

RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN (GAMES) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI DAN BUDAYA BANJAR

Sutan Takdir Alam¹, Radityo Adi Nugroho², Irwan Budiman³

¹Mahasiswa Prodi Ilmu Komputer Fakultas MIPA Universitas Lambung Mangkurat

²³Dosen Prodi Ilmu Komputer Fakultas MIPA Universitas Lambung Mangkurat

Jl. A. Yani Km 36 Banjarbaru, Kalimantan selatan

Email: wanpis.print@yahoo.com

Abstract

The reduction of recognition of art and culture of Banjaris currently the main cause of the reduction of knowledge of children about art and culture of Banjar. Process of delivering information which not interesting for student also affect the interest of the child to learn. The use of games and learning media in disseminating information to increase the child's interest to learn and improve learning outcomes Banjar arts and culture in children. Applications that created using flash programming and use art and material culture of Banjar on subjects SBK class VII SMP IT - Anic. Testing to determine whether the application has been an impact on the value of children performed at class VII student at SMP IT - Anic. Having obtained the value - the required value, then that value is calculated using the t - test statistical methods. The result using the t - test show that games and learning applications are, succeeded in providing a positive influence on knowledge of art and culture of Banjar students and increase the value of the SBK subjects in which students become the test sample in the study.

Abstrak

Kurangnya pengenalan seni dan budaya Banjar pada saat ini merupakan penyebab utama kurangnya pengetahuan anak tentang seni dan budaya Banjar. Proses penyampaian informasi dengan cara penyampaian lisan juga mempengaruhi minat anak untuk belajar. Penggunaan media permainan dan pembelajaran dalam penyampaian informasi dapat menambah minat anak untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar seni dan budaya Banjar pada anak. Aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman flash dan mengangkat materi seni dan budaya Banjar pada mata pelajaran SBK kelas VII SMP IT - ANIC. Pengujian untuk mengetahui apakah aplikasi berhasil memberikan pengaruh pada nilai anak dilakukan pada murid kelas VII di SMP IT - ANIC. Setelah didapatkan nilai - nilai yang diperlukan, maka nilai tersebut dihitung menggunakan metode statistika t-test. Hasil perhitungan dengan menggunakan t-test menunjukkan bahwa aplikasi permainan dan pembelajaran yang dibuat, berhasil dalam memberikan pengaruh positif pada pengetahuan seni dan budaya Banjar murid dan meningkatkan nilai mata pelajaran SBK pada murid yang menjadi sampel uji dalam penelitian.

1. PENDAHULUAN

Kalimantan Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki berbagai budaya yang sangat banyak macamnya, mulai dari permainan, makanan, kepercayaan dan masih banyak lagi macamnya. Sekarang ini, banyak kesenian ataupun kebudayaan yang mulai dilupakan. Minat generasi muda untuk memahami seni dan budaya Banjar pun berkurang. Kurangnya pengenalan kebudayaan Banjar sejak dini juga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat anak untuk mempelajari dan mencoba kebudayaan Banjar[8].

Game edukasi merupakan sebuah aplikasi permainan, yang melalui permainan tersebut, terdapat materi – materi ataupun informasi yang bersifat mendidik. Materi ataupun informasi tersebut dapat secara langsung tersurat dalam aplikasi multimedia dan dapat juga secara tersirat melalui alur cerita permainan dalam aplikasi itu sendiri[1].

Salah satu program yang banyak digunakan dalam membuat media pembelajaran yang berisi animasi, grafik, teks dan suara adalah aplikasi Flash. Dengan Pemrograman Flash, kita dapat membuat berbagai macam aplikasi multimedia mulai dari presentasi, animasi, media pembelajaran bahkan pembuatan game. Pada flash, kita menggunakan actionscript sebagai bahasa pemrogramannya[5].

Berdasarkan beberapa latar belakang di atas, maka dibangunlah aplikasi media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan berbasis flash yang berupa aplikasi permainan dan pembelajaran dengan judul “Petualangan Si Palui”. Di mana dengan penggunaan aplikasi ini dapat menjadikan proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan mudah dalam pemahaman sehingga mampu memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Diharapkan ke depannya dengan aplikasi ini, pengetahuan akan seni dan budaya banjar dan nilai mata pelajaran SBK murid kelas VII SMP IT – ANIC yang menjadi sampel dapat meningkat.

