

Minat Memainkan *Game* Edukasi Berbasis *Smartphone* (Studi Kasus Pada Minat Komunitas *Gamer* Semarang Memainkan *Game Bubble Zoo Collect*)

RB. Hendri Kuswantoro

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta
e-mail: rbhendrikuswantoro@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini telah memasuki segala aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang adalah telepon pintar atau *smartphone*. Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu berbagai keperluan di antaranya membuka internet, sebagai sarana *multimedia*, bermain *game*, proses pembelajaran dan lain-lain.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode *survey* dengan penyebaran kuesioner kepada komunitas *gamer* Semarang sebanyak 20 anggota. Seluruh anggota komunitas mempunyai kebiasaan memainkan *game*. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Kemudahan memainkan sebesar 78 %; Kegunaan sebesar 78 %; persepsi Sikap sebesar 83%. Dari kemudahan, kegunaan dan sikap berpengaruh signifikan terhadap minat memainkan *game* sebesar 90%. Hasil pengujian memberikan bukti bahwa komunitas *gamer* Semarang berminat memainkan *game Bubble Zoo Collect* ketika akan menambah pengetahuan.

Kata kunci: Kerangka TAM, *Game* Edukasi, *User Interface*.

Abstract

Current technological developments have entered all aspects of life. One of the most developed technologies is smart phones or smartphones. Aside from being a communication tool, smartphone is also one of the tools that can be used to help various purposes including opening the internet, as a means of multimedia, playing games, learning process and others.

Data collection methods in this study use survey methods by distributing questionnaires to Semarang gamers as many as 20 members. All members of the community have a habit of playing games. Determination of samples in this study using total sampling method. The results of this study indicate that: Ease of playing is 78%; Usage of 78%; Attitude perceptions of 83%. From the ease, usefulness and attitude significantly influence the interest in playing the game by 90%. Test results provide evidence that the gamers community is interested in playing game games Bubble Zoo Collect when it will increase knowledge.

Keywords: TAM Framework, Educational Game, User Interface.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini telah memasuki segala aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang adalah telepon pintar atau *smartphone*. Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu berbagai keperluan di antaranya membuka internet, sebagai sarana *multimedia*, bermain *game*, proses pembelajaran dan lain-lain.

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui media yang lebih interaktif dan salah satunya media informasi yang memberikan informasi secara lengkap dan juga cepat adalah internet. Selain itu, kegiatan pembelajaran interaktif juga dapat dilakukan melalui *game* edukasi. *Game* edukasi adalah suatu kegiatan bermain yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungannya (Ismail, 2012).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 10 Juli 2016 didapatkan hasil bahwa dari 35 aplikasi *game* di *Google Play* yang terpopuler untuk umur 0 sampai 8 tahun hanya 16 *game* yang mempunyai *content* pendidikan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang berjudul Implementasi *Education Games* dalam Pembelajaran di TK Islam Pelangi Anak oleh Sri Lestari (2013) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif kurang memadai.

Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menyebutkan Nilai pasar *game* di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat dan diprediksi nilai pasar *game* di tahun 2017 mencapai USD 700 juta dan 62,30% pengusaha Ekonomi Kreatif telah berupaya melakukan inovasi khususnya pada sub sektor Aplikasi dan *Game Developer*, Televisi dan Radio serta Desain Komunikasi Visual. Sedangkan menurut Menkominfo Rudiantara “Industri *Game Online* di tanah air memiliki potensi yang baik ke depannya dan aplikasi *game* buatan anak Indonesia bisa dikenal di kancah dunia,”. Ditargetkan Industri *Game* di Indonesia meraih market share lokal tidak kurang dari 50% pada tahun 2020.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Khamsul Khair tentang “Minat Mahasiswa/i IAIN Antasari Terhadap Anjungan Tunai Mandiri (ATM) Bank BPD Kalsel Syariah Cabang Banjarmasin. jenis penelitian yaitu penelitian

lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian adalah bahwa minat mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin kurang berminat terhadap penggunaan kartu ATM Bank Kalsel Syariah. Faktor utama Minat Mahasiswa Antasari Banjarmasin dipengaruhi oleh faktor coba-coba, sedang lain yaitu faktor untuk pengambilan beasiswa, faktor bank tersebut sudah sesuai prinsip syariah, faktor kemudahan, faktor sesuai dengan kejuruan perbankan syariah.

