

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PRESENTASI TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS

**(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Cigalontang,
Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2014/2015)**

H. Imron Hadade

Program Studi Teknologi Pendidikan, Konsentrasi Teknologi Pembelajaran
Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Garut

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan efektivitas penggunaan komputer sebagai media presentasi dalam pembelajaran Penjas, diantaranya; 1). Menemukan perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas; 2). Menemukan peningkatan motivasi setelah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas; 3). Menemukan perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas; 4). Menemukan peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, adapun metodenya dengan eksperimen satu kelas (tunggal) dengan teknik pengumpulan data melalui tes dan angket (observasi terstruktur). Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa 1). Terdapat perbedaan Motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer dalam pelajaran Penjas; 2). Terdapat peningkatan Motivasi belajar setelah peserta didik memperoleh pembelajaran penggunaan komputer sebagai media dalam pelajaran Penjas; 3). Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer dalam pelajaran Penjas; 4). Terdapat peningkatan hasil belajar setelah peserta didik memperoleh pembelajaran penggunaan komputer sebagai media dalam pelajaran Penjas. Untuk itu, perlu dikembangkannya pembelajaran menggunakan komputer sebagai media.

Kata kunci: Pembelajaran dengan Media Komputer, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Abstrack

The aim of this research is to find effectiveness of using computer as presentation media in Physical Education learning, including: 1). To find the difference of students motivation before and after learning by using computer as presentation media in Physical Education learning; 2). To find the increasing of motivation after learning by using computer as presentation media in Physical Education learning; 3). To find difference of students' result learning before and after learning by using computer as presentation media in Physical Education learning; 4). To find increasing of students result after learning by using computer as presentation media in Physical Education learning.

This research uses a quantitative approach, while the experiment method with one class (single) and technique of the data using tests and questionnaires (structured observation). The research results obtained show that: 1). There are difference of Motivation learning before and after learning by using computers in Physical Education learning; 2). There is an increasing learning of motivation after the students acquire learning by using computer as a medium of learning in the Physical Education learning; 3). There are differences of students results before and after instruction using computer media in Physical Education lessons; 4). There is increasing of learning results after the students acquire learning by using computer as a medium in the Physical Education learning; this efor, it is necessary to develop learning by using the computer as a medium.

Keywords: Learning with Computers Media, Motivation Learning Results Learning

Pendahuluan

Kemajuan teknologi dewasa ini dan di masa yang akan datang terutama di bidang informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi sempit cakupannya. Interaksi antar bangsa baik disengaja maupun tidak disengaja menjadi semakin intensif. Demikian juga yang terjadi di Indonesia dan negara-negara di dunia, globalisasi menjadi sesuatu yang tidak bisa dihindari. Dalam bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini, (Darmawan, 2013 : 8). Guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Pernyataan di atas merupakan tantangan bagi semua guru untuk meningkatkan kompetensi yang ada untuk mempermudah dalam memberikan pendidikan dan pembelajaran terhadap peserta didik.

Memperoleh layanan pendidikan bermutu merupakan hak seluruh warga Negara Indonesia. Sebagaimana telah diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 kepada Pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang mampu meningkatkan keimanan, ahlak mulia serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang selanjutnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan terjadi melalui pembelajaran atau proses belajar mengajar di sekolah. Di dalam proses pembelajaran terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai pengaruh yang besar bukan hanya pada prestasi pendidikan anak tetapi juga pada sikap anak di

sekolah dan terhadap kebiasaan belajar anak pada umumnya. Guru dalam pengertian jabatan profesi adalah orang yang mengabdikan dirinya dalam bidang pendidikan melalui interaksi edukatif secara terpola, formal, dan sistematis. Dalam hal ini, guru memerlukan metodologi pembelajaran, baik itu metode atau juga media pembelajaran.

