

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode yang akan digunakan oleh penulis untuk menguji pengaruh penggunaan media *digital game based learning* (DGBL) dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan dasar *shooting* 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) dilakukan mekanisme random (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Berdasarkan metode penelitian yang telah di jelaskan sebelumnya, maka desain penelitian yang akan digunakan yaitu *The Randomized Pretest-Posttest Control Group* (Fraenkel et al., 2012), dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
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:

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

O₁ : *Pre-test* (Tes Awal)

O₂ : *Post-test* (Tes Akhir)

X : Perlakuan kelompok eksperimen (Pembelajaran dengan DGBL)

C : Perlakuan kelompok kontrol (Pembelajaran secara Langsung)

Pemilihan desain *Randomize Pretest-posttest Control Group* yaitu proses pengambilan sampel dilakukan secara random. Menurut Maksum (2012, hlm. 98) 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.

3.1.1 Validasi Desain Penelitian

Validasi terhadap desain penelitian adalah limitasi yang menyatu dengan pedagogi. Validitas penelitian berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya atau sejauh mana hasil penelitian mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Validitas penelitian bertujuan untuk mengeliminir berbagai pembiasan dalam penelitian. (Fraenkel et al., 2012) menjelaskan validitas penelitian dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

a) Validitas Internal

Validitas internal berbicara mengenai sejauh mana kesesuaian antara data hasil penelitian dan keadaan sebenarnya. Validitas ini diperoleh dengan penggunaan instrumen pengambil data yang memenuhi persyaratan ilmiah (valid dan reliabel)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the randomized pretest-posttest control group design with matching subject*. Menurut Fraenkel dkk terdapat beberapa ancaman terhadap metode ini. Fraenkel dkk (2012, hlm. 280) menganalisis ancaman sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Analisis Ancaman Terhadap Desain Penelitian *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* Fraenkel dkk
(2012: 280)

No	<i>Threat</i>	Keefektivan
1	<i>Subject characteristics</i>	++
2	<i>Mortality</i>	+
3	<i>Location</i>	-
4	<i>Instrumen Decay</i>	+
5	<i>Data Collector Characteristics</i>	-
6	<i>Data Collector Bias</i>	-
7	<i>Testing</i>	+
8	<i>History</i>	+
9	<i>Maturation</i>	++

10	<i>Attitude of Subjects</i>	-
11	<i>Regression</i>	++
12	<i>Implementation</i>	-

Keterangan :

- + = Kuat
- = Lemah

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa ancaman terhadap validitas internal yang dikontrol secara kuat oleh desain ini adalah *subject characteristics*, *mortality*, *instrumen decay*, *testing*, *history*, *maturation*, dan *regression*. Sedangkan ancaman yang dikontrol lemah dalam penelitian ini adalah *location*, *data collector characteristics*, *data collector bias*, *attitude of subject*, dan *implementation*. Walaupun demikian, ancaman yang terkontrol lemah dalam desain penelitian ini peneliti coba untuk minimalisir. Ancaman-ancaman yang terkontrol lemah antara lain :

a. *Location*

Pemilihan lokasi yang representatif perlu dilakukan untuk meminimalisir ancaman. Lokasi penelitian pada saat tes dan pada saat pemberian perlakuan dilakukan di SMAN 1 Cianjur dialokasikan di lapangan, dan kelas yang dapat membuat sampel nyaman.

b. *Data collector characteristics*

Dalam proses pengumpulan data, karakteristik pengambil data dapat mempengaruhi data penelitian. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk bersikap netral dalam memberikan perlakuan. Dalam pengambilan data peneliti dibantu oleh seorang rekan dan seorang guru mata pelajaran penjas yang bertugas di sekolah tersebut yang sebelumnya diberi penjelasan tentang pelaksanaan penelitian dan pengambilan data.