Penelitian tentang minat berperilaku (behavioral intention) dalam penggunaan teknologi dilakukan dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). pengguna teknologi informasi ditentukan dari persepsi minat individu dalam penggunaan suatu teknologi. TAM secara khusus digunakan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi dalam pekerjaan individual pemakai (Jogiyanto, 2007).

Bentuk original TAM yang diperkenalkan oleh Davis (1986) memiliki konstruk-konstruk persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), sikap (*attitude*), minat perilaku (*behavioral intention*), dan penggunaan senyatanya (*actual use*). Selanjutnya, banyak penelitian yang mengadaptasi TAM Davis dengan tambahan variabel lain yang relevan dengan objek penelitian.

Bubble Zoo Collect adalah *game* edukasi-*puzzle* sebagai media belajar mengenal huruf dan ditujukan bagi anak-anak dengan cara memilih dan memainkan berbagai jenis karakter nama hewan yang sudah disediakan. Manfaat dari *game* ini dapat juga untuk mengasah logika anak-anak bagaimana mengingat gambar serta mengenal huruf yang nantinya gambar-gambar tersebut akan membentuk nama salah satu nama hewan.

Beberapa data mengenai minat dan beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas mendorong peneliti untuk memfokuskan analisis minat memainkan *game* edukasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *deskriptif kuantitatif*. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan minat Komunitas *Gamer* Semarang memainkan *game* edukasi *Game Bubble Zoo Collect* pada variabel kemudahan, kegunaan, sikap dan minat. Memilih komunitas *gamer* semarang karena komunitas ini mempunyai kegiatan salah satunya adalah uji coba game.

Komunitas *Gamer* Semarang merupakan sebuah komunitas *gamer* yang ada di kota Semarang. Terbentuknya komunitas ini adalah sebagai wadah *sharing*, *tips*, *update*, dan uji coba *game*, sedangkan jumlah anggotanya adalah 20 anggota yang ada di kota Semarang, Jawa Tengah.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat ditemukan permasalahan “ Bagaimana minat komunitas *gamer* Semarang untuk memainkan *game* edukasi *game Bubble Zoo Collect* berbasis *smartphone* ? “

Tujuan Penelitian

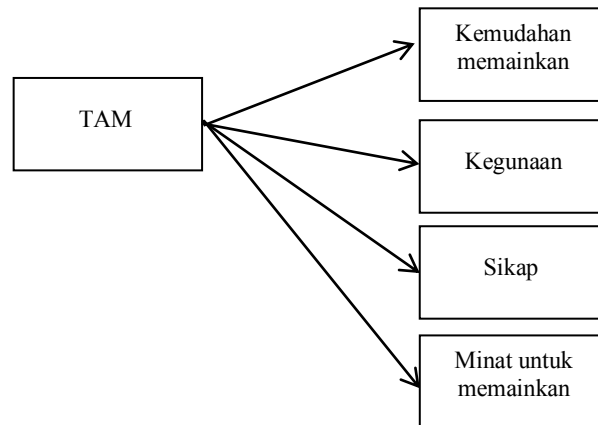
Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan minat anggota komunitas *gamer* Semarang untuk memainkan *game Bubble Zoo Collect* terkait variable kemudahan, kegunaan, sikap, dan minat.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai bahan alternatif rekomendasi bagi pemerintah dan pengembang *game* edukasi di Indonesia. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai salah satu referensi dalam penelitian lainnya untuk menggambarkan minat masyarakat dalam memainkan *game* edukasi.