Tinjauan filsafat, adat istiadat dan kebudayaan tradisional, penelitian empirik, dan teori-teori pembelajaran sepakat menyatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat prinsip yang sistematis dan berbasis penalaran sebagai kerangka kerja konseptual dan telah teruji secara empiris dalam memberikan penjelasan dan pemecahan masalah fenomena pembelajar. Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka *media-mediated instruction* atau pendayagunaan media menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan situasi belajar secara optimal. Situasi belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang bermutu dan bermakna (berkualitas). Untuk itu, Inovasi pembelajaran yang dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan membutuhkan berbagai sentuhan dari berbagai aspek. Salah satu aspek penting yang telah terbukti banyak membantu di bidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran ialah dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Peranan teknologi dalam bidang pendidikan sangat luar biasa dan telah banyak membantu dalam proses belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. TIK dalam pembelajaran lebih dikenal dengan

istilah Teknologi Pembelajaran.

Teknologi Pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan manusia agar belajar dapat berlangsung efektif. Dalam proses belajar mengajar yang berlangsung, ada dua aspek yang menonjol, yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Metode adalah teknik atau cara mengajar seorang guru dalam menyampaikan dan berinteraksi dengan peserta didik, sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Sementara, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih banyak mengalami hambatan seperti peserta didik kurang memperhatikan pelajaran, mengantuk, mengobrol, dan sering keluar masuk kelas. Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien sehingga hasil pembelajaran pun jauh dari kompetensi dasar yang seharusnya dikuasai oleh peserta didik. Salah satu pemicu masalah tersebut adalah penggunaan metodologi pembelajaran (teknik dan media) yang digunakan guru kurang tepat, dalam hal ini berkaitan dengan pendayagunaan media pembelajaran di sekolah. Masih banyak guru yang belum atau tidak bisa sama sekali mempergunakan media

sebagai alat bantu media pembelajaran, padahal dengan media penyampaian proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien dan hasil serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, media pembelajaran harus meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Penjelasan di atas, dalam masalah pendayagunaan media presentasi pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 3 Cigalontang yang ada di Kabupaten Tasikmalaya.

Pada umumnya guru dalam menyampaikan materi hanya bertumpu pada media pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu buku teks sebagai sumber belajar. Sebagian besar guru tidak pernah menggunakan komputer sebagai media pembelajaran di dalam proses kegiatan belajar mengajar, hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif dan efisien dan hasil tujuan pembelajarannya pun tidak sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan. Artinya bahwa dengan kurangnya pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, berdampak tidak ada perkembangan dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar di SMP Negeri 3 Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan permasalahan yang terdapat di lapangan, mengenai masalah pendayagunaan media pembelajaran dengan ini akan diadakan penelitian tentang efektifitas penggunaan komputer sebagai media presentasi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran Penjas di SMPNegeri 3 Cigalontang, Tasikmalaya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tentang (1) perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan

penggunaan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas; (2) peningkatan motivasi peserta didik setelah memperoleh pembelajaran dengan penggunaan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas; (3) perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penggunaan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas; (4) peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh pembelajaran dengan penggunaan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran Penjas.

Kajian Literatur

Dalam Teknologi Pendidikan, istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *technos*. *Technie* berarti seni, keahlian atau sains dan *logos* yang berarti ilmu. Teknologi menurut Gaibraith dapat diartikan sebagai penerapan sistematis dari pengetahuan ilmiah atau terorganisasikan dalam hal-hal yang praktis. Sedang dalam arti luas menurut Association for Educational Communication and Technology (AECT) dalam Saputra, A, dkk. (2013:8) adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari problem solving, melaksanakan evaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Sedangkan menurut Darmawan, (2014:2) pemaknaan teknologi yang menghasilkan sebuah kajian ilmu yang disebut dengan teknologi pendidikan bahkan dalam perkembangannya telah melahirkan ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran membawa upaya terwujudnya berbagai ide dan pemikiran serta prosedur tindakan yang harus dilakukan dalam rangka mewujudkan proses inovasi dalam dunia

pendidikan sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang baru baik itu yang berhubungan dengan ide, proses, prosedur, dan hasil yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan berbagai sumber belajar yang meliputi lingkungan, orang, alat, prosedur, konsep, teori, teknologi, media, serta prosedur pemecahan masalah itu sendiri.

