

USULAN PENELITIAN PENGEMBANGAN DOSEN



PENGARUH *GAME-BASED LEARNING MODEL* BERBANTUAN MEDIA “KARTU SIKI” TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

TIM PENGUSUL:

KOMANG REDY WINATHA (0804079202)

I MADE DEDY SETIAWAN (0808098603)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK STIKOM INDONESIA
DENPASAR
[JUNI] [2018]**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Pengaruh *Game-Based Learning Model* Berbantuan Media “Kartu Siki” Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar
2. Bidang Penelitian : **Teknologi Pendidikan**
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Komang Redy Winatha, S.Kom., M.Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. Disiplin Ilmu : Teknologi Pendidikan
 - d. Pangkat/Golongan : Tenaga Pengajar
 - e. Jabatan Fungsional : -
 - f. Program Studi : Teknik Informatika
4. Anggota Peneliti
 - a. Nama Lengkap : I Made Dedy Setiawan, S.Pd., M.Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. Disiplin Ilmu : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan
 - d. Pangkat/Golongan : Penata Muda/IIIb
 - e. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - f. Program Studi : Teknik Informatika
5. Jumlah Biaya yang Diusulkan : Rp. 3.100.000

Denpasar, 21 Juni 2018

Mengetahui

Kepala Progam Studi Teknik Informatika

Ketua Peneliti

I Putu Gede Budayasa, SST. Par., M.T.I.
NIDN: 0820068402

Komang Redy Winatha, S.Kom., M.Pd.
NIDN: 0804079202

Menyetujui

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Ida Bagus Ary Indra Iswara, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0824048801

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
RINGKASAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Luaran Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Game-Based Learning</i>	6
2.2 Motivasi Belajar.....	8
2.3 Prestasi Belajar	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Jenis Penelitian	11
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	11
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	11
3.4 Prosedur Penelitian	11
3.5 Instrumen Penelitian	12
3.6 Teknik Analisis Data	13
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN.....	14
4.1 Anggaran Biaya	14
4.2 Jadwal Penelitian	14
DAFTAR PUSTAKA	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu Siki	7
-----------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kemampuan yang Diharapkan di Dunia Kerja	2
Tabel 1.2 Rencana Target Capaian	4
Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian Dosen Muda yang Diajukan	14
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian.....	16
Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas.....	20
Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul	21
Lampiran 4. Surat pernyataan ketua peneliti	Error! Bookmark not defined.

RINGKASAN

Permasalahan yang dialami oleh dosen dalam pembelajaran *interpersonal skill*, diantaranya: (a) Tingkat keabstrakkan materi yang tinggi, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar mahasiswa dan seringkali menjadi alasan yang kurang memuaskan dalam pencapaian prestasi belajar mahasiswa; (b) Input yang kurang mendukung juga merupakan justifikasi membenaran dari kegagalan pembelajaran *interpersonal skill*; dan (c) Tuntutan kurikulum mengharuskan agar dosen kreatif mengembangkan model pembelajaran, akan tetapi dalam pembelajaran dosen hanya menyajikan apa yang ada di buku dan masih secara konvensional, dan hanya fokus terhadap ketuntasan materi yang ada pada kurikulum tanpa memperhatikan hasil belajar yang diharapkan. Untuk mencapai mengatasi permasalahan tersebut, dosen perlu memperbaiki pola pembelajaran dengan mengupayakan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang salah satu alternatifnya adalah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) berbantuan media kartu “Siki”. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh positif *game-based learning model* terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah *interpersonal skill* STMIK STIKOM Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan *non equivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes prestasi belajar. Untuk menguji adakah perbedaan motivasi dan prestasi belajar secara bersama-sama peserta didik yang mengikuti pembelajaran *game-based learning (GBL)* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung, teknik analisis data yang digunakan adalah manova dengan *software SPSS*.