Kerangka Pikir

Sebagai ilustrasi pengujian menggunakan konstruk-konstruk dalam model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikemukakan oleh Davis et al. (1989). Dalam teori TAM terdapat empat konstruk utama menjadi prediktor niat individu untuk menggunakan teknologi, yaitu kemudahan (*ease of use*), kegunaan (*perceived usefulness*) sikap (*attitude*) dan minat (*intention*) untuk menggunakan teknologi. Alur kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1 Kerangka pikir

Variabel-variabel pada alur kerangka pikir yang digunakan kemudian diperjelas sebagai instrument pengumpul data, maka dibuat indikator-indikator dan butir-butir pertanyaan sebagai berikut :

Tabel 1. Variabel – variable

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan
Kemudahan memainkan (ease of use) (KM)	1. Lebih praktis menggunakan <i>smartphone</i> (KM1) 2. Mudah dioperasikan (KM2) 3. Mudah dipahami (KM3) 4. Fleksibel waktunya (KM4)	1. Ketika memainkan <i>game</i> apakah Lebih praktis menggunakan <i>smartphone</i> ? 2. Apakah <i>Game Bubble Zoo Collect</i> mudah dioperasikan ? 3. Apakah perintah – perintah di <i>Game Bubble Zoo Collect</i> mudah dipahami ? 4. Apakah memainkan <i>game</i> dengan media

		<i>smartphone</i> fleksibel waktunya ?
Kegunaan (usefulness) (KG)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pengetahuan (KG1) 2. Lebih efektif untuk media belajar. (KG2) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah memainkan <i>Game Bubble Zoo Collect</i> dapat meningkatkan pengetahuan ? 2. Apakah <i>Game Bubble Zoo Collect</i> Lebih efektif untuk media belajar.
Sikap (Attitude) (AT)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyenangkan (AT1) 2. Produk yang bagus (AT2) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya merasa senang memainkan <i>Game Bubble Zoo Collect</i>. 2. Menurut anda apakah <i>Game Bubble Zoo Collect</i> adalah sebuah produk yang bagus ?
Minat untuk memainkan (Intention to use) (MI)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berminat karena praktis daripada belajar dengan Sistem konvensional (MI1) 2. Berminat akan menggunakan ketika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya berminat memainkan <i>game</i> edukasi <i>Bubble Zoo Collect</i> karena praktis daripada belajar dengan sistem konvensional.

	menambah pengetahuan.(MI2)	2. Saya berminat memainkan <i>Game Bubble Zoo Collect</i> ketika akan menambah pengetahuan.
--	----------------------------	---

Tinjauan Pustaka

Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Slameto, 2010: 180)

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2008 : 132) minat adalah yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang, menurut Yudrik Jahja (2011 : 63-64) minat ialah dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang, menurut Heri Purwanto (1998 : 60) minat adalah suatu fungsi jiwa unuk dapat mencapai sesuatu , sedangkan menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Crow, Lester D. and Alice Crow (1979), dalam bukunya *Educational Psychology* minat atau *interest* bisa berhubungan dengan daya gerak yang cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas, kegiatan, orang maupun benda akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang serta adanya kecenderungan hati yang tinggi dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Dengan kata lain,

minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa keterikatan serta ketertarikan, dan keinginan hati yang kuat pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memaksa.

Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan pada dirinya. Kesenangan merupakan sifat minat yang sifatnya sementara adapun minat bersifat tetap (*persistent*) dan ada unsur memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan. Semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan akan semakin kuat minat tersebut, sebaliknya minat akan menjadi pupus kalau tidak ada kesempatan untuk. Kriteria minat seseorang dapat digolongkan menjadi :

1. Rendah : Jika seseorang tidak menginginkan obyek minat.
2. Sedang : Jika seseorang menginginkan obyek minat akan tetapi tidak dalam waktu segera.
3. Tinggi : Jika seseorang sangat menginginkan obyek minat dalam waktu segera

Menurut Yudrik Jahja (2011 : 63-64) minat memiliki sifat dan karekter khusus, sebagai berikut :

1. Minat bersifat pribadi (*individual*), ada perbedaan antara minat seseorang dan orang lain.
2. Minat menimbulkan efek diskriminatif.
3. Era hubungannya dengan motivasi,
4. Minat mempengaruhi yang dipelajari, bukan bawaan lahir dan dapat berubah tergantung pada kebutuhan, pengalaman, dan mode.