Sedangkan telaah mengenai teknologi pembelajaran di dalamnya terdapat pemahaman terhadap teknologi dan pembelajaran. Pembelajaran yang mengadopsi hasil pikir dan rancang bangun suatu ide yang diwujudkan dalam produk tertentu dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran, maka istilah salah satu pemahaman terhadap teknologi pembelajaran di samping pemahaman lainnya bahwa teknologi pembelajaran merupakan suatu teknologi, yaitu teknologi sebagai ide dan rancang bangun tentang bagaimana suatu proses pembelajaran bisa berkualitas. Darmawan (2014:3). Sedangkan menurut Deterline yang dikutip Saputra, A, dkk (2013:10) berpendapat bahwa teknologi pembelajaran merupakan pengembangan ataupun aplikasi dari teknologi perilaku yang digunakan untuk menghasilkan suatu perubahan perilaku tertentu dari pembelajar secara sistematis guna pencapaian ketuntasan hasil belajar itu sendiri.. Belajar berkaitan dengan perkembangan psikologis peserta didik, pengalaman yang perlu diperoleh, kemampuan yang harus dipelajari, cara atau teknik belajar, lingkungan yang perlu menciptakan kondisi yang kondusif, sarana dan fasilitas yang mendukung, dan berbagai faktor eksternal lainnya.

Komputer merupakan hasil karya manusia yang mampu membawa perubahan besar dalam berbagai bidang pekerjaan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang

pendidikan, komputer sebagai hasil teknologi modern sangat membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar untuk menjadi alat pendidikan. Khusus dalam pembelajaran, komputer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, menurut Darmawan (2013:91), bahwa komputer dapat juga digunakan sebagai media yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini sangat memungkinkan karena komputer mempunyai kemampuan mengkombinasikan tek, suara, warna, gambar, gerak, dan video, serta memuat suatu kepintaran yang sanggup menyajikan proses interaktif. Pada umumnya dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor, dimana informasi atau materi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Hal di atas pada umumnya dikenal dengan pembelajaran berbantuan komputer. Dalam pembelajaran berbantuan komputer, peserta didik berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara komputer dan peserta didik ini terjadi secara individual, sehingga apa yang dialami oleh seorang peserta didik akan berbeda dengan apa yang dialami oleh peserta didik yang lainnya. Program pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer berisi materi pelajaran dalam bentuk latihan-latihan. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda dan

James D. Russel, dalam Rusman, (2012:291) yang menyatakan bahwa *“Computer system can deliver instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is referred to computer based instruction”*. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Media Presentasi secara umum media merupakan kata jamak dari medium, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Selanjutnya, media pendidikan atau media pembelajaran, Sanjaya, (2010:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely dalam Sanjaya, (2010:163) menyatakan: *“A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.”* Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam fungsinya, media pembelajaran, Hamalik

dalam Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Hasil Belajar ditinjau dari prosesnya, pembelajaran adalah komunikasi, karena dalam proses pembelajaran terdapat komunikator, komunikan dan pesan. Agar pesan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan mudah, maka diperlukan desain dan strategi pembelajaran yang tepat, salah satu didalamnya adalah penggunaan media presentasi dalam pembelajaran. Sedangkan belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2013:10). Menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah pertama, stimulus yang berasal dari lingkungan, dan kedua, proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Masih menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar. Selanjutnya, dilihat dari psikologi belajar, Musfiqon (2012:63) mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, suatu *change of behavior*, psikologi belajar juga perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran. Pertimbangan bagaimana anak belajar, motivasi belajar, serta aspek lain sangat diperlukan.

Dilihat dari psikologi pembelajaran, Surya (2013:111) menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakekatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Secara psikologis pembelajaran dapat dirumuskan bahwa “Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.”Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran. Selain itu, menurut Surya (2013:205) bahwa hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan seluruh aspek kepribadian. (a). Pembelajaran merupakan suatu proses yang disengaja; (b). Pembelajaran terjadi karena ada dorongan dari dalam dan tujuan yang ingin dicapai; (c). Pembelajaran merupakan suatu pengalaman yang dibentuk secara sengaja, sistematis, dan terarah. Pada dasarnya dalam diri setiap orang terdapat kebutuhan untuk melakukan perbuatan dalam memperoleh hasil yang sebaik-baiknya. Kebutuhan ini disebut sebagai kebutuhan untuk berprestasi (*need for achievement*) dan mendorong individu untuk melakukan perbuatan sebaik mungkin sehingga menghasilkan satu prestasi tertentu. Dari penjelasan di atas, ada beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah dengan memperhatikan dan mencermati gaya belajar dan cara belajar yang baik. Berbicara masalah hasil belajar mungkin tidak terlepas dengan motivasi belajar. Pentingnya peranan motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan faktor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna

memenuhi / memuaskan suatu kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran maka kebutuhan tersebut berhubungan dengan kebutuhan untuk pelajaran.

