berupa motivasi, perilaku dan afektif yang positif bagi peserta didik dalam konteks olahraga (Vella *et al.*, 2014). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting karena akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil pembelajaran, sehingga guru perlu untuk menentukan desain dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan juga guru perlu melakukan langkah tambahan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga meningkatkan rasa percaya diri guru (Gurvitch & Metzler., 2013).

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 (Rueda *et al.*, 2017). Selain itu, perkembangan teknologi telah mempengaruhi setiap generasi dengan memberikan perubahan pada prioritas, kebiasaan, pengalaman, dan preferensi yang berbeda, Hal yang di anggap penting oleh generasi sekarang, belum tentu dianggap penting oleh generasi sebelumnya (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 (Meyers *et al.*, 2013). Selain itu 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 di anggap perlu menggabungkan metode

pembelajaran berbasis multimedia dan metode pembelajaran konvensional untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Media pembelajaran *Digital Game-Based Learning* (DGBL) merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk di gunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah (Nolan & McBride., 2014). Dan sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dengan game yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran DGBL telah memberikan peluang keterlibatan sosial dan kognitif siswa yang memberikan pengaruh positif pada peningkatan dalam kemampuan siswa. Sedangkan menurut Prensky. (2001) bahwa DGBL tidak hanya berisi tentang teori pembelajaran tetapi juga mempraktikkannya. DGBL juga menghubungkan pemainnya ke dalam lingkungan pembelajaran dan latihan. DGBL dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar.

Berbegal *et al.* (2017) mengungkap bahwa sangat penting untuk berinovasi dalam praktek pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerjasama, motivasi peserta didik, dan metode pembelajaran berbasis DGBL di anggap sebagai metode yang paling potensial untuk memenuhi semua tujuan yang di harapkan tersebut. Diperkuat oleh penelitian yang mengungkap bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran DGBL dalam hal ini menggunakan media game dan video game dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa. Dengan memperhatikan pengembangan untuk memperkaya konten pembelajaran dan kemudahan penggunaan untuk meningkatkan niat siswa untuk menggunakan, motivasi belajar, dan efektivitas belajar (Cheng *et al.*, 2013; Latif., 2007).

Penelitian Latif. (2007) 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 yang terdapat di dalam video game, sehingga mempengaruhi motivasi siswa tersebut serta dapat memberikan pengetahuan budaya yang menurut mereka dapat di terima. Sejalan dengan itu, penelitian Wu *et al.* (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 di perlukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan media pembelajaran DGBL pada remaja telah memberikan pilihan yang lebih beragam tentang bagaimana dan dari sisi mana remaja tersebut memahi materi yang sedang di berikan (Mcgillivray *et al.*, 2015).

Data kualitatif yang di kumpulkan oleh Marston. (2013) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran DGBL memberikan gambaran yang menyenangkan, tawa, dan senyum yang di tunjukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu Bajovic. (2018) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran DGBL terhadap peserta didik telah menciptakan lingkungan multimodal yang dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan berbagai peluang dan tingkat pemhaman peserta didik terhadap materi yang sedang di ajarkan.

Dengan adanya keterbatasan interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik telah membuat media pembelajaran DGBL dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mencegah pelecehan seksual yang begitu marak terjadi di dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani (Stieler-Hunt *et al.*, 2014). Selain itu, walaupun ada keterbatassan interaksi, hasil penelitian 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 di minimalisir 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 (Maulidina *et al.*, 2018). Selain itu, Hasil penelitian Li dan Tsai (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 di anggap menjadi lebih praktis.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang juga telah di paparkan, maka penulis ingin meneliti bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran DGBL terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar shooting bola basket.

Oleh karena itu penulis akan mencoba meneliti penggunaan media digital games basid 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.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan oleh penulis untuk menguji pengaruh penggunaan media *digital game basic learning* (DGBL) dengan model pembelajaran *direct intruction* dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan teknik dasar bola basket ini menggunakan metode eksperimen yaitu jenis *True Experimental* dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) melibatkan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen; 2) terdapat manipulasi pada variabel bebas

yang selanjutnya disebut dengan perlakuan (*treatment*); dan 3) di lakukan mekanisme random (Fraenkel *et al.*, 2012).

