

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DENGAN
ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP**

TESIS

Diajukan Kepada

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia



Oleh:

Ermira Nilansari Putri

NIM. S200220005

MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2024

NOTA PEMBIMBING I

Dr. Laili Etika Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nota Dinas

Hal : Tesis Saudari Ermira Nilansari Putri

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap tesis saudara:

Nama : Ermira Nilansari Putri

NIM : S200220005

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis *Macromedia Flash* dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP

Dengan ini kami menilai tesis tersebut disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian tesis pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Surakarta, 04 Januari 2024

Pembimbing,



Dr. Laili Etika Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0622036001

NOTA PEMBIMBING II

Dr. Main Sufanti, M.Hum.

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nota Dinas

Hal : Tesis Saudari Ermira Nilansari Putri

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap tesis saudara:

Nama : Ermira Nilansari Putri

NIM : S200220005

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis *Macromedia Flash* dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP

Dengan ini kami menilai tesis tersebut disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian tesis pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Surakarta, 23 Januari 2024

Pembimbing,



Dr. Main Sufanti, M.Hum.

NIDN. 0612046502

HALAMAN PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH DENGAN ALGORITMA *FISHER*
YATES SHUFFLE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMP

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ERMIRA NILANSARI PUTRI

NIM. S200220005

Telah diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Laili Etika Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0622036001



Dr. Main Sufanti, M.Hum.

NIDN. 0612046502

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH
DENGAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMP

TESIS

Oleh

ERMIRA NILANSARI PUTRI
NIM : S200220005

Utama

Dr. Laili Etika Rahmawati, M.Pd.
NIDN : 0622036001

Pendamping

Dr. Main Sufanti, M.Hum
NIDN : 0612046502

Telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diujikan
Pada tanggal 30 Januari 2024

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta



Dr. Atiqa Sabardila, M.Hum.
NIDN : 0621066401

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH
DENGAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMP

TESIS

Oleh

ERMIRA NILANSARI PUTRI
NIM : S200220005

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji

Dr. Laili Etika Rahmawati, M.Pd.
NIDN : 0622036001

Penguji

Dr. Main Sufanti, M.Hum
NIDN : 0612046502

Anggota

Dr. Miftakhul Huda, M.Pd.
NIDN : 0622018601

Telah dipertahankan di hadapan tim penguji dan telah memenuhi syarat kelulusan
Pada tanggal 30 Januari 2024



Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dr. Farid Wajidi, M.M., Ph.D.
NIDN : 0605056601

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ermira Nilansari Putri
NIM : S200220005
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul : Implementasi Permainan Edukatif Berbasis *Macromedia Flash* dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti tesis ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 30 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Ermira Nilansari Putri

MOTO

Produktivitas adalah tentang melihat ke depan. Terlalu banyak melihat ke belakang, atau mencoba menjadi terlalu perfeksionis mampu menghancurkan produktivitas itu (Penulis)

Berdoalah sampai matamu melihat apa yang kamu doakan terjadi (Penulis)

Menyendiri dalam keadaan sedih itu lebih menyelamatkan diri, karena dalam keadaan sedih terkadang kita butuh perenungan dalam ketenangan untuk mendapatkan ketenangan hati dan pikiran (Penulis)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Atas segala rahmat Allah *Subhanahu wa ta'ala* dan hidayah-Nya dengan doa dan usaha serta kasih sayang kupersembahkan tesis ini kepada:

1. Sebagai tanda bakti, hormat, sayang, dan cinta kepada kedua orang tua Bapak Marlan dan Ibu Sri Sumarni yang selalu mendukung dan mendoakan;
2. Kakak tersayang Silfian Aji Nugraha yang selalu memberikan doa serta dukungan;
3. Almamater yang selalu kubanggakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan nikmat iman, Islam dan kesehatan lahir dan batin, sehingga penulis menyelesaikan penulisan Tesis. Selawat serta salam tidak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wasallam* yang telah mengantarkan umat manusia dari peradaban hidup yang jahiliyah menuju pada kehidupan modern seperti sekarang ini. Semoga semua termasuk hambanya yang taat, dan kelak mendapatkan syafaatnya di hari akhir. *Aamiin*. Berkat rahmat illahi, perjuangan penulis, telah selesai dalam menyusun tesis. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, dorongan, dan kesempatan yang telah diberikan.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