Kata kunci : *Game-based learning*, kartu siki, motivasi, prestasi belajar

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjelang abad ke-21, sistem pendidikan Indonesia menghadapi tantangan yang sangat besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Masyarakat Ekonomi ASEAN atau pasar bebas ASEAN Tahun 2015 menyebabkan persaingan di bursa tenaga kerja akan semakin meningkat. MEA akan menjadi kesempatan yang baik untuk menunjukkan kualitas dan kuantitas produk dan sumber daya manusia (SDM) Indonesia kepada negara-negara lain secara terbuka. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu tinggi adalah pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia merupakan implementasi dari empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO. Keempat pilar tersebut yaitu (1) *learning how to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning how to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), (3) *learning how to be* (belajar untuk menjadi seseorang), dan (4) *learning how to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama). Mengacu pada empat pilar tersebut, pendidikan seharusnya bukan hanya mampu mengarahkan peserta didik pada penguasaan keilmuan (*knowing*) dan implementasinya (*doing*). Melainkan juga mampu membentuk manusia yang percaya akan kemampuannya sendiri (*being*) serta mampu beradaptasi dan bertoleransi di manapun mereka berada (*living together*) dengan penuh toleransi, simpati, empati, etika dan unsur psikologis lainnya (*softskill*).

Salah satu dilema yang dihadapi Indonesia dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan di perguruan tinggi adalah penekanan pada keterampilan teknis (*hard skill*) saja sedangkan aspek *soft skill* kurang diperhatikan. Pengamatan terhadap praktek pendidikan menunjukkan bahwa, proses penyampaian semata-mata hanya terfokus pada penguasaan mata kuliah. Bagaimana keterkaitan materi dan bagaimana materi tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, kurang mendapat perhatian.

Pendidikan *soft skill* tentu menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam dunia pendidikan guna membekali mahasiswa sebelum masuk ke dunia kerja. Untuk itu, STMIK STIKOM Indonesia sebagai salah satu perguruan tinggi di Bali menghadirkan mata kuliah *interpersonal skill*. *Interpersonal skills* merupakan salah satu indikator dari *soft skill*, yaitu suatu keterampilan tentang bagaimana seseorang berinteraksi, menghormati, menjalin kerjasama, mengungkapkan pemikiran, perasaan, atau pun harapan kepada orang lain dengan cara yang baik tanpa merugikan orang lain dalam suatu lingkup sosial.

Manara (2014) dalam penelitiannya menemukan, terdapat sembilan belas *soft skill* yang dibutuhkan perusahaan dari lulusan perguruan tinggi sebagai calon karyawan. Sebelas *soft skill* yang paling dibutuhkan adalah kemampuan komunikasi, kemampuan interpersonal, kemampuan bekerja secara tim maupun secara individu, kemampuan bekerja di bawah tekanan, kepribadian yang baik, jujur, motivasi kerja, disiplin, kepemimpinan, ulet, dan teliti serta detail. Perlunya kemampuan *soft skill* bagi lulusan perguruan tinggi, juga didukung oleh hasil survei yang dilakukan *National Association of Colleges and Employers (NACE)* tahun 2002. Menurut survei tersebut, indikator terpenting dari kesuksesan seseorang adalah kemampuan komunikasi, integritas, kerja sama, interpersonal, dan etika (Kompasiana).

Tabel 1.1 Kemampuan yang Diharapkan di Dunia Kerja

No	Kemampuan/keterampilan	Skor kepentingan
1	Kemampuan komunikasi	4,69%
2	Kejujuran/integritas	4,59%
3	Kemampuan kerjasama	4,54%
4	Kemampuan interpersonal	4,50%
5	Etos kerja yang baik	4,46%
6	Memiliki motivasi/berinisiatif	4,42%

7	Mampu beradaptasi	4,41%
8	Kemampuan analitikal	4,36%
9	Kemampuan komputer	4,21%
10	Kemampuan berorganisasi	4,05%
11	Berorientasi pada detail	4,00%
12	Kemampuan memimpin	3,97%
13	Percaya diri	3,95%
14	Berkepribadian ramah	3,85%
15	Sopan	3,82%
16	Bijaksana	3,75%
17	IPK > 3,00	3,68%
18	Kreatif	3,59%
19	Humoris	3,25%
20	Kemampuan <i>entrepreneurship</i>	3,23%

Sumber: Hasil Survei NACE Tahun 2002 (Kompasiana)