Motivasi, Peran motivasi dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas, tetapi motivasi yang terlalu kuat justru dapat berpengaruh negatif terhadap keefektifan usaha belajar siswa. Motif dan motivasi merupakan perilaku konatif sebagai sumber dinamika yang menentukan kualitas kekuatan perilaku. Motivasi menurut Surya, (2013:58) adalah merupakan sumber-sumber perilaku upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. Seperti telah diejelaskan di atas, motif merupakan motor penggerak dinamika perilaku individu dalam mencapai tujuan. Kualitas dinamika perilaku akan bergantung pada kekuatan motif sebagai sumber penggerakannya. Menurut Sanjaya (2010:249) bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan ekspositori sebagai strategi pembelajaran utama, kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Oleh sebab itu, pandangan modern tentang proses pembelajaran menenpatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan

holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Mahendra (2008:3), menjelaskan pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat, namun essensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dengan kata lain bahwa melalui fisik, aspek mental danemosional pun turut berkembang. Selanjutnya, pendidikan jasmanidalam KTSP adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Efektivitas dalam sebuah proses pembelajaran, guru selaku pengajar memegang peran yang amat sentral dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Guru dituntut harus mampu mewujudkan perilaku mengajar secara tepat agar terjadi prilaku pembelajaran yang efektif dalam diri siswa. Guru diharapkan mampu menciptakan interaksi belajar mengajar yang sedemikian rupa sehingga siswa mampu mewujudkan kualitas perilaku belajar secara efektif dan kondusif. Menurut Poerwadarminta, (2003:311) Dalam kamus bahasa Indonesia efektifitas berasal dari kata efek : akibat,(hasil pengaruh dari sesuatu) dan efektif: ada efeknya (pengaruh, akibatnya, kesannya) manjur, mujarab, mempan.

Sedangkan menurut Siagaan, (2001:24) dalam <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/972/781> efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya.

Peserta didik dalam proses pendidikan, peserta didik merupakan salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral. Peserta didik menjadi pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua proses transformasi yang disebut pendidikan. Menurut Desmita (2014:39) sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, peserta didik sering disebut sebagai "*raw material*" (bahan mentah). Menurut Desmita (2014:40) pengertian peserta didik adalah sebagai berikut, (1). Peserta didik adalah individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga ia merupakan insan yang unik. Potensi-potensi khas yang dimilikinya ini perlu dikembangkan dan diaktualisasikan sehingga mampu mencapai taraf perkembangan yang optimal; (2). Peserta didik adalah individu yang sedang berkembang. Artinya peserta didik tengah mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya secara wajar, baik yang ditujukan kepada diri sendiri maupun diarahkan pada penyesuaian dengan lingkungan; (3). Peserta didik adalah individu yang membutuhkan bimbingan individu dan perlakuan manusiawi. Sebagai individu yang sedang berkembang, maka proses pemberian

bantuan dan bimbingan perlu mengacu pada tingkat perkembangannya; (4). Peserta didik adalah individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri. Dalam perkembangannya peserta didik memiliki kemampuan untuk berkembang ke arah kedewasaan. Di samping itu, dalam diri peserta didik juga terdapat kecenderungan untuk melepaskan diri dari ketergantungan pada pihak lain. Karena itu, setahap demi setahap orang tua atau pendidik perlu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mandiri dan bertanggung jawab sesuai dengan kepribadiannya sendiri. Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan peserta didik adalah individu yang sedang mengalami perkembangan, dimana mempunyai potensi fisik dan psikis yang khas serta adanya dorongan untuk mandiri agar mencapai potensi yang optimal maka perlu adanya bimbingan dan perlakuan manusiawi.