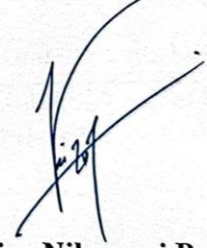
1. Prof. Dr. Sofyan Anif, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta;
2. Drs. M. Farid Wajdi, M.M., Ph.D., selaku Direktur Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta;
3. Dr. Atiqa Sabardila, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta;
4. Dr. Laili Etika Rahmawati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan secara intensif selama proses penulisan tesis ini;
5. Dr. Main Sufanti, M.Hum., selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan secara intensif selama proses penulisan tesis ini;
6. Dr. Miftakhul Huda, S.Pd., M.Pd., selaku penguji dalam penulisan akhir tesis;

7. Seluruh dosen pengajar dan pengelola Universitas Muhammadiyah Surakarta;
8. SMP Negeri 2 Jatisrono selaku instansi tempat peneliti mengadakan penelitian dan memperoleh data;
9. Ayah, Ibu dan kakak yang selalu mendoakan dan mendukung;
10. Teman-teman MPBI 2022 dan 2023 yang selalu memberikan dukungan serta bersedia untuk berdiskusi bersama terkait dengan penyusunan tesis ini.

Semoga tulisan ini bermanfaat.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Surakarta, 30 Januari 2024



Ermira Nilansari Putri

ABSTRAK

Implementasi Permainan Edukatif Berbasis *Macromedia Flash* dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP

Ermira Nilansari Putri, S200220005, Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMP; (2) Mendeskripsikan respons siswa dan guru terhadap permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMP; (3) Mendeskripsikan hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa dengan permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan model studi kasus. Objek penelitian juga mencakup implementasi, respons siswa dan guru, hasil pembelajaran dengan permainan edukatif. Data penelitian adalah informasi dan fakta. Sumber data primer dari hasil wawancara pada kegiatan lokakarya (implementasi permainan edukatif, wawancara (guru) dan instrumen kuesioner (respons keaktifan siswa). Sumber data primer melalui pengamatan langsung di SMP Negeri 2 Jatisrono pada hasil pembelajaran siswa. Sumber data sekunder adalah RPP. Pengumpulan data observasi dilakukan pada proses lokakarya tentang permainan edukatif “TISTER”. Instrumen kuesioner dirancang untuk mengumpulkan informasi terkait respons keaktifan siswa. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang terlibat untuk mendapatkan data respons guru (penilaian materi dan media). Analisis dokumen dilakukan terhadap dokumen RPP dan hasil evaluasi pembelajaran *pre-test* dan *post-test* penggunaan permainan edukatif. Teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah triangulasi sumber. Penelitian ini menerapkan metode analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Hasil penelitian implementasi dilakukan dengan mengembangkan materi ajar, permainan edukatif *Macromedia Flash*, lokakarya dan penerapan permainan edukatif “TISTER” di kelas. Pemanfaatan media permainan edukatif secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan siswa. Hal ini termanifestasi berdasarkan tingkat partisipasi sebesar 87%. Evaluasi guru terhadap materi dan media pada permainan edukatif mencakup lima indikator kinerja (V1-V5). Hasil nilai minimal yang diperoleh siswa pada *Pre-test* adalah 40, sedangkan nilai maksimal sejumlah 80. Hasil penilaian *Post-test* siswa kelas VIIIC termuat nilai minimal *Post-test* sejumlah 60, sedangkan nilai maksimal sejumlah 95. Rata-rata nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas VIIIC adalah 68,333 dan 83,333. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIIIC pada *Pre-test* termasuk kategori cukup (C) dan *Post-test* termasuk kategori baik (B).

Kata kunci: Algoritma *Fisher Yates Shuffle*; *Macromedia Flash*; Bahasa Indonesia; Permainan Edukatif

ABSTRACT

Implementation of Macromedia Flash-Based Educational Games with the Fisher Yates Shuffle Algorithm in Indonesian Language Learning in Middle Schools

Ermira Nilansari Putri, S200220005, Master of Indonesian Language and Literature Education, Muhammadiyah University of Surakarta. 2024.