Aplikasi ini juga dapat mempermudah guru untuk menjelaskan akan materi seni dan budaya Banjar. Selain itu, aplikasi yang dibangun nantinya dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu atau media untuk pengenalan seni dan budaya Banjar kepada masyarakat umum.

2. METODELOGI PENELITIAN

2.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Langkah analisis kebutuhan ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap. Pengumpulan materi dan wawancara ke guru mata pelajaran SBK untuk membahas materi seni dan budaya Banjar. Pada diskusi ini dibahas tentang beberapa fungsi dan tujuan dibuatnya aplikasi agar nantinya lebih tepat sasaran seperti yang di inginkan.

2.2 Perancangan

Setelah hasil analisis dari data – data yang didapat menjadi sebuah ide-ide dalam pengembangan aplikasi, masalah-masalah yang mungkin terjadi, kebutuhan

apa saja yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi ini. Setelah semua kebutuhan dianalisis, langkah selanjutnya adalah mendesain sistem dan perangkat lunak, yaitu melakukan perancangan sistem yang akan dibangun seperti perancangan storyboard.

Storyboard mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. Storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. Storyboard biasanya digunakan untuk kegiatan film, teater, animasi, photomatic, buku komik, bisnis, dan media interaktif[7].

2.3 Implementasi

Tahap ini merupakan pengaplikasian hasil rancangan, desain *interface* dan sistem menjadi sebuah aplikasi. Adapun *software – software* yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash Profesional CS6, Adobe Photoshop CS6, Corel Draw X6 dan Adobe Audition CS6.

2.4 Pengujian

Tahap ini dilakukan setelah aplikasi selesai dirancang. Pengujian dilakukan dengan memilih sampel untuk memakai aplikasi dan melihat tingkat keberhasilan aplikasi dalam meningkatkan nilai mata pelajaran SBK sampel.

Sebelum pengujian, dilakukan penilaian kelayakan. Penilaian kelayakan sangat diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat layak atau tidak untuk dilanjutkan ketahap pengujian[6]. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan *t-test*. Uji *Paired-Samples t-Test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu group. Artinya pula analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap dua sampel yang berhubungan atau dua sampel berpasangan[9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Aplikasi ini berupa sebuah permainan yang didalam permainan tersebut, pengguna dapat belajar secara *audio* dan *visual* tentang seni dan budaya Banjar. Adapun seni dan budaya Banjar yang akan dipelajari adalah kesenian Bapantun dan bamadihin, lagu daerah Banjar yang berjudul Ampat si Ampat Lima, Paris Barantai dan Kambang Goyang. Selain itu pengguna juga diberikan tutorial cara membuat kue khas Banjar yaitu Kalapun, Kakicak dan Cincin. Materi – materi tersebut merupakan materi ajaran semester genap mata pelajaran SBK kelas VII SMP IT – ANIC.

Pada pengguna aplikasi ini, disajikan beberapa menu yang fitur – fiturnya dijelaskan sebagai berikut :

- a. Menu Utama, merupakan tampilan awal dari aplikasi permainan dan pembelajaran ini yang berisi beberapa menu pilihan.
- b. Menu Main, merupakan menu pilihan yang terdapat pada menu utama yang berisi permainan bergenre petualangan dengan tokoh yang dipergunakan

dalam permainan adalah Palui. Terdiri atas 4 level permainan yang dapat dimainkan.

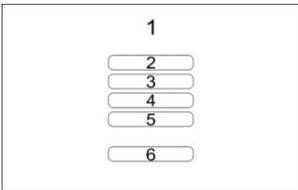
- c. Menu Galeri Pengetahuan, merupakan menu yang terdapat pada menu utama yang berisi materi seni dan budaya Banjar. Dalam galeri pengetahuan berisikan penjelasan berupa tulisan, suara dan animasi.
- d. Menu Kuis, merupakan menu yang terdapat dalam menu utama, berisi soal – soal tentang seni dan budaya Banjar yang ada di galeri pengetahuan. Soal kuis berupa pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir soal tiap *user* memilih menu kuis.
- e. Menu Pengaturan, merupakan menu pilihan yang terdapat dalam menu utama. Menu ini dapat dipergunakan *user* untuk mengatur tingkat *volume* suara dalam aplikasi permainan dan pembelajaran ini.
- f. Menu Pilih Level, merupakan sub menu dari menu Main, *user* dapat memilih level permainan yang ingin di mainkan, untuk memilih level (kecuali level 1) *user* diharuskan menjawab satu pertanyaan tentang seni dan budaya Banjar dengan benar agar dapat masuk ke level permainan yang dia inginkan.

