

EFEKTIVITAS MEDIA GAME MENGETIK INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS5 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Wiwien Kurniawati, Restu Wibawa
Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram

wiwienkurniawati@ikipmataram.ac.id, restuwibawa@ikipmataram.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal ini disebabkan karena tingkat intelegensi, minimnya motivasi belajar, cara belajar kurang efektif, kurangnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri kurang, media belajar atau bahan ajar yang belum mencukupi disediakan pihak sekolah. Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah: Untuk mengetahui Media Game Mengetik Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* Efektif Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Jurusan TKJ Kelas X-2 di SMKN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen *one design group pre-test post-test*. Sampel dalam penelitian ini tidak digunakan karena populasi yang relatif sedikit sehingga menggunakan studi populasi. Adapaun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus *chi square*. Sesuai dengan hasil perhitungan *chi square* yang diperoleh melalui analisis ternyata nilai yang diperoleh = 4,874. sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan $N = (C-1)(R-1) = (5-1)(2-1) = 4$ dengan taraf signifikansi $5\% = 3,841$ dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel ($4,874 > 3,841$). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS5*, Game Interaktif, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu

menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM).

Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi tersebut selanjutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang wajib untuk dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan begitu, teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama. Beberapa cara adaptasi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk pelatihan maupun pendidikan.

Pendidikan secara umum mempunyai suatu arti suatu proses usaha dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik. Manusia di didik menjadi orang yang berguna bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. Pendidikan pertama kali didapatkan yaitu dilingkungan keluarga (Pendidikan Informal) dan lingkungan sekolah (Pendidikan formal). Pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh seseorang dari

pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar, sejak seseorang lahir sampai mati. Proses pendidikan ini berlangsung seumur hidup.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Masalah umum yang sering dihadapi oleh siswa adalah belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar termasuk faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi, minimnya motivasi belajar, cara belajar kurang efektif, kurangnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri kurang, media belajar atau bahan ajar yang belum mencukupi disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan, sistem pendidikan perlu diikuti dengan perkembangan teknologi. Teknologi media telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk

memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan lainnya.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media merupakan suatu alat yang fungsinya untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:7) yang menyebutkan bahwa, “media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sangatlah berperan dalam membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Mengetik merupakan kegiatan mencatat yang dilakukan dengan bantuan papan ketik. Mengetik bisa dilakukan dengan mesin tik atau dengan keyboard pada komputer. Mengetik pada komputer merupakan pengoperasian paling lumrah yang dilakukan oleh para penggunanya. Tindakan tersebut diwujudkan dalam proses menekan pada keyboard yang bertujuan untuk memasukkan angka

atau huruf sehingga tampil di layar monitor. Jika mengetik dilakukan tanpa disertai dengan pengetahuan serta keterampilan, bisa jadi ketikan yang dihasilkan tidak memuaskan bahkan cenderung akan terjadi salah ketik. Keterampilan mengetik sepuluh jari sangat membantu dalam melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan komputer, misalnya penulis, programmer atau sekretaris.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya..

Adapun tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah: Untuk mengetahui Media Game Mengetik Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* Efektif Terhadap Motivasi

Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Jurusan TKJ Kelas X-2 di SMKN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sutirman (2013: 15) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, yang dapat digunakan untuk mengungkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Game merupakan sebuah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan yang biasanya dalam pelaksanaannya terstruktur dan dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Utomo Dananjaya (2013: 166) permainan adalah fakta yang dianalisis dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri. Mengetik merupakan sebuah teknik mengenai penggunaan komputer yang harus dipelajari dan dilatih. Jika mengetik dilakukan tanpa disertai dengan pengetahuan serta keterampilan, maka boleh jadi ketikan yang dihasilkan tidak akan memuaskan dan berpotensi timbul kesalahan. Jika ditelusuri secara seksama, asal mula kata mengetik sebenarnya adalah *onomatope* atau tiruan bunyi dari bunyi *tuts* atau tombol yang ditekan. Bunyi tik yang dihasilkan adalah suara dari *tuts* pada mesin yang memiliki *tuts* atau tombol yang bisa ditekan. Jadi, secara *onomatope* mengetik itu adalah mengetuk atau menekan dengan ujung jari yang menghasilkan bunyi tik-tik.