Metode Penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah desain penelitian eksperimen kelompok tunggal. Penelitian dilakukan pada subjek yang sama sebanyak 20 orang, yaitu desain kelompok tunggal dengan pretes dan pascates. Desain ini dimulai dengan penentuan subjek sebagai sampel eksperimen. Kemudian, subjek diberikan tes yang disebut dengan pretes, kemudian subjek diberi perlakuan, dan akhirnya subjek diberi tes lagi yang disebut dengan pascates, untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh perlakuan. Berbicara desain penelitian eksperimen, menurut Sanjaya (2013:100) menyatakan bahwa: Desain eksperimen adalah rancangan yang sistematis yang disusun terlebih dahulu, dapat

digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan eksperimen itu sendiri sehingga data yang diperoleh benar-benar menyakinkan untuk dapat dijadikan bahan dalam merumuskan suatu generalisasi.

Instrumen pada penelitian ini dikembangkan dua buah instrumen yang terbagi menjadi dua kategori yaitu tes dan non-tes. Instrumen kategori tes, yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dimaksudkan untuk mengukur kemampuan keterampilan siswa yang berkaitan dengan bahan ajar yang diberikan. Sedangkan instrumen non-tes berupa observasi untuk menggali tentang keefektifan dan kemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran penjas. Observasi ini dibuat dengan skala *likert*. Skala *likert* ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Dalam skala ini nilai yang sangat tinggi dengan alternatif jawaban sangat setuju, sedangkan nilai yang sangat rendah dengan alternatif jawaban sangat tidak setuju. Darmawan (2014:169). Observasi yang dibuat menggunakan observasi terstruktur berupa angket dengan alternatif jawaban adalah sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Teknik yang digunakan dalam melakukan pencatatan pengalaman tersebut pada penilaian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi dikembangkan dalam rangka untuk mengetahui kondisi obyektif masalah dan potensi yang ada pada subyek penelitian, sehingga hasil yang didapat memperkuat data-data yang diperoleh dari observasi penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini secara berturut-turut akan disajikan tentang dua hal yaitu, yang pertama tentang pengolahan atau analisis data untuk

menghasilkan temuan dari motivasi belajar dan hasil belajar, yang didapat dari hasil data *pretest* dan *posttest* keduanya, dan yang kedua adalah pembahasan atau analisis temuan dari hasil pengolahan data tersebut. Sebelum kegiatan proses pembelajaran, peserta didik diberikan dahulu *pretest* soal Penjas dan motivasi yang berkaitan dengan permainan bola besar. Kemudian dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai media presentasi sebanyak empat kali pertemuan, setiap pertemuan dua jam pelajaran (4 x 40 menit), kemudian dilakukan *posttest* soal Penjas dan motivasi.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, penggunaan media komputer khususnya dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau ide-ide yang terkandung dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, komputer dapat juga digunakan sebagai media yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri memahami suatu konsep. Hal ini sangat memungkinkan karena komputer mempunyai kemampuan mengkombinasikan teks, suara, warna, gambar, gerak, dan video, serta sanggup menyajikan proses interaktif. Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran dengan media komputer adalah pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak yang digunakan peserta didik sebagai alat untuk menyampaikan informasi, menyerap dan memahami materi pelajaran yang dibuat guru. Pada penelitian ini, pembelajaran dengan menggunakan media komputer dalam pelajaran Penjas dapat membantu dalam hal, diantaranya: (a). Penggunaan komputer memberi fasilitas bagi pengguna untuk mengulang apabila diperlukan, selain itu juga untuk memperkuat

proses belajar dan memperbaiki ingatan; (b). Dengan pembelajaran media komputer guru tidak lagi mendominasi kegiatan pembelajaran terutama dalam hal menyampaikan materi pelajaran karena peserta didik dapat mempelajari dan menyimak pelajaran secara langsung, baik secara individu maupun kelompok. Peran guru dalam hal ini hanya sebagai fasilitator, dengan catatan sebelum pembelajaran berlangsung guru menyiapkan materi yang akan diberikan dalam bentuk multimedia; (c). Pembelajaran berbantuan komputer sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan perancang, selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena penggunaan komputer membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar; (d). Selain itu komputer dapat pula menilai hasil belajar setiap peserta didik dengan segera. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebaiknya tidak hanya dilakukan mentransfer pengetahuan terhadap peserta didik, tetapi juga membantu untuk mengembangkan wawasan peserta didik dalam menggali pengetahuan lebih dalam. Sehingga hasil akhir adalah adanya peningkatan hasil dan motivasi juga terdapat perbedaan hasil dan motivasi setelah pembelajaran.