Dalam prakteknya, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh dosen dalam pembelajaran *interpersonal skill*, diantaranya: (a) Tingkat keabstrakkan materi yang tinggi, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar mahasiswa dan seringkali menjadi alasan yang kurang memuaskan dalam pencapaian prestasi belajar mahasiswa; (b) Input yang kurang mendukung juga merupakan justifikasi pembenaran dari kegagalan pembelajaran *interpersonal skill*; dan (c) Tuntutan kurikulum mengharuskan agar dosen kreatif mengembangkan model pembelajaran, akan tetapi dalam pembelajaran dosen hanya menyajikan apa yang ada di buku dan masih secara konvensional, dan hanya fokus terhadap ketuntasan materi yang ada pada kurikulum tanpa memperhatikan hasil belajar yang diharapkan.

Mengacu pada uraian di atas terdapat kesenjangan yang cukup tinggi antara harapan pembelajaran *interpersonal skill* dengan kenyataan dalam pelaksanaannya. Untuk mencapai peningkatan mutu yang diharapkan, dosen perlu memperbaiki pola pembelajaran dengan mengupayakan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang salah satu alternatifnya adalah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) berbantuan media kartu “Siki”. *Game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Torrente dalam Pratiwi & Musfiroh, 2014). Pemilihan model ini, didasari atas

kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar (Liu & Chen, 2013). Interaksi dalam bermain, dapat membantu mahasiswa memahami materi yang diberikan dan lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada pemahaman dan prestasi belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh positif *game-based learning model* terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah *interpersonal skill* STMIK STIKOM Indonesia?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh positif *game-based learning model* terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah *interpersonal skill* STMIK STIKOM Indonesia.

1.4 Luaran Penelitian

Hasil penelitian ini akan dipublikasikan pada publikasi ilmiah hasil penelitian yaitu pada Jurnal Ilmiah Pendidikan ber-ISSN. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian akan semakin *valid* karena akan melalui suatu mekanisme seleksi dari mitra bestari pada Jurnal Ilmiah yang bersangkutan.

Tabel 1.2 Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran		indikator Capaian		
			TS0	TS+1	TS+2
1	Publikasi Ilmiah ²⁾	Internasional			
		Nasional		<i>submitted</i>	<i>published</i>
2	Pemakalah dalam temu ilmiah ³⁾	Internasional			
		Nasional			
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah ⁴⁾	Internasional			
		Nasional			
4	<i>Visiting Lecturer</i> ⁵⁾	Internasional			
5	Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) ⁶⁾	Paten			
		Paten Sederhana			
		Hak Cipta			
		Merek Dagang			

		Rahasia Dagang			
		Desain Produk Industri			
		Indikasi Geografis			
		Perlindungan Varietas Tanaman			
		Perlindungan topografi sirkuit terpadu			
6	Teknologi Tepat Guna ⁷⁾				
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa Sosial ⁸⁾				
8	Buku Ajar (ISBN) ⁹⁾				
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) ¹⁰⁾				3

¹⁾ TS = Tahun sekarang (tahun pertama penelitian)

²⁾ Isi dengan tidak ada, draf, submitted, reviewed, accepted, atau published

³⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

⁴⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

⁵⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

⁶⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau granted

⁷⁾ Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan

⁸⁾ Isi dengan tidak ada, draf, proses editing, atau sudah terbit

⁹⁾ Isi dengan skala 1-9 dengan mengacu pada TKT meter

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game-Based Learning*

Salah satu karakteristik pembelajaran yang menuntut oleh kurikulum saat ini adalah penekanan terhadap *character building*. Peserta didik tidak hanya harus memiliki pengetahuan yang luas dan keterampilan yang cukup, namun juga harus memiliki karakter yang baik. *Game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan pendidik untuk menyeimbangkan pengetahuan, keterampilan dan juga karakter atau sikap peserta didik. Menurut Torrente (dalam Pratiwi & Musfiroh, 2014), *game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