c. *Data collector bias*

Ancaman *data collector bias* dalam angket diminimalisir dengan cara penjelasan mengenai langkah-langkah pengisian angket yang jelas sehingga siswa bisa memahami dengan mudah dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Selain itu dijelaskan kepada siswa bahwa pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai

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

mata pelajaran pendidikan jasmani siswa tersebut sehingga siswa tidak perlu takut untuk mengisi angket dengan jujur.

d. Attitude of subjects

Selama proses pengambilan data *pretest-posttest* dan pemberian perlakuan peneliti didampingi oleh guru penjasnya. Selain itu pengontrolan perilaku siswa juga dilakukan dengan kontrak perilaku sebelum memulai sesi perlakuan dan melakukan refleksi sebelum menutup setiap sesi perlakuan. Tes dan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada hari yang sama namun pada jam yang berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa pada salah satu kelompok tidak merasa diberikan perlakuan khusus.

e. Implementation

Pada pelaksanaan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini mendapatkan perlakuan dari peneliti sehingga kedua kelompok melakukan proses pembelajaran dengan guru yang sama dan bentuk perlakuan yang berbeda sesuai dengan hasil pengacakan yang telah dilakukan sebelumnya. Perlakuan dilakukan pada hari yang sama dengan jam yang berbeda dengan pemantauan dari guru penjas dan kepala sekolah yang dilakukan secara berkala.

b) Validasi Eksternal

Validitas eksternal : validitas eksternal membicarakan sejauh mana kesesuaian antara generalisasi hasil penelitian dan keadaan yang sebenarnya. Validitas ini dapat terpenuhi dengan baik bila pengambilan sampel yang kita lakukan representatif.

Validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian studi. Dalam semua bentuk desain penelitian, hasil dan kesimpulan penelitian ini adalah terbatas kepada para peserta dan kondisi seperti yang didefinisikan oleh kontur penelitian dan mengacu pada sejauh mana generalisasi hasil penelitian untuk lain kondisi, peserta, waktu, dan tempat (Fraenkel et al., 2012) .

Untuk mengontrol atau meminimalisir ancaman terhadap validitas eksternal dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan eksperimen yang ketat. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani dari SMA Negeri 1 Cianjur mengenai penelitian yang

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

akan dilakukan, terlebih mengenai implementasi media pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu, setiap sebelum kegiatan dilakukan, peneliti berdiskusi tentang materi dan rencana kegiatan sehingga dalam proses kegiatan diharapkan tidak keluar dari rencana kegiatan (perlakuan) yang sudah direncanakan.

3.2 Partisipan

Pada bagian ini, peneliti menjelaskan partisipan yang terlibat dalam penelitian ini. Untuk memberikan gambaran jelas kepada pembaca, karakteristik yang spesifik dari partisipan dan dasar pertimbangan pemilihannya disampaikan disubmateri

3.2.1 SMAN 1 Kabupaten Cianjur

Untuk memperoleh data hasil penelitian, tentunya memerlukan tempat yang akan digunakan sebagai latar untuk melakukan penelitian. Tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu di SMAN 1 Kabupaten Cianjur yang digunakan sebagai tempat untuk penelitian bagi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengambilan populasi siswa siswi SMAN 1 Cianjur dikarenakan melihat karakteristik siswa siswinya hampir seluruh siswa dan siswi menggunakan teknologi berbasis *smartphone* dan hampir setiap waktu ketika jam istirahat mereka bermain *game* melalui *smartphone* berkesimpulan peneliti dari perkembangan teknologi akan melakukan penelitian berbasis *game digital* kedalam proses pembelajaran.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Dalam menentukan populasi, peneliti melakukan seleksi representatif untuk seluruh individu. Sehingga siswa yang terseleksi tipikal untuk populasi yang akan diteliti sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dari sampel tentang populasi secara keseluruhan ini yaitu seluruh siswa SMA Negeri 1 Cianjur Kabupaten Cianjur dikarenakan karakteristik siswa SMA Negeri 1 Cianjur hampir seluruh siswa dan siswi memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan intraksi.