Pertama: Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Komputer dalam Penjas

Perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer terdapat perbedaan, ini terbukti dengan hasil pengujian hipotesis perbedaan motivasi belajar dengan uji Wilcoxon yaitu “Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer pada pelajaran

Penjas”.Perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran tersebut, yaitu terdapat peningkatan motivasi sesudah pembelajaran menggunakan media komputer, dibandingkan dengan motivasi sebelum pembelajaran dan perbedaan motivasi belajar tersebut terdapat pada katagori tinggi. Penjelasan di atas, sesuai dengan pendapat (Tzeng, 1999) dalam artikel jurnal Chang (2009:1) bahwa *Previous studies indicate that computer-assisted instruction (CAI) programs have important factors that can motivate, challenge, increase curiosity and control, and promote fantasy in children*. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya menunjukkan program pembelajaran berbantuan komputer memiliki faktor penting yang dapat memotivasi, tantangan, meningkatkan rasa ingin tahu, dan mengeluarkan imajinasi pada anak-anak.

Dengan adanya perbedaan motivasi belajar yang tinggi tersebut diharapkan pula terjadi perbedaan hasil belajar yang tinggi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer. Berdasarkan hasil penelitian diatas ternyata penggunaan pembelajaran menggunakan media komputer memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran penjaskes di kelas VII SMP Negeri 3 Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya. Dari hasil penelitian di atas, didukung pendapat Sanjaya (2010:28) bahwa dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi.

Kedua: Peningkatan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Komputer dalam Penjas

Peningkatan motivasi belajar penjas dengan menggunakan komputer motivasi peserta didik meningkat signifikan dan berada pada kategori tinggi, ini terbukti pada uji hipotesis peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan komputer dengan uji t yaitu “Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Penjas melalui pembelajaran menggunakan media komputer”. Dari hasil perhitungan statistik peningkatan hasil pretest dan posttest motivasi belajar, untuk data motivasi sebelum dengan bentuk angket skor rata-rata 46,83 dengan jumlah data 30, standar deviasi 1,392 dan standar error mean 0,254 sedangkan untuk data motivasi sesudah dengan bentuk angket skor rata-rata 70,47 jumlah data 30 dengan standar deviasi 1,042 dan standar error 0,190. Berdasarkan data di atas terlihat skor angket rata-rata sebelum pelajaran Penjas adalah 46,83 atau 59% dari skor ideal 80, sedangkan rata-rata sesudah pembelajaran adalah 70,47 atau 88%. Dari data tersebut terlihat bahwa, setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, secara umum terjadi peningkatan motivasi belajar rata-rata sebesar 23,64 atau sekitar 29,55%. Penjelasan di atas sesuai dengan pernyataan (Chang, 2003), dalam artikel Yeh (2009:2) bahwa *found that educational computer games were great motivational tools in teaching learners in different areas*. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa game komputer dalam pendidikan membuat motivasi besar terhadap peserta didik dalam pembelajaran di daerah yang berbeda. Uraian di atas sejalan dengan Darmawan (2012:92) bahwa media komputer membantu peserta didik memperoleh umpan balik terhadap pelajaran secara leluasa

dan dapat memicu motivasi belajar.

Kedua penjelasan di atas, didukung dengan pernyataan Sanjaya (2010:209) bahwa penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Dari beberapa pendapat di atas, bahwa dengan penggunaan media dalam hal ini media komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Ketiga: Perbedaan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Komputer dalam Penjas