Ada beberapa cara yang dapat membangkitkan minat seseorang seperti yang dikemukakan oleh Sukalimantono (1996 : 14) , yaitu :

- a. Bangkitnya suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapatkan penghargaan, dan sebagainya).
- b. Hubungan dengan pengalaman yang lampau.
- c. Beri kesempatan untuk mendapat hasil baik, "*nothing succeeds like succes*". Untuk itu bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu.
- d. Gunakan berbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi, dan sebagainya.

Menurut Crow, Lester D. and Alice Crow (1979), ada tiga faktor yang menimbulkan minat yaitu “Faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial dan faktor emosional yang ketiganya mendorong timbulnya minat”, Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sudarsono (2003), faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
2. Faktor motif sosial, Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.
3. Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

Jadi berdasarkan dua pendapat di atas faktor yang menimbulkan minat ada tiga yaitu dorongan dari diri individu, dorongan sosial dan motif dan dorongan emosional.

Game Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu cara dalam penyampaian informasi dan pembelajaran bagi anak-anak. Menurut Petter Salim dan Yeni Salim (1991) *education* adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran atau pendidikan. *Games* menurut John M Echols dan Hasan Shadily dalam kamus Inggris Indonesia berarti permainan. Menurut piaget dalam jahja (2011), dalam proses belajar perlu adaptasi & adaptasi membutuhkan keseimbangan antara 2 proses yang saling menjunjung yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognitif seseorang. Dalam proses ini bisa terjadi distorsi, modifikasi atau “pembelokan” realitas untuk disesuaikan dengan struktur kognitif anak. Akomodasi adalah mengubah struktur kognitif seseorang untuk disesuaikan atau diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas. Bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi

lebih dominan daripada akomodasi yang menunjang proses belajar. Saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasi ketrampilan yang baru diperoleh. Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, maka taraf kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya (Tedjasaputra, 2001).

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, di antaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset dibidang teknologi informasi contohnya adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behaviour* (TPB), dan *Technology Acceptance Model* (TAM). Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yang diperkenalkan oleh Ajzen dan Fishbein (1980) dan diusulkan oleh Davis (1989), yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi (TI) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi. Sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan atau perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TI oleh pengguna. Arief Wibowo(2008).

Kerangka TAM menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel, yaitu:

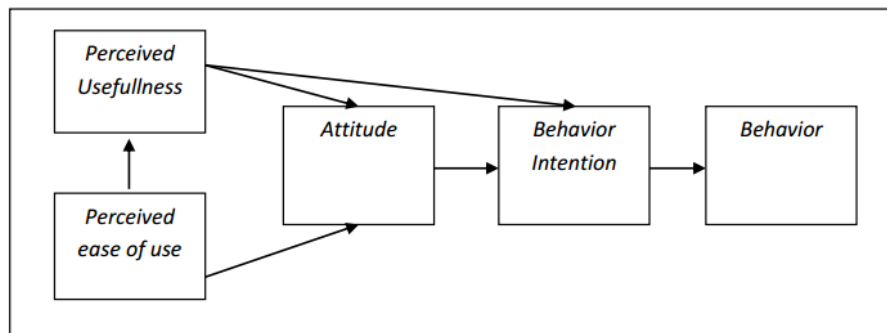
a. Kemudahan penggunaan (*ease of use*)

Kemudahan yang dirasakan pada sikap individu dalam 2 (dua) mekanisme, yaitu *self-efficacy* dan *instrumentality* (Davis, 1986). *Self-efficacy* dikembangkan oleh Bandura (1982) yang menjelaskan, bahwa sebuah sistem semakin mudah digunakan akan semakin meningkatkan *self-efficacy* pengguna. Kemudahan penggunaan yang dirasakan juga memberikan kontribusi secara instrumental dalam memperbaiki kinerja seseorang. Semakin mudah penggunaan suatu sistem informasi, berarti lebih sedikit upaya yang harus dilakukan seseorang untuk dapat meningkatkan kinerjanya menggunakan sistem informasi.

b. Kemanfaatan (*usefulness*)

Hal yang menarik yang dikembangkan oleh Davis adalah bahwa pengaruh manfaat yang dirasakan pengguna, memberikan pengaruh lebih besar pada intensi untuk menggunakan sistem informasi dibandingkan dengan kemudahan penggunaan yang dirasakan.