3.3.2 Sampel

Selanjutnya pengambilan sampel berdasarkan Maksum (2012, hlm. 54) yang mengungkapkan bahwa “sampel yang baik harus sejauh mungkin

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

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 digunakan yaitu *Random Sampling*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menentukan sampel ini dengan menguji seluruh siswa yang lebih menonjol dengan memanfaatkan teknologi digital yaitu kelas XI yang kemudian diambil satu kelas yang menonjol dengan penggunaan media digital yaitu kelas XI IPA 7. Satu kelas lagi di ambil biasa untuk pembelajaran langsung yaitu kelas XI IPA 5 karena masing-masing dari kelas akan diambil sebagai kelompok eksperimen terdiri dari 20 orang siswa dan 1 sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 20 orang siswa.

- 1) Kelompok A yaitu siswa SMAN 1 Cianjur kelas XI IPA 7 yang merupakan kelompok eksperimen yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *digital games based learning*.
- 2) Kelompok B siswa SMAN 1 Cianjur kelas XI IPA 5 yang merupakan kelompok kontrol yang mengikiti proses pembelajaran secara langsung.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Maksum (2012, hlm. 111) instrument adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan alat atau perangkat tes yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Adapun penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu angket motivasi dan tes hasil belajar keterampilan dasar *shooting* bola basket.

3.4.1 Pengukuran Motivasi

Pengukuran motivasi menggunakan instrument yang dikembangkan oleh Pelletier, dkk (2013), terdiri dari 6 indikator motivasi yaitu Intrinsic Regulation, Integrated Regulation, Identified Regulation, Introjected Regulation, External Regulation, dan Amotivated Regulation. Skala yang digunakan dalam penyebaran skala motivasi olahraga ini menggunakan skala likert, dimana masing-masing jawaban diberi bobot nilai. Adapun kisi-kisi instrument dan bobot skala motivasi dapat dilihat Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Skala Motivasi

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
----------	---------	-----------	---------

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

Motivasi Olahraga	Motivasi Intrinsik	Intrinsic Regulation	1,2,3
		Integrated Regulation	4,5,6
	Motivasi Ekstrinsik	Identified Regulation	7,8,9
		Introjected Regulation	10,11,12
		External Regulation	13,14,15
		Amotivated Regulation	16,17,18
			18

Hasil analisis faktor eksplorasi mengungkapkan bahwa kumpulan item dari skala asli dan yang baru diusulkan dapat dikurangi menjadi 18 item yang jelas memuat keenam faktor berbeda. Model struktur skala baru ini memberikan dukungan yang cukup untuk SMS-II (Pelletier et al., 2013). Berikut item dari skala motivasi pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Validation Of The Revised Sport Motivation Scale (SMS-II)

Tabel 3.4
Validasi skala motivasi olahraga (SMS-II)

No	QUESTION
	Intrinsic Regulation
1	Because it gives me pleasure to learn more about my sport
2	Because I find it enjoyable to discover new performance strategies
3	Because it is very interesting to learn how I can improve
	Integrated Regulation
4	Because practicing sports reflects the essence of whom I am
5	Because participating in sport is an integral part of my life
6	Because through sport, I am living in line with my deepest principles
	Identified Regulation
7	Because I have chosen this sport as a way to develop myself
8	Because I found it is a good way to develop aspects of myself that I value
9	Because it is one of the best ways I have chosen to develop other aspects of myself
	Introjected Regulation
10	Because I would feel bad about myself if I did not take the time to do it
11	Because I feel better about myself when I do
12	Because it is one of the best ways I have chosen to develop other aspects of myself
	External Regulation
13	Because people I care about would be upset with me if I didn't
14	Because I think others would disapprove of me if I did not
15	Because people around me reward me when I do
	Amotivasi
16	I used to have good reasons for doing sports, but now I am asking myself if I should continue
17	So that others will praise me for what I do
18	It is not clear to me anymore; I don't really think my place is in sport
NO	PERNYATAAN
	Regulasi Intrinsik
1	Karena olahraga memberikan kesenangan tersendiri bagi diri saya
2	Karena saya merasakan kesenangan untuk mengetahui tentang strategi baru
3	Karena olahraga merupakan hal yang menarik untuk mengetahui bagaimana