2.1. Desain

Berdasarkan metode penelitian yang

telah di jelaskan sebelumnya, maka desain penelitian yang kan di gunakan yaitu *The Randomized Pretest-Posttest Control Group* (Fraenkel *et al.*, 2012), dengan tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*

<i>Treatment group</i>	R	O ₁	X	O ₂
<i>Control group</i>	R	O ₁	C	O ₂

Keterangan tabel 1:

R : Mekanisme *Random* (Penetapan secara acak pada kelas X yang di pilih)

O₁ : *Pre-test* (Tes Awal)

O₂ : *Post-test* (Tes Akhir)

X : Perlakuan kelompok eksperimen (Pembelajaran dengan DGBL)

C : Perlakuan kelompok kontrol (Pembelajaran secara Konvensional)

Pemilihan desain *Randomize Pretest-posttest Control Group* yaitu proses pengambilan sampel dilakukan secara random. Menurut Maksum. (2012) desain *Randomize Pretest-posttest Control Group* ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya *pretest-posttest* untuk efektivitas perlakuan yang diberikan.

Menurut Baron dan Byrne. (2004) bahwa peningkatan motivasi belajar dalam jangka waktu pendek dapat terjadi cukup mudah. Berdasarkan pendapat ini penulis menyimpulkan untuk melaksanakan penelitian selama 6 minggu, dengan pembelajaran di laksanakan selama 2 kali dalam seminggu. Menurut Schmidt dan Wrisberg. (2000) *long times memory* mungkin tidak terbatas, baik dalam kapasitas maupun dalam lamanya waktu informasi tersebut dipertahankan. Kita semua dapat memikirkan keterampilan yang telah kita pelajari sejak lama dan tidak pernah terlupakan, bahkan setelah tidak mempraktikkannya selama bertahun-tahun

2.2. Lokasi, Populasi dan Sampel

Lokasi yang akan di jadikan lokasi dalam penelitian ini yaitu SMA Negeri 1 Cianjur Kabupaten Cianjur Provinsi Jawa Barat. Berkaitan dengan hal itu, maka populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA Negeri 1 Cianjur. Yang selanjutnya siswa kelas XI akan menjadi sampel dalam

penelitian ini. Menurut Yudiana. (2010) yang mengatakan masuk ke dalam tahap remaja dan umumnya masa remaja merupakan waktu yang tepat untuk memulai belajar macam variasi keterampilan gerak.

Selanjutnya pengambilan sampel berdasarkan Maksum. (2012) yang mengungkapkan bahwa sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi. Artinya, ciri dan sifat anggota sampel mencerminkan ciri dan sifat populasi. bahkan sangat diharapkan sampel dapat merupakan miniatur dari populasi. Dalam penelitian ini teknik sampling yang di gunakan yaitu *Random Sampling*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menentukan sampel ini yaitu dengan mengunji 11 kelas XI yang kemudian di ambil dua kelas. Alasan dari diambilnya dua kelas karena masing-masing dari kelas itu akan diambil 1 sebagai kelompok eksperimen terdiri dari 20 orang siswa dan 1 sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 20 orang siswa.

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen motivasi dalam penelitian menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Pelletier *et al.* (1995) terdiri dari 6 indikator motivasi yaitu *intrinsic regulation, integrated regulation, identifed regulation, introjection regulation, external regulation, dan amotivated regulation*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar *shooting* adalah *Basketball Shooting Accuracy Test* (Pojskić *et al.*, 2011).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Setelah dilakukan penelitian tentang implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket, maka diperoleh data penelitian yang menggambarkan hasil dari implementasi tersebut. Berikut pemaparan tentang data-data yang diperoleh setelah implementasi dilaksanakan.

A. Deskripsi data

Data yang diperoleh diproses awal

Tabel 2. Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar *Shooting* Bola Basket

Variabel		Sample	Rata-rata	SD	
Keterampilan	Eksperimen	Pretest	20	7,4	2.037
		Posttest	20	8,5	2.585
	Kontrol	Pretest	20	6,9	2.012
		Posttest	20	8,5	2.227
Motivasi	Eksperimen	Pretest	20	50,45	7.13
		Posttest	20	76,35	4.55
	Kontrol	Pretest	20	48,40	6.57
		Posttest	20	58,25	6.28

Sebelum data yang diperoleh, baik pretest maupun posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen, terlebih dahulu

terlebih dahulu sebagai gambaran untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang dikemukakan sebelumnya. Berikut adalah deskripsi data yang dapat menjadi gambaran hasil penelitian pada tabel 2 sebagai berikut.