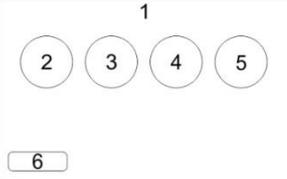
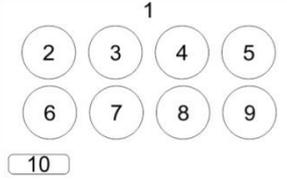
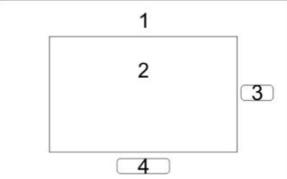
3.2 Perancangan

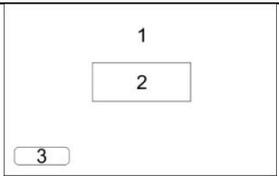
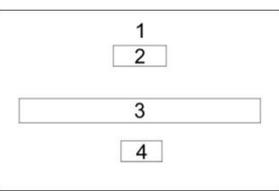
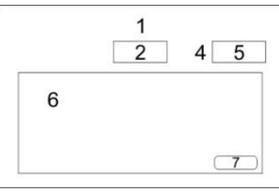
3.2.1 Perancangan Storyboard Aplikasi

Storyboard aplikasi menjelaskan fungsi – fungsi tombol yang sudah didesain pada desain interface. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1 Storyboard Aplikasi Lengkap

Scene	Visual	Naskah
1	 <p style="text-align: center;">Menu Utama</p>	<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan (Pilih Menu) 2. Main 3. GaleriPengetahuan 4. Pengaturan 5. Kuis 6. Exit <p>menampilkantombol / tautankemasing – masingsubscene. Apabilakitamengklik main, makakitaakanmasukke scene pemilihan level permainan. Bilakitamemilihgaleripengetahuan, makakitadisuguhi scene yang menyediakantombolkepenjelasantentangmasing – masingmaterisenidanbudayabanjar. terdapat pula tombolpengaturanuntukmengaturaplikasi, tombolkuis yang berisikanpertanyaan – pertanyantentangsenidanbudayabanjar, sertatombolkeluardariaplikasi.</p>
2		<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan (Pilih Level) 2. Tombol Level 1

	 <p>Menu main / pilih level</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Tombol Level 2 4. Tombol Level 3 5. Tombol Level 4 6. Tombol Menu Utama <p>terdapat tombol untuk menuju ke level permainan yang diinginkan. Bila user memilih level 1, maka user akan langsung dibawa ke permainan level 1. Sedangkan apabila user memilih level 2, 3, atau 4, user diwajibkan menjawab pertanyaan tentang senidan budayaban jerdengan benar. Apabila jawaban benar, user akan dibawa ke level permainan yang diinginkan, jika salah, maka user tidak dapat menuju level permainan yang diinginkan. Pada scene ini juga terdapat tombol untuk kembali ke menu utama.</p>
3	 <p>Menu Galeri Pengetahuan</p>	<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan (Galeri Pengetahuan) 2. Tombol Materi 1 3. Tombol Materi 2 4. Tombol Materi 3 5. Tombol Materi 4 6. Tombol Materi 5 7. Tombol Materi 6 8. Tombol Materi 7 9. Tombol Materi 8 10. Tombol Menu Utama <p>bersama dengan tombol kedelapan penjelasan materi yang disediakan. Terdapat juga tombol untuk kembali ke menu utama.</p>
3.1	 <p>Tampilan Materi Galeri Pengetahuan</p>	<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan (Galeri) 2. Papanis materi 3. Tombol panah ke materi selanjutnya 4. Tombol kembali <p>bersama dengan materi yang dipilih user pada scene galeri pengetahuan. Masing-masing materi memiliki cara penjelasan tersendiri, ada yang berupa teks dan sound narasi, ada pula yang berupa teks, animasi dan sound narasi. Tombol panah untuk ke halaman materi selanjutnya dan terdapat juga tombol untuk kembali,</p>
4		<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan (Pengaturan) 2. Panel pengatur volume suara 3. Tombol menu utama

