

*Info Artikel*

Diterima : 31 Desember 2024  
Disetujui : 22 Januari 2025  
Dipublikasikan : 31 Januari 2025

**Pemanfaatan Gim Edukasi Berbasis *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo**

*(Utilization of Macromedia Flash-Based Educational Games in Learning Advertising Texts, Slogans and Posters at Muhammadiyah Middle School 15 Wonoharjo)*

**Adellia Putri Wulandari<sup>1\*</sup>, Dini Restiyanti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

<sup>1</sup>a310219165@student.ums.ac.id, <sup>2</sup>drp122@ums.ac.id

\*Corresponding Author

---

**Abstract:** *This research aims to describe the implementation of educational games and identify supporting and inhibiting factors in the use of Macromedia Flash-based educational games for learning advertising texts, slogans and posters at SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through interviews, observation and documentation. The validity of the data is obtained through source triangulation, namely comparing information from teachers and students, as well as technical triangulation, namely combining data from interviews, observation and documentation. The research results show that the implementation of educational games is able to increase students' interest and understanding of learning material. The main supporting factors include high student enthusiasm, adequate facilities and infrastructure, visual attractiveness, and support from Indonesian language teachers. However, there are several obstacles, such as limited learning time, low frequency of computer use, lack of Wi-Fi, lack of specialized IT staff, and lack of supporting policies from schools. Time management, improving school infrastructure, including adding devices and adequate internet connections, as well as staff to increase competency in managing technology-based learning. This research contributes to the development of technology-based learning and opens up opportunities for further research regarding the optimization of learning media in various school conditions.*

**Keywords:** *educational games, macromedia flash, learning*

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi gim edukasi dan mengidentifikasi faktor penunjang serta penghambat dalam pemanfaatan gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* untuk pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari guru dan peserta didik, serta triangulasi teknik, yaitu memadukan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian

165



<http://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/disastra>

*How to cite:* Wulandari, A., & Pratiwi, D. (2025). Pemanfaatan Gim Edukasi Berbasis Macromedia Flash dalam Pembelajaran Teks Iklan, Slogan, dan Poster di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (1), 165-179. doi:<http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v7i1.6834>

menunjukkan bahwa implementasi gim edukasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Faktor penunjang utama meliputi antusiasme siswa yang tinggi, sarana dan prasarana yang memadai, daya tarik visual, serta dukungan guru Bahasa Indonesia. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, rendahnya frekuensi penggunaan komputer, ketiadaan Wi-Fi, ketiadaan staf khusus IT, dan kurangnya kebijakan pendukung dari sekolah. Pengelolaan waktu, peningkatan infrastruktur sekolah, termasuk penambahan perangkat dan koneksi internet yang memadai, serta *staff* untuk meningkatkan kompetensi dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai optimalisasi media pembelajaran dalam berbagai kondisi sekolah.

**Kata Kunci:** gim edukasi, *macromedia flash*, pembelajaran

## Pendahuluan

Teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat penting baik dalam kehidupan bernegara maupun berbangsa. Kemajuan saat ini, membentuk teknologi modern untuk berkembang menjadi lebih kompleks dan cerdas. Pendidikan teknologi mendalam mempunyai pengaruh besar pada kelas sains, peserta didik belajar tentang fakta dan kejadian alam (Handayani & Haryati, 2024). Kemajuan teknologi secara signifikan telah mengubah paradigma pendidikan di tingkat global, baik dalam aspek media pembelajaran maupun sistem penilaian peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat dunia Pendidikan turut serta berkembang dengan mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang relevan. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas ketersediaan sumber daya manusia untuk menciptakan peradaban yang berkembang melalui pendidikan. Jenita *et al.* (2023) menyebutkan bahwa meskipun teknologi menawarkan peluang untuk meningkatkan pendidikan, berbagai hambatan masih perlu diatasi untuk mendukung peningkatan standar pendidikan. Salah satu tantangan

terbesar adalah dinamika perubahan yang semakin cepat, yang memerlukan inovasi dan adaptasi terus-menerus dalam sistem pendidikan. Bidang pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pengalaman belajar bagi siswa ditingkatkan dengan strategi pengajaran kreatif, seperti penggunaan animasi dan lingkungan belajar interaktif lainnya (Nur Syabillahtul Jannah, Hari Antoni Musri, & Edgusnaldi Edgusnaldi, 2024).

Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) Handayani & Haryati (2024). Perkembangan media pembelajaran didukung oleh terobosan teknologi yang mendalam di bidang Pendidikan untuk memperlancar proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan (Ikhwan, *et al.*, 2023). Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan dalam berbagai cara, antara lain teks, grafik, foto,

audio, dan animasi. Media yang memadukan dua atau lebih komponen menjadi satu merupakan pengertian multimedia. Berikut ini adalah beberapa cara multimedia, atau media pembelajaran, memajukan dan meningkatkan pembelajaran: (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran akan lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran menjadi efisien, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan (8) peran guru berubah ke arah yang positif. Banyak media pembelajaran yang dapat dijangkau guru sebagai transfer materi ataupun bahan evaluasi kerja peserta didik dengan bebatuan teknologi digital. Sejalan dengan penelitian Mardikawati *et al.*, (2023).

Memanfaatkan media digital untuk pembelajaran membantu melibatkan peserta didik. Misalnya, latihan, simulasi, dan aktivitas lainnya yang merupakan bagian dari proses pembelajaran. Namun, hal ini juga mencakup perubahan paradigma dan budaya Pendidikan. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk peserta didik adalah multimedia yang sesuai dengan perkembangan, seperti *Macromedia Flash*. Perangkat lunak ini menggunakan grafik berupa animasi, film, foto, dan suara untuk menarik perhatian peserta didik serta mempermudah pemahaman terhadap konten. Limbong & Tarigan (2023) menyatakan bahwa *Adobe Flash Player* adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang berbasis *Macromedia* untuk animasi game dan

aplikasi yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan menggunakan program ini. *Action Script* menyediakan alat untuk pembuatan dan pengembangan program. Guru dapat merancang rencana pembelajaran, menyusun pembelajaran, dan mendukung pembelajaran peserta didik dengan menggunakan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran. Dengan bebatuan media ini, peserta didik dapat belajar bagaimana memanipulasi konsep dan memahami ide-ide pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena *Macromedia Flash* merupakan alat berbasis multimedia yang menunjang proses pembelajaran, maka dapat meningkatkan belajar peserta didik dengan memanfaatkan teks, grafik, suara, animasi, dan unsur audio visual lainnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa program *Macromedia Flash* merupakan suatu desain animasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran lebih lanjut dari ceramah dan sumber pendidikan lainnya.

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yaitu membuat tampilan gim edukasi untuk menarik minat peserta didik dan membuat belajar lebih menyenangkan. Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik bermain video gim dibandingkan mengikuti pengajaran di kelas konvensional karena memiliki akses terhadap teknologi yang lebih maju. Hasilnya, permainan instruksional yang menyenangkan dan menarik dikembangkan sebagai pengganti metode pengajaran tradisional (Putri, Etika Rahmawati, Sufanti, & Mansoor, 2023). Selain itu, permainan instruksional dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi peserta didik yang kurang beruntung karena

memiliki akses terhadap sumber belajar yang memadai dan efektivitas dalam lingkungan pendidikan yang menuntut dan berpartisipasi dalam berbagai lingkungan belajar (Prasetya, Wahyuni, & Rudhistiar, 2024).