Deskripsi Data Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Digital Game Based Learning* Pada tabel 2 Uji Normalitas data motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket.

dilakukan uji normalitas. Untuk hasil dari uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas data motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket

Variabel		.sig	α	Keputusan	Keterangan	
Keterampilan	Eksperimen	Pretest	0,200	0,05	H ₀ diterima	Normal
		Posttest	0,102	0,05	H ₀ diterima	Normal
	Kontrol	Pretest	0,075	0,05	H ₀ diterima	Normal
		Posttest	0,200	0,05	H ₀ diterima	Normal
Motivasi	Eksperimen	Pretest	0,061	0,05	H ₀ diterima	Normal
		Posttest	0,200	0,05	H ₀ diterima	Normal
	Kontrol	Pretest	0,200	0,05	H ₀ diterima	Normal
		Posttest	0,200	0,05	H ₀ diterima	Normal

Dari tabel 3, dapat dilihat bahwa untuk uji normalitas pada setiap variabel dan kelompok dengan taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$) dan syarat penerimaan $.sig > \alpha$, seluruh variable dna kelompok memiliki nilai $.sig$ lebih besar dari α . Maka dapat diartikan, seluruh data yang diperoleh dari penelitian ini berdistribusi normal.

1) Uji homogenitas data motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket

Setelah pengujian normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menentukan kehomogenan sampel. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas data motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket

Variabel	P-Value	α	Keputusan	Keterangan
Keterampilan	0.635	0,05	H ₀ diterima	Homogen
Motivasi	0.900	0,05	H ₀ diterima	Homogen

Penolakan hipotesis (H₀) memiliki kriteria jika nilai yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 dan dinyatakan tidak homogen. Dari tabel 4 maka diperoleh hasil dari kedua variabel nilai P-Value lebih besar dari 0,05 (P-Value > 0,05). Hal ini berarti hipotesis diterima dan kedua variabel dinyatakan homogen.

2) Uji-T data implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket

Uji-T dimaksudkan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dan menguji hipotesis yang telah dipaparkan sebelumnya. Terdapat empat hipotesis dalam penelitian ini yang diuji. Berikut pemaparan Uji-T untuk setiap hipotesis.

a. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada motivasi belajar

Analisis data pada implementasi

Tabel 5. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada motivasi belajar

Jenis Data	P-Value	α	Keputusan
Motivasi belajar	0,002	0,05	H ₀ ditolak

Dari tabel 5 didapat nilai probabilitas/P-Value sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05; maka menurut kriteria yang ada Ho ditolak. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest terhadap motivasi belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran DGBL. Berdasarkan dari Tabel Paired T-Test juga terlihat bahwa nilai rerata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan nilai posttest yaitu dengan nilai pretest 1009 menjadi 1537. Hal ini berarti perbedaan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran DGBL memberi pengaruh yang positif karena mengalami peningkatan.

b. Uji-T Implementasi penggunaan media

penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada motivasi belajar menggunakan Uji-T untuk membedakan dua rata-rata motivasi belajar siswa antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen.

Hipotesis yang diambil adalah sebagai berikut :

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest terhadap motivasi belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

H₁: Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest terhadap motivasi belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

Kriteria penerimaan hipotesis :

(1) Apabila probabilitas/P-Value. <0,05 maka Ho ditolak,

(2) Sebaliknya apabila probabilitas/P-Value.> 0,05 maka Ho diterima.

Hasilnya dari perhitungan dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

pembelajaran *digital game based learning* pada keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket

Analisis data pada implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada motivasi belajar menggunakan Uji-T untuk membedakan dua rata-rata gerak dasar *shooting* bola basket siswa antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen.

Hipotesis yang diambil adalah sebagai berikut :

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest terhadap teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika

menggunakan media pembelajaran DGBL.
 H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest terhadap teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

Kriteria penerimaan hipotesis :
 (1) Apabila probabilitas/P-Value. $<0,05$ maka H_0 ditolak,
 (2) Sebaliknya apabila probabilitas/P-Value. $> 0,05$ maka H_0 diterima.
 Hasilnya dari perhitungan dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* pada keterampilan gerak dasar shooting bola basket