This research aims to: (1) Develop the implementation of Macromedia Flash-based educational games with the Fisher Yates Shuffle algorithm for Indonesian language learning in junior high schools; (2) Describe student and teacher responses to educational games based on Macromedia Flash with the Fisher Yates Shuffle algorithm for learning Indonesian in junior high schools; (3) Describe the results of students' Indonesian language learning using educational games based on Macromedia Flash with the Fisher Yates Shuffle algorithm. The method used is a qualitative descriptive method with a case study model. Research objects also include implementation, student and teacher responses, learning outcomes with educational games. Research data is information and facts. The primary data source is the results of interviews at workshop activities (implementation of educational games, interviews (teachers) and questionnaire instruments (student active responses). The primary data source is direct observation at SMP Negeri 2 Jatisrono on student learning outcomes. The secondary data source is lesson plans. Collection Observation data was carried out during the workshop process on the educational game "TISTER". The questionnaire instrument was designed to collect information regarding students' active responses. Interviews were conducted with the Indonesian language subject teachers involved to obtain teacher response data (assessment of materials and media). Document analysis was carried out on lesson plan documents and pre-test and post-test learning evaluation results using educational games. The data validity technique in this research is source triangulation. This research applies the data analysis method developed by Miles and Huberman. The results of implementation research were carried out by developing teaching materials, games educational Macromedia Flash, workshops and application of the educational game "TISTER" in the classroom. The use of educational game media significantly contributes to increasing student activity. This is manifested by the participation rate of 87%. Teacher evaluation of materials and media in educational games includes five performance indicators (V1-V5). The minimum score obtained by students in the pre-test is 40, while the maximum score is 80. The post-test assessment results for class VIIIC students contain a minimum post-test score of 60, while the maximum score is 95. The average score for the pre-test and The post-test for class VIIIC students was 68.333 and 83.333. The average value of learning outcomes for class VIIIC students in the pre-test is in the sufficient category (C) and the post-test is in the good category (B).

Keywords: Fisher Yates Shuffle Algorithm; Macromedia Flash; Indonesian Language; Educational Games

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
NOTA PEMBIMBING I	ii
NOTA PEMBIMBING II	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori	8
1. Permainan Edukatif	8
2. <i>Macromedia Flash</i>	10
3. Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	12
4. Pembelajaran dengan Permainan Edukatif “TISTER”	15
5. Respons Siswa dan Guru	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	19
B. Waktu Penelitian	19

C. Subjek dan Objek Penelitian	20
D. Data dan Sumber Data	20
E. Teknik Pengumpulan Data	21
F. Keabsahan Data	22
G. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Implementasi Permainan Edukatif	25
B. Respons Siswa dan Guru terhadap Permainan Edukatif	33
C. Hasil Pembelajaran Siswa dengan Permainan Edukatif “TISTER”	51
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	57
B. Implikasi	58
C. Saran	58
D. Rekomendasi	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>State of the Art</i> Penelitian	8
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3.1 Proses Analisis Studi Kasus	19
Gambar 3.2 Analisis Data Miles Huberman	23
Gambar 4.1 Tampilan Awal Permainan Edukatif “TISTER”	25
Gambar 4.2 Menu Utama Permainan Edukatif “TISTER”	25
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Pelaksanaan Evaluasi	26
Gambar 4.4 Peserta Lokakarya Guru Bahasa Indonesia	30
Gambar 4.5 Keaktifan Siswa VIIIC	34
Gambar 4.6 Interpretasi Kualifikasi Nilai pada Respons Siswa	41
Gambar 4.7 Tampilan Materi Permainan Edukatif “TISTER”	44
Gambar 4.8 Penilaian Guru terhadap Materi	44
Gambar 4.9 Penilaian Guru terhadap Media	48
Gambar 4.10 Hasil Penilaian dengan Permainan Edukatif “TISTER”	52
Gambar 4.11 Hasil <i>Post-test</i> Siswa VIIIC	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	20
Tabel 4.1 Hasil Respons Siswa terhadap Permainan Edukatif	40
Tabel 4.2 Kriteria Interpretasi Nilai pada Respons Siswa	40
Tabel 4.3 Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa VIIC	52
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa VIIC	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kriteria Respons Keaktifan Siswa	70
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Guru terhadap Materi	72
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Guru terhadap Media	73
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 5 Hasil Transkripsi Wawancara Aspek Media	75
Lampiran 6 Hasil Transkripsi Wawancara Aspek Materi	78
Lampiran 7 Tampilan Soal Evaluasi Teks Iklan, Slogan dan Poster	81
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	83
Lampiran 9 Uji Turnitin	87