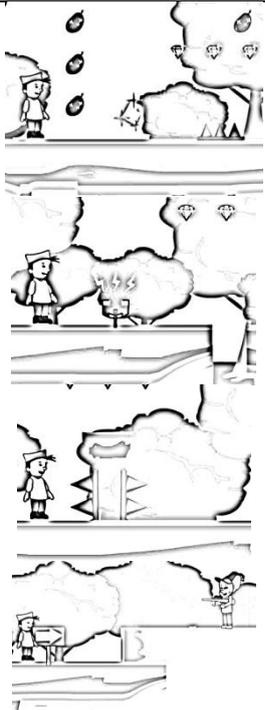
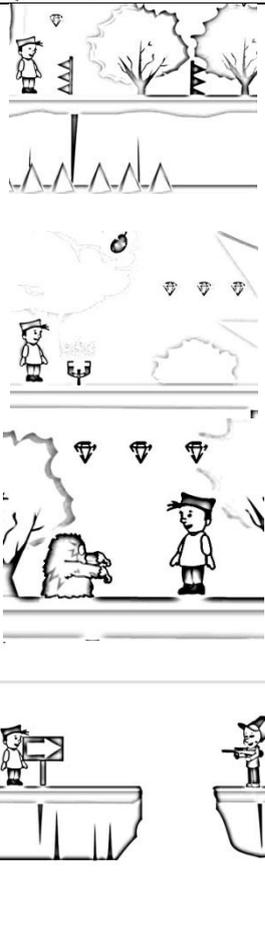
		<p>Scene ini berguna untuk mengatur volume suara aplikasi. Panel untuk mengatur aplikasi tersedia, user dapat mengatur volume dengan menggeser panel ke kanan atau ke kiri.</p> <p>Selain itu juga ada tombol untuk kembali ke menu utama.</p>
5	 <p>Menu Kuis</p>	<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan Kuis 2. Panel Waktu Soal 3. Penjelasan Kuis 4. Tombol Mulai <p>Pada scene ini merupakan scene untuk penjelasan tata cara kuis, terdapat penghitung waktu mundur, dan tombol mulai untuk memulai kuis.</p>
5.1	 <p>Tampilan Kuis</p>	<p>Menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan (Kuis) 2. Panel waktu kuis 3. Tulisan Waktu 4. Tulisan (Skor) 5. Panel skor 6. Panel Soal Kuis 7. Tombol Jawab <p>merupakan scene untuk menjawab soal - soalnya dan budayabanjar. terdapat penghitung waktu mundur selama 20 detik tiap soalnya. Dan terdapat juga papan skor yang bernilai 10 untuk tiap jawaban benar. Kuis berupa pilihan ganda. User memilih jawaban a, b, c, atau d, kemudian klik jawab. Setelah menjawab, user akan menuju soal selanjutnya sampai dengan 10 soal.</p>

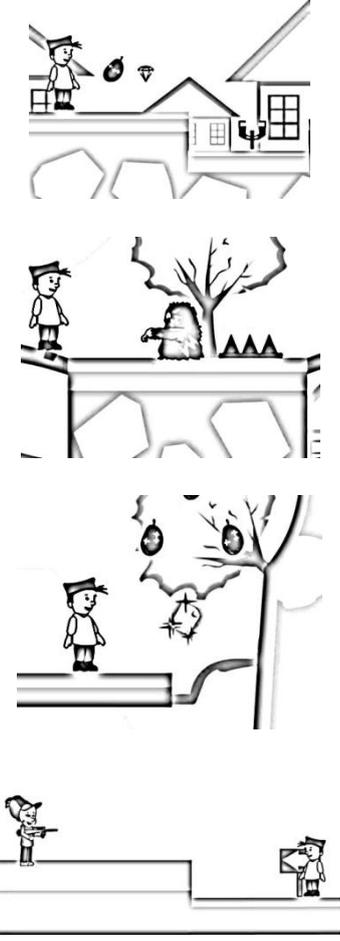
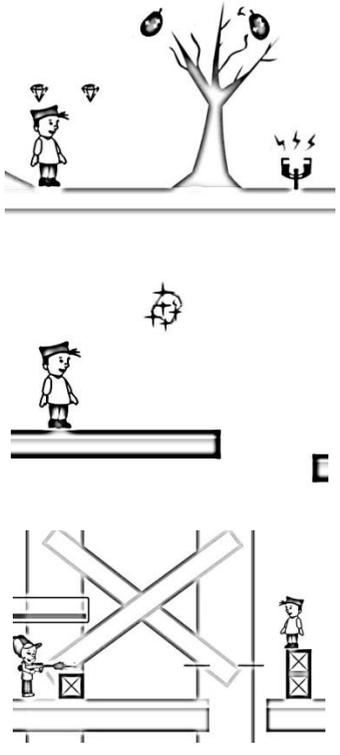
3.2.2 Perancangan Storyboard Game