Teknik pembelajaran dengan permainan ini memberikan suasana belajar yang baru kepada peserta didik. Peserta didik tidak hanya duduk dan memperhatikan apa yang disampaikan pendidik, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi dengan aktif dalam proses belajar. Maraknya bentuk dan model permainan yang berkembang saat ini terkadang membuat orang tua dan pendidik khawatir terhadap perkembangan anak dan peserta didik mereka, banyaknya permainan yang muncul sekarang sering membuat anak-anak terlena dan lupa akan tugas utamanya yaitu belajar. Padahal jika suatu permainan dapat dikelola dengan baik maka hasil yang didapat akan lebih baik. Permainan bukan hanya milik anak-anak muda, pada dasarnya setiap orang baik muda ataupun tua menyukai permainan. Karena dalam sebuah permainan terdapat unsur rekreasi dan tantangan sehingga dapat mengurangi tingkat stres, bahkan untuk anak-anak permainan merupakan media yang efektif untuk belajar, mengasah keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki.

Berbagai macam permainan dapat digunakan dan dimodifikasi oleh pendidik dalam penerapan teknik ini. Salah satunya adalah kartu siki. Siki merupakan hasil pengembangan media pembelajaran mata kuliah *interpersonal skill* yang dikemas dalam bentuk permainan kartu. Permainan ini memodifikasi tampilan dan aturan permainan uno, serta mengaitkannya cerita-cerita rakyat nusantara Indonesia dengan materi mata kuliah *interpersonal skill*.



Gambar 2.1 Kartu Siki

Melalui permainan ini, diharapkan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik bisa berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran berbasis permainan untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dalam aspek psikomotorik permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, selain itu permainan juga dapat meningkatkan kepekaan dari masing-masing panca indera yang dimiliki anak. Pada aspek afektif, permainan dapat meningkatkan karakter peserta didik. Melalui bermain peserta didik dapat melatih berkomunikasi, kerjasama, tanggung jawab, sportifitas dan lain-lain. Permainan juga berperan besar dalam perkembangan kognitif peserta didik, dalam permainan tebak-tebakan misalnya peserta didik dituntut untuk mengingat.

de Freitas (2006) menambahkan, ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.

3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Game-based learning mengajarkan kepada peserta didik *fair play* atau jujur. Peserta didik diajarkan untuk tidak menggunakan cara-cara curang untuk menyelesaikan tugas dan mencapai hasil yang diinginkan. Teknik pembelajaran ini juga mengajarkan peserta didik untuk berlatih berjiwa besar. Dalam permainan pastilah ada yang menang dan kalah. Hal yang sering kali sulit untuk diterima oleh para peserta didik adalah kekalahan. Dengan permainan yang jujur dan adil, peserta didik diajarkan dan dilatih untuk mau menerima segala hasil dari permainan yang dilaksanakan.

Game-based learning cukup fleksibel untuk dilaksanakan. Dengan begitu pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dengan menyeimbangkan pembelajaran *hard skill* dan *soft skill* kepada peserta didik.

2.2 Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *motivus*, yang berarti bergerak atau menggerakkan. Motivasi juga bisa diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Syarif, 2012).

Menurut Sardiman (dalam Munazir, 2015) mengemukakan tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan; Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah; Artinya motivasi mengarahkan perubahan untuk mencapai yang diinginkan. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak; Artinya menggerakkan tingkah laku seseorang.

Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan semangat dan rasa senang dalam belajar. Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Rasa malas akan muncul jika seseorang tidak memiliki motivasi, baik saat pelajaran sedang berlangsung, belajar mandiri, ataupun saat mengerjakan tugas. Begitupun sebaliknya, apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi tentunya akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar. Peserta didik yang termotivasi akan dengan mudah diarahkan, diberi penugasan, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam mencari informasi tentang materi yang dijelaskan oleh pendidik serta menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran yang diberikan (Slavin, 2009).

Menurut Sardiman (dalam Emda, 2017), proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Sebagai seorang pendidik, guru maupun dosen harus memotivasi peserta didik untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai.