Jenis Data	P-Value	α	Keputusan
Shooting	0,000	0,05	H_0 ditolak

Dari tabel 6 didapat nilai probabilitas/P-Value sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05; maka menurut kriteria yang ada H_0 ditolak. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest terhadap teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL. Berdasarkan dari Tabel 2 Paired T-Test juga terlihat bahwa nilai rerata skor teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket mengalami peningkatan nilai posttest yaitu dengan nilai pretest 7,4 menjadi 8,5. Hal ini berarti perbedaan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran DGBL memberi pengaruh yang positif karena mengalami peningkatan.

c. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dengan konvensional pada motivasi belajar keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket

Analisis data pada implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dan konvensional pada motivasi belajar menggunakan Uji-T untuk membedakan dua rata-rata motivasi belajar

gerak dasar *shooting* bola basket siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis yang diambil adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap motivasi belajar siswa dalam keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap motivasi belajar siswa dalam keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL terhadap teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

Kriteria penerimaan hipotesis :
 (1) Apabila probabilitas/P-Value. $<0,05$ maka H_0 ditolak,
 (2) Sebaliknya apabila probabilitas/P-Value. $> 0,05$ maka H_0 diterima.
 Hasilnya dari perhitungan dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dan konvensional pada motivasi belajar keterampilan gerak dasar shooting bola basket

Jenis Data	P-Value	A	Keputusan
Motivasi	0,000	0,05	H_0 ditolak

Dari tabel 7 di atas, nilai probabilitas/P-Value sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05; maka menurut kriteria yang ada H_0 ditolak.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap motivasi belajar siswa dalam keterampilan

gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL. Berdasarkan dari Tabel 2 Sample Terlihat bahwa nilai rerata skor posttest motivasi belajar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 58.25 dan 76.35. Nilai rerata pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran DGBL memberi pengaruh yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket.

d. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dengan konvensional pada penguasaan keterampilan gerak dasar shooting bola basket

Analisis data pada implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dan konvensional pada penguasaan gerak dasar shooting bola basket menggunakan Uji-T untuk membedakan dua rata-rata gerak dasar shooting bola basket

siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hipotesis yang diambil adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL terhadap teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL.

Kriteria penerimaan hipotesis :

- (1) Apabila probabilitas/P-Value. <0,05 maka H_0 ditolak,
- (2) Sebaliknya apabila probabilitas/P-Value.> 0,05 maka H_0 diterima.

Hasilnya dari perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji-T Implementasi penggunaan media pembelajaran *digital game based learning* dan konvensional pada penguasaan keterampilan gerak dasar shooting bola basket

Jenis Data	P-Value	A	Keputusan
Motivasi	0,795	0,05	H_0 ditolak

Dari tabel 8 di atas nilai probabilitas/P-Value sebesar 0,795 lebih besar dari 0,05; maka menurut kriteria yang ada H_0 diterima. Belum cukup bukti mengatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket jika menggunakan media pembelajaran DGBL. Artinya baik diberi media pembelajaran DGBL ataupun tidak, kemampuan teknik dasar siswa dalam keterampilan gerak dasar shooting bola basket sama saja.

B. Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pretest dan post-test motivasi siswa setelah diberikan pendekatan pembelajaran DGBL. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata motivasi

belajar siswa yakni sebesar 25,9. Peningkatan ini dirasakan cukup besar karena meningkat sebesar 51,34% dari motivasi belajar siswa awal.

Bila dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang diberikan pendekatan pembelajaran konvensional, kelompok dengan pendekatan DGBL memiliki peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan motivasi belajar pada kelompok kontrol hanya sebesar 9,85 atau 20,35% dari pretest. Perbedaan peningkatan motivasi belajar kelompok DGBL dengan konvensional besar, meskipun terjadi peningkatan motivasi belajar pada kelompok konvensional.

Sebagai negara berkembang, dengan teknologi menjadi salah satu poros perkembangan, tentunya akan lebih menarik

dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Rueda *et al.* (2017) menyebutkan bahwa perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil dari pembelajaran dan memberikan kepuasan belajar yang lebih besar kepada siswa. Peningkatan motivasi belajar terjadi pada motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. DGBL yang memanfaatkan media audio-visual, menjadi sebuah penarik perhatian bagi siswa. Dapat diartikan bahwa DGBL memberikan ketertarikan kepada siswa sebagai salah satu hal yang baru dan meningkatkan keinginan siswa sehingga ingin mengulang kembali proses pembelajaran melalui DGBL.