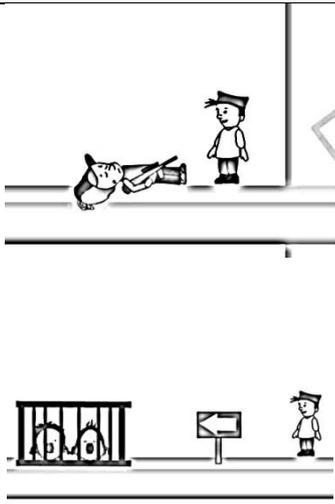
Storyboard game menjelaskan jalan cerita pada permainan dalam aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Storyboard Game Lengkap

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Latar belakang yang digunakan untuk level 1 pada game adalah hutan. Sound latar yang digunakan adalah musik yang bernada semangat dengan durasi 35 detik dan diulang - ulang. Pada level 1 terdapat macam - macam hadiah yang bisa didapatkan tokoh si Palui yaitu berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permatasebanyak 21 butir (berbunyi "cling" saat diambil).

		<p>2. Buahkuinisebanyak 4 buah (berbunyi “cling” saat diambil).</p> <p>3. Lembarpengetahuanebanyak 1 lembar (berbunyi “clek” saat diambil).</p> <p>Selainhadiah, terdapatjugarintangan yang harus di lewatiyaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lubangjurangsebanyak 5. 2. Ranjaupakusebanyak 2 (berbunyi “crekk” saat disentuh). 3. Magneconsebanyak 1 (berbunyi “crekk” saat disentuh). 4. Durisebanyak 3 (berbunyi “crekk” saat disentuh). <p>Padaakhir level 1, tokohsipaluibertemudenganpemburu, namunpemburulari, sehingga game berlanjutke level 2.</p>
2		<p>Pada level 2, latarbelakang yang digunakanadalahpegunungan. Sound latar yang digunakan adalah musik yang bernada semangat dengan durasi 35 detik dan diulang - ulang.Pada level initerdapatbeberapahadiahyaituberupa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permatasebanyak 34 (berbunyi “cling” saat diambil). 2. Buahkuinisebanyak 9 (berbunyi “cling” saat diambil). 3. Lembarpengetahuanebanyak 2 lembar (berbunyi “clek” saat diambil). <p>Rintangan yang harusdilaluipada level 2 yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Durisebanyak 4 (berbunyi “crekk” saat disentuh). 2. Lubangjurangsebanyak 3. 3. Magneconsebanyak 2 (berbunyi “crekk” saat disentuh). 4. Monster sebanyak 3 (berbunyi “cress” saat disentuh). <p>Padaakhir level 2, tokohsipaluibertemudenganpemburu, namunpemburumasihjugadapatlari, sehingga game berlanjutke level 3.</p>