Kelebihan gim edukasi ditandai adanya aspek visual yang diterapkan dan pembelajaran berangkat dari permasalahan nyata, sehingga media pembelajaran permainan tersebut menarik perhatian siswa lebih kompleks. Permainan interaktif yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan penggunaanya disebut gim edukasi. Kualitas yang melekat pada gim edukasi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, penggunaannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Harmini *et al.*, 2024). Tujuan permainan guna memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, tetap terlibat, dan menginvestasikan upaya mereka dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Pratiwi, Amumpuni, Fikria, & Budiastuti, 2023). Sebagai manifestasinya dalam proses pembelajaran harus termuat pembandingan pada ranah paradigma pembelajaran dan perlu adanya upaya untuk mengembangkan game edukasi yang lebih inklusif.

Kurikulum yang berfokus pada keterampilan abad ke-21 menyoroti pentingnya siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan memiliki kreativitas yang tinggi (Juningtias, Yuliatin, Sawaludin, & Zubair, 2024). Prosedur pembelajaran inovatif yang berdampak pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan harus mampu dirancang dan dilaksanakan oleh lembaga pembinaan (Umiyati & Anhar, 2024). Kepmendikbudristek No.56 mengenai

Pedoman Penerapan Kurikulum menjelaskan bahwa prinsip pembelajaran harus disusun sesuai dengan konteks, lingkungan, dan budaya siswa.

Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sumber pengajaran tentang teks iklan, slogan, dan poster secara keseluruhan menekankan bahasa dan gagasan yang mendasar untuk komunikasi yang efektif. Menurut Nandari (2024) materi teks poster, slogan, dan iklan merupakan salah satu bentuk pemasaran adalah periklanan. Karena periklanan biasanya dimaksudkan untuk mempromosikan barang dan jasa, Iklan memuat banyak informasi, terutama informasi tentang suatu barang atau jasa. Slogan, di sisi lain, adalah frasa atau kata-kata yang sangat berkesan, menawan, dan menarik untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Dengan demikian, teks dapat berbentuk lisan serta gambar visual atau audiovisual. Peserta didik perlu memahami pemilihan kata yang tepat dalam teks iklan, seperti penggunaan bahasa yang , menarik perhatian, serta singkat dan mudah dipahami. Dengan demikian, teks iklan, slogan, dan poster mengajarkan keterampilan komunikasi yang efektif melalui penggunaan bahasa yang jelas dan menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo, penggunaan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi peserta didik kurang optimal. Penyajian materi kepada peserta didik melalui pendekatan atau prosedur yang biasanya bersifat teoretis dan sedikit monoton, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan mayoritas

belum mengimplementasikan perangkat digital.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu (*state of the art*) mengungkap berbagai pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh (Putri *et al.*, 2023; Ikhwan *et al.*, 2023; Susanti & Nurmaidah, 2023; Khoeroh *et al.*, 2024; Herman & J, 2024). Dari berbagai penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Macromedia Flash*, efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini, akan memperkaya literatur dengan fokus yang lebih spesifik pada penggunaan game edukasi berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster di SMP kelas VIII untuk memberikan perspektif baru tentang aplikasi teknologi dalam Pendidikan Bahasa Indonesia dan menemukan faktor penghambat ataupun pendukung. Tujuan dari penelitian ini, untuk mendeskripsikan implementasi pemanfaatan dari gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster serta mengidentifikasi faktor penghambat dan faktor pendukung dalam implementasinya.

### Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini, tujuannya untuk mendeskripsikan temuan dan fokus penelitian. Pendekatan deskriptif kualitatif tepat karena fokus penelitian bukan hanya pada hasil, tetapi juga pada proses dan dinamika yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan Handayani & Haryati (2024) Metode

deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memberikan pemahaman rinci terhadap suatu fenomena.

Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam dari guru dan peserta didik terkait materi, pembelajaran, kendala, serta solusi dalam pembelajaran berbasis game edukasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, termasuk interaksi peserta didik dan kendala teknis. Dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data pendukung, seperti catatan proses pembelajaran. Kombinasi ketiga cara mengumpulkan data ini memberikan gambaran lengkap dan akurat tentang situasi yang terjadi selama proses pembelajaran.