2.3 Prestasi Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (al-Tabany, 2014). Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah melaksanakan proses belajarnya dengan baik, maka perlu dilakukan pengukuran terhadap kemampuan belajar peserta didik tersebut. Hasil pengukuran tersebut yang dinamakan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar,

karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

Hamdu dan Agustina (2011), mendefinisikan prestasi belajar sebagai tingkat kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam pembelajaran. Sejalan dengan definisi tersebut, Lomu dan Widodo (2018) mengemukakan prestasi belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar (mengerjakan tugas, ulangan ataupun ujian) berbentuk nilai ataupun angka yang diperoleh dari evaluasi. Menurut Slavin (2009) prestasi belajar memperlihatkan sejauh mana konsep atau kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran (*instructional objective*) atau tujuan perilaku (*behavioral objective*) yang mampu dikuasai peserta didik pada akhir jangka waktu pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik dari suatu kegiatan belajar yang dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.

Prestasi belajar memperlihatkan bahwa peserta didik telah mengalami proses belajar dan telah mengalami perubahan-perubahan baik perubahan dalam memiliki pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya. Hal ini disebabkan prestasi belajar merupakan hasil penilaian atas kemampuan, kecakapan dan keterampilan-keterampilan tertentu yang dipelajari selama masa belajar. Oleh karena itu Johnson (dalam Syarif, 2012) menegaskan bahwa seorang pendidik harus menyiapkan serangkaian tes yang bertujuan untuk menyimpulkan prestasi belajar peserta didik meliputi: (1) ketuntasan pada materi tertentu dalam kurikulum, (2) kemampuan kognitif, dan (3) potensi peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen* dengan *non equivalent control group design*, karena tidak merubah kelas yang sudah ada. Variabel dalam penelitian ini yaitu: model *game-based learning* variabel bebas dan motivasi belajar serta prestasi belajar mata kuliah *interpersonal skill* sebagai variabel terikat.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di STMIK STIKOM Indonesia program studi teknik informatika. Eksperimen dilakukan pada semester ganjil 2018/2019 yang didesain selama 3 kali pertemuan bulan September – Desember 2018.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 (lima) dan sampel diambil dari mahasiswa kelas A dan B program studi teknik informatika STMIK STIKOM Indonesia. Sampel diambil dengan cara *random*.

3.4 Prosedur Penelitian

Gambaran desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pretest* motivasi dan tes prestasi belajar sebelum penerapan *game-based learning (GBL)*.

O₂ : Pemberian *posttest* setelah penerapan *game-based learning (GBL)*.

O₃ : *Pretest* motivasi dan tes prestasi belajar sebelum penerapan pembelajaran langsung.

O₄ : *Posttest* setelah pembelajaran langsung.

X₁ : Perlakuan pada kelas eksperimen, berupa penerapan *game-based learning (GBL)*.

X₂ : Perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol, berupa pembelajaran langsung.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan, antara lain: (1) Melakukan prariset untuk memperoleh informasi seputar penelitian yang akan dilakukan; (2) Analisis perangkat pembelajaran berupa RPS; (3) Membuat instrumen penelitian berupa angket dan tes hasil belajar ; (4) melakukan validasi instrumen; (5) Melakukan revisi instrumen yang dilakukan; (6) Melakukan uji coba soal; (7) Menganalisis data hasil uji coba.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian meliputi: (1) Menentukan jadwal penelitian; (2) Memberikan soal pretest sebelum melakukan perlakuan; (3) Melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *game-based learning (GBL)* pada kelas eksperimen; (4) Melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol; (5) Memberikan soal *posttest* setelah diberikan perlakuan; (6) Menyebarkan angket kepada sampel yang telah diberikan perlakuan.

Tahap Akhir

Tahap akhir dari penelitian ini adalah: (1) Mengelola data yang telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* serta penyebaran angket dengan uji statistik; (2) Mendeskripsikan hasil analisis data dan memberikan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah; (3) Menyusun laporan penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes prestasi belajar. Angket berupa skala sikap, digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik.