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

	saya bisa menjadi lebih baik
	Regulasi Terintegrasi
4	Karena berlatih olahraga merupakan esensi dari diri saya yang sebenarnya
5	Berpartisipasi dalam kegiatan olahraga merupakan seluruh bagian dari diri saya
6	Karena saya telah memilih olahraga sebagai cara saya untuk berkembang
	Regulasi Teridentifikasi
7	Karena berolahraga adalah hal yang terbaik untuk mengembangkan diri saya
8	Karena berolahraga adalah salah satu cara terbaik yang telah saya pilih untuk mengembangkan aspek lain dalam diri saya
9	Karena ini adalah salah satu cara terbaik saya memilih mengembangkan aspek lain dari diri saya
NO	PERNYATAAN
	Regulasi Terproyeksikan
10	Karena saya akan merasa buruk terhadap diri saya jika tidak meluangkan waktu untuk berolahraga
11	Karena saya akan merasa lebih baik terhadap diri saya jika berolahraga
12	Karena saya tidak akan merasa berharga jika tidak berolahraga
	Regulasi Eksternal
13	Karena orang - orang yg saya sayangi akan kecewa kepada saya jika saya tidak berolahraga
14	Karena saya pikir orang – orang akan tidak setuju jika saya tidak berolahraga
15	Karena orang – orang disekitar saya menghargai saya saat berolahraga
	Amotivasi
16	Karena saya punya alasan yang bagus untuk berolahraga, namun sekarang saya menanyakan diri saya sendiri apakah saya harus terus berolahraga
17	Orang - orang akan mengapresiasi saya jika berolahraga
18	Saya tidak merasa yakin, saya tidak terlalu yakin bahwa kekalahan saya bukan di bidang olahraga

Untuk lebih jelasnya berikut bobot motivasi yang dikembangkan oleh (Pelletier, Rocchi, Vallerand, Deci, & Ryan, 2013) pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5
Bobot Skala Untuk Pernyataan Positif

Alternatif	Bobot
Sangat Setuju	5

Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3.4.2 Tes Keterampilan Dasar *Shooting* Bola Basket

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar *shooting* adalah BASKETBALL SHOOTING ACCURACY TEST (Pojski & Preliminary, 2010). Validitas isi telah ditetapkan oleh suatu komisi ahli pengukuran telah menentukan keterampilan dasar *shooting* dari permainan bola basket. Dari percobaan dan survei yang dilakukan telah terpilih satu butir tes dari empat butir tes untuk mengukur keterampilan dasar *shooting* bola basket disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Test Shooting Accuracy

Bentuk Tes	Valid	Reliabilitas
<i>Test Shooting Accuracy</i>	0,37 – 0,91”	0,75 – 0,95

Directions :

The student, basketball in hand, stands behind the shooting spots for his or her age. On the “ready, go” signal, the student shoots, retrieves or rebounds the ball, dribbles to another spot and shoots again. The student must attempt at least one shot from each of t five spots and must have at least one foot behind the marker on each shot. Four lay-up shots may be attempted, but not two in succession. The student continues trying to score until “stop” is called. All students get three trials of 60 seconds each; the first trial is a practice trial”.