Multimedia interaktif menurut Daryanto (2011:51) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang akan dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain. Sedangkan menurut Bakri (2010 :2) mengatakan multimedia interaktif adalah sebuah teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur.

Adobe Flash merupakan program yang digunakan untuk membuat sebuah objek bergerak atau animasi. Program ini dapat dimanfaatkan untuk beberapa keperluan seperti pembuatan presentasi, animasi kartun, dan tampilan interaktif, serta digunakan sebagai program pendukung pembuatan desain web. (Andi, 2010:01). Dengan menggunakan *Macromedia Flash*, saat membuat animasi, seperti perpindahan (*move*), perubahan ukuran (*scale*), perubahan bentuk (*transform*), perputaran

(*rotate*), kita cukup membuat frame awal dan akhirnya saja tanpa harus membuat frame diantara atau ditengahnya, karena perangkat lunak ini secara otomatis akan meng-generate-nya. Kelebihan lainnya adalah gambar ataupun animasi yang dihasilkan dari perangkat lunak ini adalah berupa vektor, sehingga gambar yang dihasilkan sangat halus bahkan saat diperbesar (*zoom*) sekalipun.

Menurut Alex Sobur (2011: 268) motivasi merupakan istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan. Sedangkan menurut Mc.Donald (dalam Sardiman A.M, 2011: 73-74), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

METODE PENELITIAN

Untuk mendukung pelaksanaan penelitian, diperlukan rancangan penelitian agar pelaksanaan penelitian

dapat berjalan dengan lancar. Riyanto (2011: 100) menyatakan bahwa rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan jelas tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat dijadikan pijakan dasar penilaian baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain terhadap semua langkah-langkah yang diambil. Rancangan pada dasarnya merupakan keseluruhan proses penelitian dan penentuan yang berlangsung tentang hal-hal yang dilakukan. Rancangan penelitian adalah pedoman yang berisi langkah-langkah yang diikuti oleh peneliti untuk melakukan penelitiannya.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang melibatkan semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian” (Suharsimi, 2013:173). Sedangkan Sugiyono (2013: 117) berpendapat bahwa, “populasi merupakan wilayah generalisasi yang diterapkan oleh seorang peneliti untuk mempelajari yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan”. Dari uraian pendapat diatas dapat dikatakan bahwa populasi adalah keseluruhan individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi

populasi adalah seluruh siswa kelas X-2 di SMKN 1 Labuapi Tahun Pelajaran 2018/2019.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2017: 118). Sedangkan Suharsimi (2013:174) berpendapat bahwa, “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan sampel tetapi populasi yaitu sebanyak 30 siswa.

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan beberapa instrument yang dapat menunjang dan mendukung penelitian sehingga dapat berlangsung dengan baik, terkait hal itu pada ahli menguraikan pengertian instrument penelitian. “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono, 2017: 222). Sedangkan Hulfian (2014: 82) mengatakan instrumen penelitian merupakan “alat yang digunakan dalam penelitian data pada proses penelitian baik berupa itu alat pakai atau alat berupa pelaksanaan angket”.

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan

digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan metode tes dan angket sebagai metode pokok, sedangkan dokumentasi sebagai pelengkap.

Penyusunan kuesioner menggunakan Skala Likert seperti table dibawah ini:

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Analisis data penelitian tindakan dapat dilakukan secara deskriptif, kuantitatif, maupun kualitatif tergantung pada tujuan penelitian. Metode analisis data merupakan cara yang harus diikuti dan digunakan oleh peneliti dalam rangka menganalisa data yang sudah dikumpulkan untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini data yang akan diperoleh kesimpulan tentang” meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa menggunakan metode bleandead learning pada mata

pelajaran TIK Terpadu pada kelas X-2 di SMKN 1 Labuapi Tahun Pelajaran 2018/2019. Dan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah *chisquare*.

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu nama siswa, jenis kelamin dan nilai frekuensi observasi (f_o) siswa sebelum dan nilai frekuensi harapan (f_h) sesudah menggunakan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terhadap motivasi belajar pada Mata Pelajaran TIK Jurusan TKJ kelas X-2 di SMKN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2018/2019.