Prensky. (2001) mengungkapkan DGBL tidak hanya berisi tentang teori pembelajaran tetapi juga mempraktikkannya. DGBL juga menghubungkan pemainnya ke dalam lingkungan pembelajaran dan latihan. DGBL dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar. Dengan proses pembelajaran seperti ini, siswa dapat menemukan sesuatu yang baru, meningkatkan daya analisis siswa sehingga siswa tahu kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh diri sendiri dengan membandingkan gerakan yang dilakukan dengan media yang digunakan, serta memacu siswa untuk memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti motivasi siswa, pendekatan yang digunakan, interaksi dalam proses pembelajaran, dan lain-lain. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa akan mempermudah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Seperti yang diungkapkan oleh Hanafiah dan Suhana. (2010) motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik, motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran yang lebih bermakna.

Sebagai seorang guru dibutuhkan inovasi-inovasi yang dilakukan untuk

melibatkan siswa dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Berbegal *et al.* (2017) mengungkap bahwa sangat penting untuk berinovasi dalam praktek pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerjasama, motivasi peserta didik, dan metode pembelajaran berbasis DGBL menjadi salah satu metode yang potensial untuk memenuhi semua tujuan yang di harapkan tersebut.

C. Keterampilan Gerak Dasar *Shooting*

Motivasi belajar siswa berpengaruh pada tujuan pembelajaran yaitu keterampilan gerak dasar shooting bola basket. Perini *et al.* (2017) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan tentang pemilihan metode pembelajaran (dalam penelitian ini mereka menggunakan metode pembelajaran *digital game-based learning*) terhadap motivasi belajar yang kemudian berdampak terhadap hasil belajar dan keterampilan yang nantinya akan sangat di perlukan di masa yang akan datang.

3.2. Pembahasan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh DGBL terhadap penguasaan gerak dasar *shooting* bola basket. Peningkatan skor dari *pretest* ke *post-test* sebesar 1,1. Akan tetapi terdapat peningkatan penguasaan gerak dasar shooting bola basket juga pada kelompok pembelajaran konvensional. Peningkatan penguasaan keterampilan gerak dasar shooting bola basket pada pembelajaran konvensional lebih besar dibandingkan dengan kelompok DGBL, yaitu sebesar 1,35. Hal ini bisa di sebabkan oleh instruksi pada kelompok konvensional lebih jelas dibandingkan dengan DGBL. Akan tetapi motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan kelompok konvensional. Asumsi lainnya adalah kurangnya pertemuan pembelajaran untuk penguasaan gerak dasar keterampilan shooting bola basket dalam pembelajaran DGBL.

Meskipun demikian pada saat proses pembelajaran DGBL dirasakan cukup membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian Li *et al.* (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 di anggap menjadi lebih praktis. Waktu belajar siswa lebih efektif dan pembelajaran lebih menarik.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian lainnya yang dapat mengkombinasikan pendekatan DGBL dengan pendekatan lainnya sehingga pembelajaran lebih efektif dan mencapai tujuan keterampilan gerak. Serta waktu pemberian treatment lebih panjang, diasumsikan pada penelitian ini waktu yang diperlukan untuk menguasai keterampilan gerak dasar dibutuhkan waktu yang lebih panjang.

DAFTAR RUJUKAN

- Bajovic, M. (2018). Playing and Learning Across the Concrete and Digital Realms: A New Context for the New Learners. *International Journal of Play*, 7(5), 27-40.
- Baron, R. A., & Byrne, D. E. (2004). *Social Psychology (10th ed)*. USA: Pearson.
- Berbegal, J., Gil, D., & Alegre, I., (2017). Where to locate? a project-based learning activity for agradaute-level course on operations management. *The International journal of engineering education*, 33(5), pp.1586-1597.
- Cheng, Y. M., Lou, S. J., Kuo, S. H., & Shih, R. C. (2013). Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital game-based learning to environmental education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(1), 96-110.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research In education (8th ed.)*. New York: Mc Graw Hill.
- Gurvitch, R., & Metzler, M. (2013). Aligning Learning Activities with Instructional Models. *Journal of Teaching in Physical Education*, 84(3), 30-37.
- Hanafiah., & Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika. Aditama.
- Hopkins, L., Hampton, B. S., Abbott, J. F., Buery-Joyner, S. D., Craig, L. B., Dalrymple, J. L., ... Page-Ramsey, S. M. (2018). To the point: medical education, technology, and the millennial learner. *American Journal of Obstetrics and Gynecology*, 218(2), 188-192. doi:10.1016/j.ajog.2017.06.001.
- Latif, R. A. (2007). Understanding Malaysian students as gamers: experience. *Proceedings of the 2nd International conference on Digital interactive media in entertainment and arts*, 137-141.
- Li, M.-C., & Tsai, C.-C. (2013). Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research. *Journal of Science Education and Technology*, 22(6), 877-898. doi:10.1007/s10956-013-9436-x.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa. University Press.
- Marston, H. R. (2013). Design Recommendations for Digital Game Design within an Ageing Society. *Educational Gerontology*, 39(2), 103-118. doi: 10.1080/03601277.2012.689936.
- Maulidina, M. A., Susilaningih., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2).
- McGillivray, D., McPherson, G., Jones, J., & McCandlish, A. (2015). Young people, digital media making and critical digital citizenship. *Leisure Studies*, 35(6), 724-738. doi:10.1080/02614367.2015.1062041.
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367. doi:10.1080/17439884.2013.783597.
- Nolan, J., & McBride, M. (2013). Beyond gamification: reconceptualizing game-based learning in early