TAM mengasumsikan bahwa penerimaan seseorang atas teknologi informasi dipengaruhi oleh dua variabel utama, yaitu *Perceived usefulness* (Persepsi Kebermanfaatan) dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan). Menurut Davis (1989) tujuan utama dari TAM adalah untuk membantu memberikan kerangka dasar untuk penelusuran pengaruh faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap dan tujuan pengguna. Kerangka TAM memiliki lima variabel penting dalam model ini yang dapat membantu menjelaskan diterimanya sebuah sistem teknologi baru dalam masyarakat, yaitu persepsi tentang kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), persepsi terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*), perilaku untuk tetap menggunakan (*Behavioral Intention To Use*), dan kondisi nyata penggunaan sistem (*Actual System Usage*). Berikut adalah gambar konstruk awal TAM yang diperkenalkan oleh Davis (1989) :



Sumber : Davis *et al.* (1989) dalam Jogiyanto (2007).

Gambar 2. *Theory of Acceptance Model* (TAM)

Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau satu fenomena, maka analisis data yang digunakan untuk menganalisa hasil penelitian adalah disesuaikan dengan data yang ada.

Data yang bersifat kuantitatif, digunakan teknik analisis deskriptif dengan mengembangkan kategori-kategori yang relevan dengan dasar penelitian dan didasarkan pada teori-teori yang relevan. Untuk data kategori yang memprosentasikan disajikan tetap berupa prosentase dimana frekuensi tertinggi digunakan sebagai pedoman dalam pengambilan suatu kesimpulan, teknik ini sering disebut dengan teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase Suharsimi Arikunto (1997 : 246)

Data angket terbuka dalam pembahasannya nanti menggunakan rumus prosentase yang kemudian dari prosentase tersebut ditafsirkan dalam bentuk kalimat yang bersifat *deskriptif kuantitatif*.

Subyek dan Objek Penelitian

1. Subyek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu memiliki data yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *gamer* semarang tahun 2017, sebanyak 20 anggota.
2. Objek penelitian adalah sasaran atau tujuan utama penelitian. Objek yang diteliti adalah bagaimana minat komunitas *gamer* semarang memainkan *game* edukasi *Game Bubble Zoo Collect* berbasis *smartphone*.

Populasi Dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Sedangkan menurut Haryadi dan sarjono dan Winda J, (2011: 21) Populasi merupakan seluruh karakteristik yang menjadi objek penelitian. Karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian peneliti. Populasi dalam penelitian ini Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *gamer* Semarang tahun 2017, sebanyak 20 anggota. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Maka dalam penelitian ini dilakukan penyebaran kuisisioner ke pada responden sebanyak 20 eksemplar yang dibagikan kepada anggota komunitas *gamer* Semarang.

Data dan Sumber Data

Data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, bersifat kuantitatif yang menunjukkan fakta. Data yang dimaksud meliputi Identitas responden meliputi: nama, usia, jenis kelamin, dan minat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect*. Sedangkan Sumber data dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *gamer* Semarang.

Instrumen Penelitian Dan Metode analisis data

Menurut Sugiyono (2010:133) bahwa “instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti”. Terdapat beberapa cara untuk menyusun instrumen penelitian, menurut Sugiyono (2010:103) ” langkah-langkah untuk menyusun instrumen yaitu menentukan variabel penelitian, menetapkan indikator-indikator variabel, menyusun pernyataan dari variabel”. Dalam hal ini, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *kuesioner* (angket). *Kuesioner* (angket) berfungsi sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Sugiyono (2010:199) *Kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada

responden untuk dijawabnya. *Kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

1. Metode Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber seperti data angket yang terkumpul. Langkah selanjutnya setelah data terkumpul adalah menganalisis data tersebut. Dengan analisis data ini diperoleh gambaran yang jelas tentang obyek sebagai hasil penelitian.