Tabel Kerja Pengujian Hipotesis Tentang Efektivitas Media Game Mengetik Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* Terhadap Motivasi Belajar

f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
958	1.008	-50	2.500	2,480
1.120	1.173	-53	2.809	2.394
				4,874

Sesuai dengan hasil perhitungan *chi square* yang diperoleh melalui analisis ternyata nilai yang diperoleh = 4,874.sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan $N = (C-1)(R-1)=(5-1)(2-1)=4$ dengan taraf

signifikansi 5% = 3,841 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel (4,874 > 3,841). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

PEMBAHASAN

Dari analisis data dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Karena dalam penelitian ini menggunakan rumus *chi square*, maka dari hasil data yang diperoleh dan setelah dianalisis menggunakan rumus *chi square* dapat diketahui $f_o = 2.078$ adalah nilai frekuensi observasi dan $f_h = 2.181$ adalah nilai frekuensi harapan dimana untuk laki-laki $f_o = 958$, dan untuk perempuan $f_o = 1.120$. Sedangkan f_h untuk laki-laki = 1.008, dan untuk perempuan $f_h = 1.173$. Dimana derajat kebebasan $(dk) = 2 - 1 = 1$. Setelah semua nilai telah diketahui maka dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai x^2_{hitung} sebesar 4,874 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $dk = 1$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi x^2 adalah 3,841

yang menunjukkan bahwa nilai x^2_{hitung} lebih besar dari pada nilai x^2_{tabel} (4,874 > 3,841) karena x^2_{hitung} lebih besar dari x^2_{tabel} maka penelitian ini signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: adanya media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* efektif terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMKN X Jurusan TKJ Kelas X-2 Tahun Ajaran 2018/2019. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata siswa meningkat setelah penerapan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*.

Media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* merupakan alat utama yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media game mengetik interaktif ini terdiri dari tombol papan ketik. Masing – masing siswa akan mendapatkan software media game mengetik interaktif, kemudian siswa mencoba mengetik

dengan keyboard di pandu dengan media game mengetik interaktif.

Dengan menerapkan mediagame mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya nilai motivasi siswa yang turun saat penerapan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* disebabkan oleh beberapa faktor seperti ketidak tertarikannya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak termotivasinya siswa dengan media pembelajaran yang digunakan dan waktu saat mengadakan penelitian saat jam siswa merasa lapar dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa dengan menggunakan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Dari analisis data diperoleh bahwa penerapan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran TIK kelas X-2 Jurusan TKJ di SMKN 1 Labuapi

meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada bab IV, maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* sebesar 2.078 meningkat menjadi 2.181 sesudah menggunakan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* dan setelah data dianalisis menggunakan uji *chi square* diperoleh nilai *chi square* hitung sebesar 4,874 sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan $df (f_h - 1) = 2 - 1 = 1$ dengan taraf signifikansi $5\% = 3,841$. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *chi square* hitung lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel ($4,874 > 3,841$), karena χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh penerapan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* terhadap motivasi belajar

siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMKN X Jurusan TKJ Kelas X-2 Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut: Diharapkan dapat mengarahkan para guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi yang bersifat mendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Dapat meningkatkan penilaian dan tidak hanya menilai pada aspek kognitif saja dan meningkatkan media game mengetik interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* agar siswa tidak hanya mendapatkan konsep dari teori saja tetapi dapat diterapkan secara langsung. Kepada para siswa diharapkan agar selalu memperhatikan penggunaan media dalam proses belajar sehingga motivasi belajar siswa bisa tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sutarto, S.Pd, M.Pd., Syarifuddin, S.Pd, M.Pd., 2013. *Desain Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- IKIP Mataram. 2011, 12 Februari. *Pedoman Pembimbingan Dan Penulisan Karya Ilmiah*. Hal,13
- Samsudin, Sadili. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Pustaka Setia
- Hasibuan. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sadirman, A.M. 2011. *Interasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Nur Hidayanto, 2017. *Pengembangan Media Interaktif*. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Purwokerto