Tujuan tes ini untuk mengukur keterampilan dalam menembak dari posisi-posisi tertentu. Tempat tesnya setengah lapang dri lapangan bola basket yang standar beserta papan pantul dan ring basketnya. Prosedur pelaksanaan sebagai berikut:

1. Testi berdiri membawa bola digarik tanda yang jarakny sesuai dengan kategori usianya, yakni untuk sekolah menengah atas usia 16 -17 thn ke atas sejauh 15 *feet*/ 4,60 meter dari ring basket.
2. Pada aba-aba “siap”/”go”/ bunyi pluit , testi melakukan tembakan dari titik tersebut, kemudian mengambil bola sendiri dan mendribble bola ke titik tersebut, kemudian mengambil bola sendiri dan mendribble bola ke titik lainnya dan melakukan tembakan lagi
3. Masing-masing testi wajib melakukan tembakan minimal 1 tembakan pada lima titik tembakan yang ada dan ketika menembak kaki testi harus berada dibelakang garis tanda.
4. Testi boleh melakukan *lay up shoots* sebanyak 4 kali tapi tidak berturut-turut.
5. Testi berhenti melakukan tembakan ketika mendengar aba-aba “stop” atau bunyi pluit tanda berhenti.
6. Testi diberikan tiga kali kesempatan dan masing-masing kesempatan berdurasi 60 detik. Kesempatan pertama merupakan latihan.
7. Skor 2 apabila bola masuk ke ring. Skor 1 apabila bola tidak masuk ke ring tapi menyentuh ring ataupun papan.
8. Skor 0 apabila muncul kesalahan penguasaan bola (*travelling* atau *double dribble*); bola masuk pada *lay up* ketika *lay up* masuk ke ring berturut-turut dan *lay up* masuk lebih dari 4 kali *lay up*.
9. Jika ada salah satu titik tembak tidak dipakai, maka rangkaian tes menembak diulangi. Skor tes ini dijumlahkan dari dua kali kesempatan pelaksanaan, yakni pelaksanaan kedua dan ketiga.

Di bawah ini disajikan jarak tembak dan gambar lapangan untuk tes *Shot Shooting* dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7
Jarak Tembak *Shot Shooting Test* untuk Setiap Tingkatan

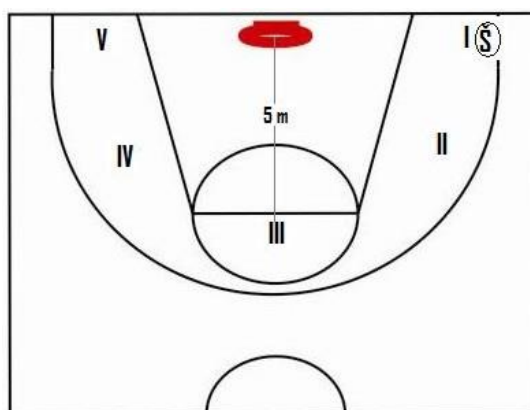
Jarak tembak	Tingkatan teste
--------------	-----------------

9 feet	Sekolah dasar kelas 5-6 usia 10-11 tahun.
12 feet	Sekolah menengah pertama usia 12-15 tahun.
	Sekolah menengah atas dan perguruan tinggi usia 16-

Sumber : (Beckman, 2016)

Dibawah ini dilihat posisi tes keterampilan shooting bola basket pada gambar lapangan, dapat dilihat pada Gambar 3.1

Gambar 3.1
Test Shooting Accuracy



(Pojski & Preliminary, 2010)

3.4.4 Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi :

- 1) Lapangan basket
- 2) bola
- 3) stopwatch
- 4) cone
- 5) pluit.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini diperlukan rencana, perhitungan dan analisa agar tujuan dan maksud penulis tercapai sesuai dengan kajian secara ilmiah dan empiris yang dapat di buktikan secara nyata melalui tahapan-tahapan yang terencana. Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu meliputi tiga tahapan diantaranya tahapan

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

persiapan penelitian, tahapan pelaksanaan penelitian dan tahapan akhir penelitian. Menurut Greenber & Baron (1993) bahwa peningkatan motivasi belajar dalam jangka waktu pendek dapat terjadi cukup mudah. Berdasarkan pendapat ini penulis menyimpulkan untuk melaksanakan penelitian selama 4 minggu, dengan pembelajaran dilaksanakan selama 2 kali dalam seminggu. Menurut Schmidt (2000, hlm. 60) *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.

Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan di luar *pretest* dan *posttest* serta pra pertemuan. Sebelum dimulai pemberian perlakuan dilaksanakan terlebih dahulu sesi pendahuluan yaitu pra pertemuan sebanyak 1 kali pertemuan. Tujuan dilaksanakannya pra pertemuan ini untuk menjelaskan menggunakan media pembelajaran DGBL yang akan digunakan sebagai media pembelajaran selama proses *treatment*.

Menurut Schmidt (2000, hlm. 60) LTM 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. Selain itu, walaupun dengan pertemuan 1 kali dalam seminggu pembelajaran akan tetap dapat efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahkan akan lebih efisien dengan catatan harus menggunakan tambahan media pembelajaran atau *blended teaching method* (Sadeghi, Sedaghat, & Sha ahmadi, 2014). Hasil pembelajaran juga akan bisa efektif walaupun dalam waktu pembelajaran yang singkat (dalam hal ini peneliti menggunakan 8 submateri dengan intensitas 2 kali pertemuan perminggu selama 4 minggu) dengan catatan harus dilakukan sedikit *review* pada pertemuan berikutnya tentang materi pembelajaran yang telah diberikan pada pertemuan atau minggu sebelumnya (Rosenshine, 2012). Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian eksperimen pada pengaruh penggunaan media *digital game based*

learning (DGBL) untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket siswa :

1) *Pre Test* (Tes Awal)

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran pendidikan jasmani dengan media *digital game based learning* (DGBL) dan konvensional pada materi permainan bola basket. *Pre test* dilakukan untuk melihat sejauh mana motivasi belajar dan keterampilan teknik dasar bola basket yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk melihat skor perolehan *pretest*, siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan angket motivasi dan tes keterampilan dasar *shooting* bola basket. Kemudian, data diolah dan dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal motivasi belajar dan keterampilan dasar *shooting* bola basket siswa pada kedua kelompok.

2) *Treatment* (Perlakuan)

Treatment dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan media *digital game based learning* (DGBL) dengan model pembelajaran langsung, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan materi yang sama yaitu pembelajaran permainan *shooting* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran secara langsung.

3.5.1 Scenario Penelitian

Di bawah ini disajikan scenario pembelajaran DGBL dan pembelajaran langsung, dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel. 3.8
Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi Pembelajaran	
	DGBL	Pembelajaran secara Langsung
Tes awal	<i>Pre Test</i>	<i>Pre Test</i>

Tabel. 3.8
Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi Pembelajaran

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

	DGBL	Pembelajaran Langsung
Pertemuan pertama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak dan mengamati <i>digital game based learning</i> (DGBL) dengan materi mekanisme <i>shooting</i> dalam permainan bola basket. 2. Melakuakan aktivitas <i>digital game based learning</i> (DGBL) dengan <i>shooting</i> 3. Praktik aktivitas mekanisme <i>shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>shooting</i> dalam permaian bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas mekanisme <i>shooting</i> dalam bola basket
Pertemuan kedua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak dan mengamati <i>digital game based learning</i> (DGBL) dengan <i>stand basket sikap awal shooting</i> dalam permainan bola basket 2. Melakuakn aktivitas <i>digital game based learning</i> (DGBL) dengan materi <i>shooting</i> dalam permainan bola basket. 3. mempraktekan aktivitas gerak dasar <i>stand</i> bola basket dengan posisi sikap awal dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>stand basket sikap awal shooting</i> dalam permaian bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar <i>stand basket sikap awal</i> dalam bola basket

Tabel 3.8
Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi Pembelajaran
------------------	----------------------------