Data yang diperoleh peneliti kemudian disajikan secara deskriptif kuantitatif. Adapun yang dimaksud deskriptif kuantitatif menurut Bogdan dan Taylor (1975) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang telah diamati. Dalam penelitian ini untuk angket terbuka yang bersifat kuantitatif peneliti menggunakan analisis prosentase dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Prosentase

F = Frekuensi

N= Jumlah Frekuensi

Analisis prosentase tersebut prosentase tertinggi dijadikan suatu kesimpulan yang kemudian dari kesimpulan tersebut peneliti sajikan secara tertulis berupa kalimat. Anas Sudiono (1991)

2. Alur Penelitian

Alur Metode Penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Kajian literatur yang berhubungan dengan minat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* memakai metode TAM;
2. Identifikasi permasalahan yang berkaitan dengan minat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* memakai metode TAM;
3. Melakukan survei terhadap minat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* memakai metode TAM di Komunitas *Gamer* Semarang;

4. Melakukan analisis terhadap data survei memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* memakai metode TAM dengan memakai Metode TAM;
5. Menarik Kesimpulan dan pesan dari hasil analisis minat dan memberi rekomendasi bagi pengembang *game* dan pemerintah.

Analisis Dan Pembahasan

Profil *Game Bubble Zoo Collect*

Tujuan utama dalam *game Bubble Zoo Collect* adalah mengajarkan bagaimana mengenali huruf alfabet lewat *game* edukasi. Cara memainkan *game* ini juga mudah, huruf-huruf yang jatuh kemudian digeser karakter ke kiri atau kanan untuk mengarahkan karakter sejajar dengan huruf yang dipilih dalam bentuk gelembung untuk menyusun sebuah nama hewan.

Salah satu permainan sederhana yang sering digunakan di pendidikan anak-anak adalah balok huruf. *game Bubble Zoo Collect* bermanfaat juga untuk mengasah logika anak-anak bagaimana mengingat gambar serta mengenal huruf yang nantinya gambar-gambar tersebut akan membentuk nama salah satu nama hewan.

Target sasaran dibuatnya *Game Game Bubble Zoo Collect* ini diutamakan untuk anak - anak maka perancangan *game play* yang dibuat mudah dan menyenangkan agar anak-anak merasa senang dan tidak saat belajar sambil bermain. Berikut adalah gambar antar muka *game Bubble Zoo Collect*.



Gambar 2. Antar muka *Game Bubble Zoo Collect*

Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh anggota komunitas *gamer* semarang tahun 2017. Dari data anggota komunitas *gamer* semarang yang terkumpul didapatkan populasi dan sampel serta usia responden sebagai berikut :

Tabel 2. Deskripsi Responden

Keterangan	Populasi	Sampel
Anggota Komunitas <i>gamer</i> semarang	20	20
Total	20	20

Deskripsi Hasil Penelitian

Distribusi jawaban responden pada penelitian ini dijabarkan dalam item-item pertanyaan. Jawaban kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengetahui deskripsi kemudahan, kegunaan, sikap dan minat memainkan *Bubble Zoo Collect*. Dalam hal ini analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil kuisisioner yang dibagikan kepada 20 anggota komunitas *gamer* semarang adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Sebaran Kuesioner

Keterangan	Jumlah	Presentase
Kuesioner disebar	20	100 %
Kuesioner kembali	20	100 %
Kuesioner tidak kembali	0	0 %
Kuesioner dapat dianalisis	0	0 %
Kuesioner tidak dapat dianalisis	0	0 %

Dari hasil kuisisioner dengan 10 pertanyaan diperoleh informasi, sebagai berikut :

1. Deskripsi Jawaban Reponden Pada Variabel Kemudahan

Dari hasil pengitungan secara kuantitatif didapatkan gambaran jawaban responden pada variabel Kemudahan diperoleh melalui kuesioner dengan 4 butir pertanyaan Kemudahan dengan jumlah responden 20 sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Analisis Data Kemudahan

HASIL ANALISIS <i>Ease of use (kemudahan)</i>	JUMLAH %	
	YA	TIDAK
Responden memainkan <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i> lebih praktis dan memainkan <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i> waktunya lebih fleksibel	78%	23%
Responden merasa mudah mengoperasikan <i>game Bubble Zoo Collect</i> dan perintah-perintah di <i>game Bubble Zoo Collect</i> mudah dipahami		

Berdasarkan analisis data pada tabel 7 di atas, dapat diperoleh kesimpulan, bahwa kemudahan dalam memainkan *game* edukasi *game Bubble Zoo Collect* berbasis *smartphone* sebesar 78 % responden berpendapat memainkan *game* menggunakan *smartphone* menjadi lebih praktis dan fleksibel waktunya kemudian cara mengoperasikan serta perintah-perintah di dalam *game* edukasi *game Bubble Zoo Collect* mudah untuk dipahami.