Sebelum data dikumpulkan terlebih dahulu instrumen diperiksa oleh *expert judges*, selanjutnya dilakukan pengujian empirik untuk menguji validitas dan reliabilitas butir instrumen masing-masing variabel dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Pengujian reliabilitas tes dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis, uji terhadap hasil *pretest posttest*, dan uji hipotesis. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai terendah, nilai tertinggi, rerata, median, modus, variansi, maupun simpangan baku pada setiap data kuantitatif yang terkumpul. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas serta uji linearitas. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas dilakukan dengan uji *levene*, serta uji linearitas dilakukan antara nilai kovariabel dengan variabel terikat. Uji terhadap hasil *pretest* menggunakan uji *t* dengan membandingkan rata-rata data *pretest* sehingga diketahui kondisi awal dari kelompok sampel antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji adakah perbedaan motivasi dan prestasi belajar secara bersama-sama peserta didik yang mengikuti pembelajaran *game-based learning (GBL)* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah manova dengan alpha (α): 0,05.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian Pengembangan Dosen yang
Diajukan

No.	Jenis pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Gaji dan upah	2.100.000
2	Bahan Habis Pakai	500.000
3	Perjalanan dan Konsumsi	500.000
Jumlah		3.100.000

4.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam jangka waktu sembilan bulan dengan jadwal kegiatan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Persiapan								
2.	Studi Literatur								
3.	Eksperimen								
4.	Penyusunan Laporan Penelitian								
5.	Publikasi Ilmiah Hasil Penelitian								

Keterangan: menunjukkan pelaksanaan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- de Freitas, S. (2006) *Learning in immersive worlds: a review of game-based learning* . Bristol: Joint Information Systems Committee.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Hamdu, G. & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Kompasiana, https://www.kompasiana.com/heriyanto_rantelino/hasil-survei-nace-usa-mengenai-kualitas-lulusan-perguruan-tinggi_550e6098813311c02cbc6483 diakses 15 Juni 2018.
- Liu, E. Z. F. & Chen, P. K., “The Effect of Game-Based Learning on Students’ Learning Performance in Science Learning – A Case of Conveyance Go,” *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 103(2013), 1044-1051 (2013).
- Lomu, L. & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745-751.
- Manara, M. U. (2014). Hard skill dan soft skill pada bagian sumber daya manusia di organisasi industri. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 9(1), 37-47.
- Pratiwi, A. S. & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan media game digital edukatif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123-135.
- Slavin, R. E. (2009). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktek*. Jakarta: Indeks.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234-249.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Gaji dan Upah					
No	Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu Kerja (jam/minggu)	Minggu	Jumlah
1	Penulis 1	12.500	8	10	1.000.000
2	Penulis 2	12.500	6	10	750.000
3	<i>Expert judges</i>				350.000
Total					2.100.000
2. Bahan Habis Pakai					
No	Material	Justifikasi Anggaran	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1	Pulsa	Biaya untuk komunikasi mengenai penelitian	2	50.000	100.000
2	Internet	Pencarian informasi dan pustaka elektronik	1	100.000	100.000
3	Tinta	Tinta printer inkjet hitam dan warna untuk mencetak laporan	1	75.000	75.000
4	Kertas A4	Kertas untuk pencetakan laporan, tes, dan angket	1 rim	40.000	40.000
5	Fotocopy	Memperbanyak laporan tes, dan angket	1	60.000	60.000
6	Jilid	Penjilidan laporan penelitian	1	25.000	25.000
7	Listrik	Biaya penggunaan Listrik	1	50.000	50.000
8	Alat tulis	Kelengkapan administrasi dan kesekretariatan	1	50.000	50.000
Total					500.000
3. Transportasi dan Konsumsi					
No	Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1	Transportasi	Biaya transportasi penelitian	2	125.000	250.000

2	Konsumsi	Biaya konsumsi implementasi dan pengujian	2	125.000	250.000
Total					500.000
TOTAL					3.100.000

Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Komang Redy Winatha/0804079202	STMIK STIKOM Indonesia	Teknologi Pendidikan	12 Jam / minggu	Melakukan observasi awal, menyusun rancangan proposal, menyusun instrumen penelitian, melaksanakan penelitian, mengumpulkan dan mengolah data penelitian, menyusun laporan akhir penelitian
2	I Made Dedy Setiawan, S.Pd, M.Pd (0808098603)	STMIK STIKOM Indonesia	Penelitian dan Evaluasi Pendidikan	12 Jam / minggu	Menyusun instrumen penelitian, mengumpulkan data penelitian, membantu menyusun laporan penelitian secara utuh

Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul

1. Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Komang Redy Winatha, S.Kom., M.Pd.
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	-
4.	NIK	1403210
5.	NIDN	0804079202
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Tanjung, 4 Juli 1992
7.	E-Mail	redywin@stiki-indonesia.ac.id
8.	Nomor HP	085737269302
9.	Alamat Kantor	Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
10.	Nomor Telepon/Faks	0361 - 256 995/ 0361 - 246 875
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
12. Mata Kuliah yg Diampu		1. Algoritma & Pemrograman
		2. Sistem Operasi
		3. <i>Object Oriented Programming</i>
		4. Pemrograman Web 1
		5. Statistika

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Teknologi Nasional Malang	Universitas Pendidikan Ganesha
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	2010-2014	2014-2017
Judul Tugas Akhir/Tesis	Penerapan <i>Operational CRM</i> didukung Teknologi SMS <i>Gateway</i> pada Mailaku Roemah Nongkrong Berbasis Web (Studi Kasus: Mailaku Roemah Nongkrong Singaraja – Bali)	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja
Nama Pembimbing	1. Joseph Dedy Irawan, ST., MT. 2. Sandy Nataly Mantja, S.Kom	1. Prof. Dr. Naswan Suharsono, M.Pd. 2. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.				
2.				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Denpasar, 21 Juni 2018

Pengusul,

(Komang Redy Winatha, S.Kom., M.Pd.)

2. Anggota Peneliti 1

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	I Made Dedy Setiawan, S.Pd. M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIK	
5.	NIDN	0808098603
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Nongan, 8 September 1986
7.	E-Mail	dedy.setiawan86@yahoo.com
8.	Nomor HP	085891881153
9.	Alamat Kantor	Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
10.	Nomor Telepon/Faks	0361 - 256 995/ 0361 - 246 875
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
12. Mata Kuliah yg Diampu		1. Matematika 1
		2. Matematika 2
		3. Statistika

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Ganesha	Universitas Pendidikan Ganesha
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Penelitian dan Evaluasi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	2005-2009	2012-2014
Judul Skripsi/Thesis	Implementasi Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan	Pengaruh pembelajaran matematika realistik dan asesmen proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan mengendalikan kemampuan numerik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan Singaraja
Nama Pembimbing	a. Dr. Wayan Sadra, M.Ed b. Drs. I Wayan Puja Astawa, M.Si	a. Prof. Dr. I Made Candiasa, MIKomp. b. Prof. Dr. AAIN Marhaeni, M.A.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2016	Efektivitas Pengelolaan Perpustakaan STIMIK STIKOM Indonesia	Penelitian Pengembangan Dosen STIKI (PPDS)	Rp. 2.400.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.				
2.				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Pengaruh pembelajaran matematika realistik dan asesmen proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan mengendalikan kemampuan numerik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan Singaraja	Pascasarjana Undiksha Singaraja	
2.	Efektivitas Pengelolaan Perpustakaan STIMIK STIKOM Indonesia	JERE	

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.			
2.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Denpasar, 21 Juni 2018

Pengusul,

(I Made Dedy Setiawan, S.Pd. M.Pd.)

SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Komang Redy Winatha, S.Kom., M.Pd.

NIDN : 0804079202

Pangkat / Golongan : Tenaga Pengajar

Jabatan Fungsional : -

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya yang dengan judul : *Pengaruh Game-Based Learning Model Berbantuan Media “Kartu Siki” Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*, yang diusulkan dalam Penelitian Pengembangan Dosen untuk tahun anggaran 2018 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui,
Kepala LPPM STMIK STIKOM Indonesia

Denpasar, 21 Juni 2018
Yang menyatakan,

Ida Bagus Ary Indra Iswara, M.Kom.
NIP/NIK: 1403210

Komang Redy Winatha, S.Kom., M.Pd.
NIP/NIK: 1403210