	DGBL	Pembelajaran Langsung
Pertemuan ketiga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak dan mengamati digital game materi <i>balance shooting</i> dalam permainan bola basket 2. melakukan aktivitas <i>digital games</i> materi <i>shooting</i> 3. Praktik aktivitas gerak dasar <i>balance shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>balance shooting</i> dalam permainan bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar <i>balance shooting</i> dalam bola basket
Pertemuan keempat	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyimak dan mengamati digital game materi <i>elbow shooting</i> dalam permainan bola basket 2. melakukan aktivitas <i>digital games</i> materi <i>shooting</i> 3. Praktik aktivitas gerak dasar <i>elbow shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>elbow shooting</i> dalam permainan bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar <i>elbow shooting</i> dalam bola basket .
Pertemuan kelima	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyimak dan mengamati digital game materi <i>eye shooting</i> dalam permainan bola basket 2. melakukan aktivitas <i>digital game</i> materi <i>shooting</i> 3. Praktik aktivitas gerak dasar <i>eye shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>eye shooting</i> dalam permainan bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar <i>eye shooting</i> dalam bola basket

Pertemuan keenam	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyimak dan mengamati <i>digital game</i> materi <i>arm shooting</i> dalam permainan bola basket 2. melakukan aktivitas <i>digital game</i> materi <i>shooting</i> 3. Praktik aktivitas gerak dasar <i>arm shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>arm shooting</i> dalam permainan bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar <i>arm shooting</i> dalam bola basket
Pertemuan ketujuh	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyimak dan mengamati <i>digital game</i> materi <i>shooting</i> dalam permainan bola basket 2. melakukan aktivitas <i>digital game</i> materi <i>Follow through shooting</i> 3. Praktik aktivitas gerak dasar <i>Follow through shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar <i>Follow through shooting</i> dalam permainan bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar <i>Follow through shooting</i> dalam bola basket
Pertemuan kedelapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyimak dan mengamati <i>digital game</i> materi BEEF <i>shooting</i> dalam permainan bola basket 2. melakukan aktivitas <i>digital game</i> materi <i>shooting</i> 3. Praktik aktivitas gerak dasar BEEF <i>shooting</i> dalam bola basket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan mengamati tentang gerak dasar BEEF <i>shooting</i> dalam permainan bola basket yang dipraktikkan guru/siswa 2. Praktik aktivitas gerak dasar BEEF <i>shooting</i> dalam bola basket
Tes akhir	<i>Post Test</i>	<i>Post Test</i>

3.5.2 Tahapan Persiapan Penelitian

Persiapan ini melakukan penyusunan konsep rencana penelitian sebelum memberikan perlakuan kepada sampel agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan pencapaian peneliti. Berikut ini literatur penelitian pada tahap persiapan yaitu sebagai berikut :

- 1) Studi pendahuluan, melakukan studi literatur terhadap teori yang relevan mengenai media pembelajaran dengan media *digital game based learning* (DGBL), motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket
- 2) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *digital game based learning* (DGBL).
- 3) Menentukan lapangan yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian
- 4) Membuat program pelaksanaan penelitian

3.5.3 Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian merupakan tahap peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengurus perizinan untuk melakukan penelitian
- 2) Menentukan program pelaksanaan penelitian
- 3) Melakukan menjelaskan tentang media pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) yang akan di gunakan kepada kelompok eksperimen.
- 4) Membagikan angket motivasi dan melakukan tes keterampilan dasar *shooting* bola basket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau disebut dengan *pretest* (tes awal)
- 5) Memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) dan menerapkan metode pembelajaran langsung kepada kelompok kontrol. Perlakuan ini dilakukan selama 8 kali pertemuan di luar *pretest*, *posttest* dan pra pertemuan.
- 4) Membagikan angket motivasi dan melakukan tes keterampilan teknik dasar sepakbola kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau disebut dengan *posttest* (tes akhir).