2. Deskripsi Jawaban Reponden Pada Variabel Kegunaan

Dari hasil pengitungan secara kuantitatif didapatkan gambaran jawaban responden pada variabel Kegunaan diperoleh melalui kuesioner dengan 2 butir pertanyaan Kegunaan dengan jumlah responden 20 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Analisis Data Kegunaan

HASIL ANALISIS <i>Usefulness (kegunaan)</i>	JUMLAH %	
	YA	TIDAK
Responden ketika memainkan <i>game Bubble Zoo Collect</i> dapat meningkatkan pengetahuan	78%	23%
Responden mengatakan bahwa <i>Game Bubble Zoo Collect</i> Lebih efektif untuk media belajar.		

Berdasarkan analisis data pada tabel 5 di atas, dapat diperoleh kesimpulan, bahwa Kegunaan memainkan *game* edukasi *game Bubble Zoo Collect* berbasis *smartphone* sebesar 78 % responden berpendapat bahwa memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* dapat meningkatkan pengetahuan dan menyatakan bahwa *game* *Bubble Zoo Collect* lebih efektif untuk media belajar.

3. Deskripsi Jawaban reponden pada variabel Sikap

Dari hasil penghitungan secara kuantitatif didapatkan gambaran jawaban responden pada variabel sikap diperoleh melalui kuesioner dengan 2 butir pertanyaan Sikap dengan jumlah responden 20 sebagai berikut

Tabel 6 Hasil Analisis Data Sikap

HASIL ANALISIS <i>Attitude (sikap)</i>	JUMLAH %	
	YA	TIDAK
Responden merasa senang memainkan <i>game</i> <i>Bubble Zoo Collect</i> .	83%	18%
Responden berpendapat bahwa <i>game Bubble Zoo Collect</i> adalah sebuah produk yang bagus		

Berdasarkan analisis data pada tabel 7 di atas, dapat diperoleh kesimpulan, bahwa Sikap responden dalam memainkan *game* edukasi *game Bubble Zoo Collect* berbasis *smartphone* sebesar 83 %. Responden merasa senang saat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* dan menyatakan bahwa *game Bubble Zoo Collect* adalah sebuah produk yang bagus.

4. Deskripsi Jawaban Responden Pada Variabel Minat

Dari hasil Analisis Data Sikap diperoleh melalui kuesioner dengan 2 butir pertanyaan minat dengan jumlah responden 20 responden, sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Analisis Jawaban Responden Pada Variable Minat

HASIL ANALISIS <i>Intention to use (minat)</i>	JUMLAH %	
	YA	TIDAK
Responden berminat memainkan <i>game</i> edukasi <i>Bubble Zoo Collect</i> karena praktis dari pada belajar dengan sistem konvensional.	90%	10%
Responden berminat memainkan <i>game Bubble Zoo Collect</i> ketika akan menambah pengetahuan.		

Berdasarkan analisis data pada tabel 9 di atas, dapat diperoleh kesimpulan, bahwa minat responden dalam memainkan *game* edukasi *game Bubble Zoo Collect* berbasis *smartphone* sebesar 90 %. Responden menyatakan berminat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* karena praktis daripada belajar dengan sistem konvensional dan berminat memainkan *game Bubble Zoo Collect* ketika akan menambah pengetahuan.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian deskripsikan minat Komunitas *Gamer* Semarang dalam memainkan *game Bubble Zoo Collect* sebagai berikut : 1. Pada variabel kemudahan (*ease of use*) Komunitas *Gamer* Semarang berpendapat bahwa memainkan *game* menggunakan *smartphone* menjadi lebih praktis dan fleksibel pada sisi waktu kemudian cara mengoperasikan serta perintah-perintah mudah dipahami dengan prosentase sebesar 78 %. 2. Pada variabel kegunaan (*Usefulness*) Komunitas *Gamer* Semarang berpendapat bahwa memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* dapat meningkatkan pengetahuan dan lebih efektif untuk media belajar sebesar 78 %. 3. Pada variabel sikap (*attitude*) Komunitas *Gamer* Semarang menyatakan merasa senang saat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* dan