<p>3</p>		<p>Latarbelakpada level 3 adalahpedesaan. Digambarkandenganadanyarumah – rumahpenduduk yang masihsederhana. Sound latar yang digunakan adalah musik yang bernada semangat dengan durasi 35 detik dan diulang – ulang.Pada level 3 terdapatbeberapahadiahyaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permatasebanyak 35 (berbunyi “cling” saat diambil). 2. Buahkuinisebanyak 7 (berbunyi “cling” saat diambil). 3. Lembarpengetahuansebanyak 2 lembar (berbunyi “clekk” saat diambil). <p>Sedangkanrintangan yang harusdilaluiyaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lubangjurangsebanyak 4 2. Durisebanyak 4 (berbunyi “crekk” saat disentuh). 3. Magneconsebanyak 2 (berbunyi “crekk” saat disentuh). 4. Monster sebanyak 2 (berbunyi “cress” saat disentuh). <p>Padaakhir level 3, tokohsipaluibertemudenganpemburu, namunpemburumasihjugadapatlari, sehingga game berlanjutke level 4.</p>
<p>4</p>		<p>Level 4 yang merupakan level akhirpada game, digambarkandenganlatarbelakangperkotaan. Pemburu yang berenamanjualkawanankantan di sanapadaakhir level 4 akanberhadapansecaralangsungdengantokoh Si Palui. Sound latar yang digunakan adalah musik yang bernada semangat dengan durasi 35 detik dan diulang – ulang. Hadiah – hadiah yang terdapatpada level 4 diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permatasebanyak 57 (berbunyi “cling” saat diambil). 2. Buahkuinisebanyak 17 (berbunyi “cling” saat diambil). 3. Lembarpengetahuansebanyak 3 lembar (berbunyi “clekk” saat diambil). <p>Sedangkanrintangan yang harusdilaluiyaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lubangjurangsebanyak 3.

	<p>2. Durisebanyak 5 (berbunyi “crekk” saat disentuh).</p> <p>3. Magneconsebanyak 1 (berbunyi “cress” saat disentuh).</p> <p>Untuk pertarungan akhir (<i>final fight</i>) melawan pemburu, pemburu menggunakan senapan untuk menembak tokoh si Palui. Kesempatan tokoh si Palui untuk menghadapi pemburu adalah dengan menyentuhnya secara langsung saat pemburu mengisip elusannya. Saat tokoh si Palui berhasil mengalahkan pemburu, akhirnya tokoh si Palui berhasil menyelamatkan kawanannya dari pemburu tersebut.</p>
---	---

3.3 Implementasi

Setelah proses analisis dan pengumpulan data, serta perancangan sistem, dibuatlah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman flash. Berikut akan ditampilkan implementasi dari perancangan User Interface yang telah dibuat sebelumnya

3.3.1 Halaman Utama

Halaman utama (*home*) merupakan halaman yang memuat menu utama dan muncul saat aplikasi dibuka pertama kali. Pada halaman utama, terdapat empat menu yang dapat dipilih oleh *user*, yaitu menu Main, Galeri Pengetahuan, Pengaturan permainan, Kuis. Menu – menu tersebut berupa tombol dengan simbol gambar dan tulisan.



Gambar 1. Halaman Utama

3.3.2 Halaman Pilih Level

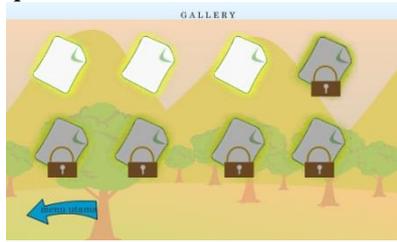
Halaman pilih level merupakan halaman yang muncul saat *user* memilih menu main. Pada halaman ini, tersedia tombol untuk memilih level yang diinginkan. Tersedia 4 level yang dapat dimainkan *user*.



Gambar 2. Halaman Pilih Level

3.3.3 Halaman Galeri Pengetahuan

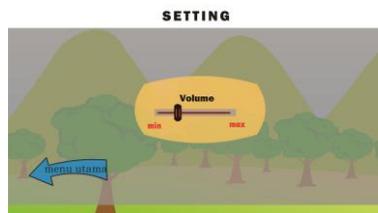
Pada halaman galeri pengetahuan, terdapat beberapa tombol yang dapat menuju ke lembaran pengetahuan yang berisikan informasi seni dan budaya Banjar.Selain itu, juga terdapat



Gambar 3.Halaman Galeri Pengetahuan

3.3.4 Halaman Pengaturan

Pada halaman pengaturan, hanya terdapat *tools* untuk mengatur volume suara dari aplikasi. *User* dapat mengatur volume suara dengan *mendrag* tombol ke kiri atau ke kanan.Selain itu pada halaman ini juga terdapat tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4.Halaman Pengaturan

3.3.5 Halaman Kuis

Tampilan awal halaman menu kuis adalah penjelasan tata cara kuis dan adanya tombol untuk memulai kuis. Setelah memulai kuis, maka akan muncul tampilan pertanyaan kuis yang berupa pilihan ganda. Di sini juga ada penghitung waktu mundur 20 detik dan papan skor.