IV. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian, mengolah data, dan menghasilkan temuan-temuan, maka ditariklah kesimpulan untuk mendapat jawaban dari rumusan masalah yang dikemukakan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Terdapat pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran DGBL terhadap motivasi belajar siswa; (2) Terdapat pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran DGBL terhadap penguasaan gerak dasar *shooting* bola basket; (3) Penggunaan media pembelajaran DGBL lebih baik dibandingkan dengan media konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (4) Tidak terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran DGBL dan konvensional terhadap penguasaan gerak dasar *shooting* bola basket.

- childhood environments. *Information, Communication & Society*, 17(5), 594–608. doi:10.1080/1369118x.2013.808365.
- Pelletier, L. G., Fortier, M., Vallerand, R. J., Brière, N. M., Tuson, K. M., & Blais, M. R. (1995). Toward a New Measure of Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation, and Amotivation in Sports: The Sport Motivation Scale (SMS). *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 17, hlm. 35-53.
- Perini, S., Luglietti, R., Margoudi, M., Oliveira, M., & Taisch, M. (2017). Training Advanced Skills for Sustainable Manufacturing: A Digital Serious Game. *Proceeding, 27th International Conference on Flexible Automation and Intelligent Manufacturing (FAIM 2017)*, 1536-1543.
- Pill, S. (2014). What does it mean for pedagogy to think like a game developer?. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 85(1), 9–15. doi:10.1080/07303084.2013.838119.
- Pojškić, H., Šeparović, V., & Užičanin, E. (2011). Reliability and Factorial Validity of Basketball Shooting Accuracy Tests. *Sport Scientific & Practical Aspects (SPA)*, 8(1), 25-32.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- Rueda, L., Benitez, J., & Braojos, J. (2017). From traditional education technologies to student satisfaction in Management education: A theory of the role of social media applications. *Information & Management*, 54(8), 1059–1071. doi:10.1016/j.im.2017.06.002.
- Rueda, L., Benitez, J., & Braojos, J. (2017). From traditional education technologies to student satisfaction in Management education: A theory of the role of social media applications. *Information & Management*, 54(8), 1059–1071. doi:10.1016/j.im.2017.06.002.
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2000). *Motor Learning and Performance (Second Edition)*. USA: Human Kinetics.
- Stieler-Hunt, C., Jones, C. M., Rolfe, B., & Pozzebon, K. (2014). Examining key design decisions involved in developing a serious game for child sexual abuse prevention. *Frontiers in Psychology*, 5. doi:10.3389/fpsyg.2014.00073.
- Vella, S. A., Cliff, D. P., Okely, A. D., Weintraub, D. L., & Robinson, T. N. (2014). Instructional strategies to promote incremental beliefs in youth sport. *Quest*, 66, 357-370. doi: 10.1080/00336297.2014.950757
- Wu, M. L., Richards, K., & Saw, G. K. (2014). Examining a Massive Multiplayer Online Role-Playing Game as a Digital Game-Based Learning Platform. *Computers in the Schools*, 31(1-2), 65–83. doi:10.1080/07380569.2013.878975.
- Yudiana, Y. (2010). Implementasi Model Pendekatan Taktis dan Teknis Dalam Pembelajaran Permainan Bolavoli Pada Pendidikan Jasmani Siswa SMP. *Disertasi*, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.