Perbedaan hasil belajar dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer dengan uji t yaitu “Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komputer pada pelajaran Penjas”. Pada hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar sebelum peserta didik mendapatkan pembelajaran menggunakan komputer, dimana dari hasil perhitungan statistik hasil pretest dan posttest terdapat perbedaan hasil, untuk data pretest dengan bentuk soal objektif dengan skor rata-rata test sebesar 47,00 dengan jumlah data 30, standar deviasi sebesar 9,899 dan standar error sebesar 1,807 sedangkan untuk data posttest dengan bentuk soal objektif dengan skor rata-rata test sebesar 84,13 dengan jumlah data 30, standar deviasi sebesar 8,905 dan standar error sebesar 1,626. Dari data di atas, bahwa penggunaan komputer sebagai media dapat membedakan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Data di atas sesuai dengan pernyataan Palmer W. dkk. (1999),

dalam Darmawan (2013:27) bahwa penggunaan komputer multimedia merupakan salah satu pemanfaatan media komunikasi komputer yang akan membantu aktivitas belajar siswa yang mungkin lebih siap dari pada sebelumnya. Pernyataan ini sesuai dengan artikel jurnal Kusantati (2014:37) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat yang sangat positif, dalam penyampaian materi dapat diseragamkan, Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa,

Kedua uraian di atas, diperkuat Darmawan (2013:91) bahwa dalam pembelajaran berbantuan komputer, peserta didik berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Sehingga apa yang dialami oleh seorang peserta didik akan berbeda dengan apa yang dialami oleh peserta didik lainnya. Sesuai dengan pendapat di atas, Sanjya (2010:164), bahwa pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Keempat: Peningkatan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Komputer dalam Penjas

Dengan terlihatnya perbedaan hasil belajar tersebut dimana hasil belajar sesudah diberikan pembelajaran menggunakan komputer lebih tinggi dibandingkan dengan skor hasil belajar sebelum pembelajaran. Dan perbedaan skor tersebut pertanda adanya peningkatan hasil belajar. Adapun peningkatan hasil belajar penjas dengan menggunakan komputer berada pada kategori tinggi, ini terbukti pada uji hipotesis peningkatan hasil belajar setelah

pembelajaran menggunakan komputer dengan uji t yaitu “Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Penjas melalui pembelajaran menggunakan media komputer”. Peningkatan ini terbukti dari skor rata-rata sebelum materi permainan bola besar pada pelajaran penjas adalah sebesar 47,00 atau 47% dari skor ideal 100. Skor tersebut berarti kurang dari kriteria ketuntasan minimal pelajaran penjas yaitu 75, dan test sesudah pembelajar sebesar 84,13 atau 84,13% dari skor ideal 100 yang artinya lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal. Dari data tersebut terlihat bahwa, setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 37,13 atau sekitar 37%. Melihat data di atas, sejalan dengan Sanjaya (2010:169) bahwa peran media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat (Gee:2003) dalam artikel jurnal Chuang (2009:1) bahwa *The use of multimedia in education has significantly changed people's learning processes. Results from a number of research studies indicate that appropriately designed multimedia instruction enhances students' learning performance in science, mathematics, and literacy.* Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pendidikan telah berubah secara signifikan dalam proses pembelajaran di masyarakat. Hasil dari sejumlah studi penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia yang dirancang dengan tepat meningkatkan kinerja belajar siswa dalam ilmu, matematika, dan keaksaraan

Penjelasan di atas, didukung pendapat Muspiqon (2012:193) bahwa media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan, sebab media komputer memiliki karakteristik yang mudah difahami dan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini, sesuai dengan pernyataan Sahlan dan Prastyo (2012:105) bahwa penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audiens (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari beberapa pendapat di atas, bahwa dengan penggunaan media dalam hal ini media komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Dari hasil penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Komputer Sebagai Media Presentasi Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Penjas” yang telah dilakukan, peneliti dapat mengambil empat kesimpulan dibawah ini. *Pertama* pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Penjas. Temuan ini didasarkan pada meningkatnya skor hasil belajar peserta didik setelah diberikan pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi dan peningkatan hasil belajarnya ada pada katagori tinggi. *Kedua* terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajar menggunakan komputer sebagai media presentasi pada pembelajaran penjas. Temuan ini terbukti bahwa pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi dapat memberikan perubahan skor yang positif dari hasil belajar

sebelum diberikannya pembelajara ke skor hasil belajar sesudah diberikan pembelajaran. *Ketiga* pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Penjas. Temuan ini didasarkan pada meningkatnya skor motivasi belajar peserta didik setelah diberikan pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi, dan peningkatan motivasi belajarnya ada pada katagori tinggi. *Keempat* terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi pada pelajaran penjas. Temuan ini berarti ketika sesudah diberikan perlakuan dapat merubah motivasi sebelum pembelajaran dengan motivasi setelah pembelajaran.