game Bubble Zoo Collect merupakan sebuah produk yang bagus sebesar 83 %, 4. Pada variable minat (*Intention to use*) Komunitas *Gamer* Semarang menyatakan berminat memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* karena praktis daripada belajar dengan sistem konvensional dan berminat memainkan *game Bubble Zoo Collect* ketika akan menambah pengetahuan sebesar 90%.

Saran

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak serta tidak berfokus pada Komunitas *gamer*, namun lebih berfokus pada pengguna yang sering berinteraksi dengan dunia pendidikan dan pengembang *game edukasi*, sehingga hasil yang didapat lebih valid. Berdasarkan model penelitian yang digunakan, sebaiknya perlu dilakukan pengujian validitas lebih lanjut agar hasil penelitian lebih baik.

Referensi

- Anas Sudiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta, Rajawali Press, 1991.
- Bahri Syaiful Djamarah, 2008. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hal. 132
- Bogdan dan Taoylor, 1975 *Metodologi Penelitian*, Bandung
- Davis, Fred D. 1986. “*Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information System Theory and Results.*” Dissertation. Massachusetts Institute of Technology (MIT).
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 2005. *Kamus Inggris Indonesia : An English. – Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia. Hirai, Masao. 1974
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-Umedia.
- Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, 2011. *SPSS vs Lisrel, Sebuah Pengantar Aplikasi untuk Riset*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011), hal. 21
- IAIN Antasari, 2014. *Setengah Abad IAIN Antasari: Jalan Menuju Universitas Islam Negeri Antasari*. IAIN Antasari
- Irma Salamah, RD Kusumanto, M. Aris Ganiardi. 2015. *Factor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan sistem informasi dan penggunaan sistem*

informasi (Studi Empiris pada Staf Administrasi Politeknik Negeri Sriwijaya)
Seminar Nasional Ilmu Komputer (SNIK 2015) - Semarang, 10 Oktober 2015
ISBN: 978-602-1034-19-4

Kamus Lengkap Bahasa Indonesia

Mayke S Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta ; Grasindo

Petter Salim dan Yeni Salim (Tim Pusat Pengembangan Bahasa). 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Depdikbud.

Purwanto Heri, 1998. *Pengantar Perilaku Manusia untuk Keperawatan*, (Buku Kedokteran EGC: Jakarta, 1998), hal.60

Sukalimantono, 1996. *Hubungan Antara Minat Siswa Dalam Memilih Program Studi Otomotif Dengan Prestasi Belajar*, (Skripsi JPTM FPTK UPI: Tidak Diterbitkan, 1996), hal. 14

Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010

Lestari, Sri.2013.*Implementasi Education Games Dalam Pembelajaran di TK Islam Pelangi Anak Umbulharjo Yogyakarta*.Repository Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sudarsono, Joko. (2003). *Menumbuhkan minat belajar untuk mencapai sukses dalam studi"*. Jakarta: erlangga

Wiewien Kurniawati 2010, *Beberapa factor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan sistem teknologi informasi (Studi Empiris pada Pemerintah Daerah Kabupaten Sragen)* thesis

Wibowo Arif. 2008. *Kajian tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan TAM*. Jurnal UBL

Yudrik Jahja, 2011. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 63-64

RB Hendri Kuswantoro

Minat Memainkan *Game* Edukasi Berbasis *Smartphone*

(Studi Kasus Pada Minat Komunitas *Gamer* Semarang Memainkan *Game Bubble Zoo Collect*)

Internet

https://en.wikipedia.org/wiki/James_F._Crow

https://en.wikipedia.org/wiki/Theory_of_reasoned_action

<http://www.bekraf.go.id/profil/tugas/60-deputi-riset-edukasi-dan-pengembangan>

<https://kominfo.go.id/content/detail/7828/kominfo-dukung-hari-game->

indonesia/0/berita_satker