Gambar 5.Halaman Kuis

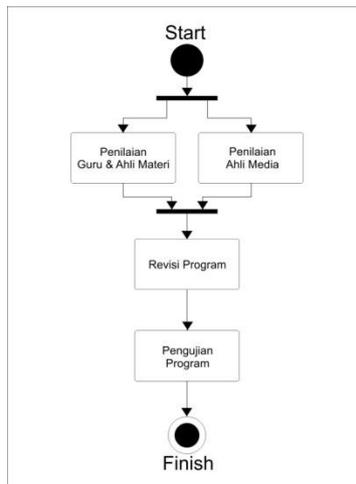
3.3.6 Halaman Permainan

Berikut adalah tampilan game Level 1 pada aplikasi



Gambar 6.Halaman Permainan

3.4 Pengujian



Gambar 7. Urutan Proses Evaluasi

Dari segi penilaian ahli materi dan guru mata pelajaran SBK didapatkan presentase pendapat aplikasi sangat layak digunakan sebesar 85% dan pendapat layak sebesar 15%. Sedangkan dari penilaian ahli media didapatkan presentase pendapat aplikasi sangat layak digunakan sebesar 70% dan pendapat layak sebesar 30%.

Untuk menentukan apakah penggunaan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash diuji dengan menggunakan rumus *paired samples t-test* pada SPSS 17. Adapun perhitungannya dimulai dengan menginputkan jumlah nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pada aplikasi SPSS. Kemudian dianalisis kedua jumlah nilai tersebut menggunakan rumus *paired samples t-test*.

Setelah diinputkan ke aplikasi SPSS, kita lakukan pemrosesan data menggunakan *paired samples t-test* yang tersedia pada aplikasi sehingga menghasilkan output seperti pada gambar 8 berikut ini.

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum	81,17	12	3,927	1,134
sesudah	86,83	12	3,996	1,154

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum & sesudah	12	,662	,019

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 sebelum - sesudah	-5,667	3,257	,940	-7,736	-3,597	-6,028	11	,000	

Gambar8. Output padasoftware SPSS

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Ho : “Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan aplikasi permainan dan pembelajaran”

Ha : “Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan aplikasi permainan dan pembelajaran”

Ho diterima jika signifikansi (sig) > 0,05

Ho ditolak jika signifikansi (sig) < 0,05

Atau dengan uji t :

Ho diterima apabila $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$

Ho ditolak apabila $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Nilai t hitung adalah sebesar -6,028 dengan sig 0,000. Karena sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak, artinya rata-rata nilai hasil belajar siswa sesudah penggunaan aplikasi media pembelajaran mengalami peningkatan.

4. KESIMPULAN

Melalui penelitian yang dilakukan, telah berhasil dirancang dan dibangun sebuah aplikasi permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seni dan budaya Banjar. Dan berdasarkan hasil perhitungan terhadap hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang telah dibuat layak untuk digunakan kepada siswa dan efektif dalam memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Alam, Sutan Takdir. 2014. *Aplikasi Permainan dan Pembelajaran Seni dan Budaya Banjar 'Petualangan Si Palui'*. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru.
- [2]Fauzi, Ahmad. 2013. *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Biologi kelas VII*. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru.
- [3]Hernita. 2012.*Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- [4]Hidayat, Syarif. 2012, *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Buku Petualangan Si Abah Berbasis Multimedia*.
- [5]Kurniawan, Yahya. 2005. *Kiat Praktis Menguasai Actionscript 2.0 Flash MX*. Yogyakarta: PT. Elex Media Computindo.
- [6]Mahanani. 2012. *Evaluasi Penilaian Hasil Belajar*. [online] Available at: <http://www.m-edukasi.web.id/2012/05/evaluasi-penilaian-hasil-belajar.html> [accessed 10 Februari 2014]
- [7]Radion, Kristo .2012. *Easy Game Programminng Using Flash and Actionscript 3.0*. Yogyakarta: Andi
- [8]Rahman.Taufik. 2006. *Tanah Banjar : Intelektualisme Tak Pernah Mati*. Banjarmasin : Penakita

- [9]Riwidikdo, Handoko.2007. *Statistik Kesehatan: Belajar Mudah Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kesehatan (Plus Aplikasi Software SPSS)*.Mitra Cendekia Press.
- [10]Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.