Saran

Adapun saran dari penelitian ini di antaranya adalah; *Pertama* penggunaan komputer sebagai media presentasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diperoleh hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, pada nilai awalnya peserta didik mendapat nilai rata-rata dibawah kriteria ketuntasan minimal, tetapi setelah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi nilai rata-rata hasil belajar peserta didik diatas kriteria ketuntasan minimal. Sehingga dari hasil tersebut diharapkan pada mata pelajaran lain dapat menggunakan pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi sebagai salah satu langkah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Kedua* penggunaan komputer sebagai media presentasi inipun mendapat tanggapan yang sangat baik

dari peserta didik, dimana pada hasil penelitian diperoleh perbedaan motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi dan perbedaan pada motivasi ini menuju kepada perbedaan peningkatan motivasi yang positif sehingga perlu dikembangkannya pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi pada mata pelajaran lain sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Ketiga* dari hasil penelitian diperoleh data peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam 1 rombongan belajar, maka untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada sekolah dengan kondisi yang lebih luas dan heterogen, sehingga diperoleh temuan yang lebih mendalam mengenai pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi. *Keempat* selanjutnya bagi peneliti dalam penelitian ini secara umum terlihat ada peningkatan hasil dan motivasi belajar walaupun tidak mencapai 100%, untuk itu disarankan melanjutkan penelitian dengan aspek lain pada kajian yang lebih luas, misalnya mengapa masih ada yang rendah hasil maupun motivasi belajar dengan pembelajaran menggunakan komputer sebagai media presentasi sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran tersebut.

Pustaka Acuan

Arsyad, A., (2014), *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada

Darmawan, D., (2014), *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran online*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Darmawan, D., (2013), *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Darmawan, D., (2013), *Pendidikan Teknologi*

Informasi dan Komunikasi. Teori dan Aplikasi, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Darmawan, D., (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Desmita ., (2013), *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Dimiyati – Mujiono., (2013), *Belajar daan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Mahendra., (2008), *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*. UPI Bandung

Musfiqon., (2012), *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya

Rusman., (2012), *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada

Sahlan – Prastyo., (2012), *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media

Sanjaya, W., (2012), *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT. Kencana Prenada Media Group

Sanjaya, W., (2013), *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta : PT. Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W., (2010), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : PT Kencana Prenada Media Group

Sanjaya, W., (2010), *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Kencana Prenada Media Group

Surya, M., (2003), *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Yayasan Bhakti

Winaya

Surya, M., (2013), *Psikologi Guru Konsep Dan Aplikasi dari Guru Untuk Guru*. Bandung : Alfabeta

Dokumen Online Artikel Jurnal Nasional dan Internasional

Chuang and Chen., (2009). Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study. Dalam *Educational Technology & Society*, (online), vol 12 (2), 10 halaman. Tersedia: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.462.9279&rep=rep1&type=pdf>, Juni 2015

Saputra. A, dkk., (2013). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. (online). Tersedia: <http://www.slideshare.net/Romidwisyahri/makalah-teknologi-pendidikan-29524192/24/04/2015>

Yeh. K.C., (2009). Using an Educational Computer Game as a Motivational. Dalam *Society for Information Technology & Teacher*. Tersedia: http://www.cse.psu.edu/~kqy1/papers/Yeh2009_Game_Programming_Motivation.pdf, Juni 2015

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengelola Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran STKIP Garut, yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. tidak lupa penulis ungkapkan penghargaan dan terima kasih kepada Ketua Yayasan, Ketua STKIP dan Direktur Program Pascasarjana STKIP yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan artikel ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Dr. Deni Darmawan, S.Pd MS., yang banyak memberikan bimbingan dalam penyelesaian artikel ini. Semoga apa yang telah bapak-bapak berikan mendapat balasan dari Allah SWT dan menjadi amal ibadah yang tinggi di hadapan Allah SWT. Amiin..