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

3.5.4 Tahap Akhir penelitian

Tahap akhir merupakan tahap penyelesaian peneliti agar mendapatkan hasil dari perlakuan yang telah diberikan, agar pada tahap akhir ini dapat dilakukan sesuai literatur yang sudah direncanakan maka tindakan penulis sebagaimana berikut :

- 1) Melakukan pengumpulan dan verifikasi data
- 2) Mengolah data dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
- 3) Menganalisis dan membahas hasil penelitian
- 4) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data penelitian dengan teori-teori yang relevan dengan hasil penelitian serta berdasarkan pengalaman empirik peneliti.
- 5) Memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian

3.6 Analisis dan Pengolahan Data

Analisis dan pengolahan data pada penelitian ini menggunakan cara kuantitatif dengan statistik deskriptif dan inferensial. Pengolahan data berupa tabulasi data menggunakan program Microsoft Excel 2016, kemudian untuk melakukan analisis data secara statistik deskriptif menggunakan bantuan software statistik yaitu SPSS 16. Data yang telah terkumpul dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest* mengenai motivasi dan keterampilan siswa, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik. Teknik analisis statistik ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis.

Penghitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

- 1) Menyeleksi data setelah angket terkumpul dari para subjek penelitian sebagai sumber data, maka harus diseleksi untuk diperiksa keabsahan pengisian angket. Karena mungkin saja pada sebagian butir pernyataan dalam angket, terdapat jawaban yang tidak diisi oleh responden.
- 2) Memberikan nilai pada tiap-tiap butir pernyataan dalam angket.

- 3) Mengumpulkan data dari hasil tes keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket.
- 4) Memasukkan atau input data skor dari angket motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket pada program komputer *microsoft excel 2010*.
- 5) Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis, dengan tujuan dapat memperoleh kesimpulan penelitian. Kesimpulan data tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program SPSS 16. Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

3.6.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk memperoleh informasi tentang normal atau tidaknya data yang diperoleh. Hal ini bertujuan untuk melakukan langkah yang harus ditempuh selanjutnya, yaitu analisis statistik yang akan digunakan adalah dengan cara memasukkan dan menganalisis menggunakan deskripsi *explore* data pada menu SPSS 16. Uji normalitas dari output yang dihasilkan melalui program SPSS 16 yaitu *kolmogrov smirnov* dan *Shapiro-wilk*. Berikut merupakan dasar pengambilan keputusan pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9
Dasar Pengambilan Keputusan Uji Normalitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai Sig. atau P-value > 0,005	Data berdistribusi normal
Jika nilai Sig. atau P-value < 0,005	Data berdistribusi tidak normal

3.6.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan setelah uji normalitas data, yang tujuannya untuk mengetahui bahwa data tersebut berasal dari sampel yang homogen. Selain daripada itu untuk menentukan jenis analisis statistik yang akan digunakan dalam uji hipotesis data. Langkah yang dilakukan menggunakan program *software minitab17* adalah sama dengan uji normalitas data. *Output* yang dihasilkan dari *descriptive explore* data tersebut menghasilkan data normalitas dan homogenitas data.

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

Untuk melakukan interpretasi hasil pengujian homogenitas dengan cara melihat nilai signifikansi (Sig.) atau probabilitas (*p-value*) pada tabel *Test of Homogeneity of Variances* yang kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi alpha 0,005. Berikut merupakan dasar pengambilan keputusan pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10
Dasar pengambilan Keputusan Uji Homogenitas

Kriteria	Keputusan
Jika nilai Sig. atau P-value > 0,005	Varian dari dua atau lebih adalah homogen atau sama
Jika nilai Sig. atau P-value < 0,005	Varian dari dua atau lebih adalah tidak homogen atau tidak sama

3.6.3 Uji Hipotesis Data

Uji hipotesis data dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh dan jenis analisis statistik yang digunakan. Dalam uji hipotesis ini peneliti ingin melihat aspek motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) yang menggunakan media pembelajaran DGBL dan konvensional. Untuk mengetahui pengaruh perbedaan menggunakan Uji *Independent Sample T Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (kedua kelompok) yang tidak berhubungan.