Analisis data diolah melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman & Saldana (2014). Selanjutnya, keabsahan data dilakukan dengan dua triangulasi yaitu, triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Melalui teknik triangulasi sumber, peneliti berusaha membandingkan data hasil dari wawancara yang diperoleh dari guru dan peserta didik sebagai bentuk perbandingan untuk mencari serta menggali kebenaran informasi yang telah didapatkan. Sedangkan, triangulasi teknik dengan menggabungkan observasi, wawancara, dan teknik dokumentasi ke dalam satu dokumen. Sejalan dengan pendapat Nurfrajiani (2024) triangulasi teknik untuk menguji sebuah data yang dilakukan

dengan cara mencari tahu dan mencari kebenaran data terhadap sumber yang sama melalui teknik yang berbeda.

Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo yang beralamat di Wonoharjo, Kecamatan Kemusu, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan bulan Agustus-September 2024. Sumber penelitian adalah guru bahasa Indonesia, siswa kelas VIII, dan gim edukasi. Implementasi, respons guru dan siswa, serta hasil pembelajaran dengan gim edukasi menjadi objek penelitian lebih lanjut. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian ini dibuat untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif dan rinci mengenai pemanfaatan media pembelajaran oleh peserta didik.

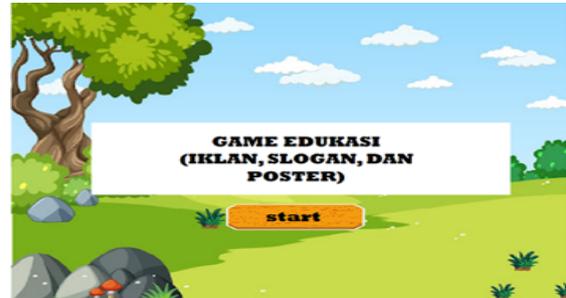
### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, implementasi gim edukasi berbasis Macromedia Flash dilakukan melalui empat tahap, yaitu: 1) pemilihan materi ajar dan media, 2) pengenalan dan simulasi, 3) pelaksanaan proses pembelajaran, dan 4) pelaksanaan evaluasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VIII mencakup materi tentang teks iklan, slogan, dan poster, yang bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kreatif dan komunikatif siswa. Materi ajar teks iklan, slogan, dan poster berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia memuat tujuan pembelajaran yaitu 1) menjelaskan pengertian iklan dan informasi yang ada dalam sebuah iklan, 2) menjelaskan ciri-ciri slogan dan poster. Secara bertahap siswa dapat menyelidiki jenis teks yang mereka

pelajari dan mengidentifikasi fitur-fiturnya dengan cara ini.

### Implementasi Gim Edukasi dalam Pembelajaran



Gambar 1 Tampilan Awal Gim Edukasi



Gambar 2 Menu Gim Edukasi

Pada tampilan awal di gambar 1, game edukasi menampilkan nama permainannya. Secara umum, terdapat tiga tombol yang disediakan, seperti yang terlihat di gambar 1. Pertama, tombol "start" berfungsi untuk membawa pengguna ke tampilan utama. Kedua, pada gambar 2 terdapat tombol bergambar balok kayu dengan dua opsi: "bermain" dan "belajar," masing-masing memiliki fungsi tersendiri, dan siswa dapat memilihnya sesuai arahan guru.



**Gambar 3 Simulasi Gim Edukasi**

Pada gambar 3, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo bersama salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengikuti simulasi pra pembelajaran. Implementasinya dilakukan di laboratorium komputer. Informasi yang ditawarkan memberikan petunjuk bermanfaat tentang cara menggunakan fitur yang terdapat dalam media pembelajaran aplikasi *Macromedia Flash*. Namun, ada beberapa siswa yang mengakui bahwa mereka membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan permainan tersebut, terutama saat memahami proses awal. Meski demikian, siswa secara umum menyatakan bahwa simulasi membantu mereka lebih cepat memahami informasi.



**Gambar 4 Proses Pembelajaran**

Temuan peneliti tentang penggunaan game edukasi di kelas VIII dikembangkan melalui beberapa tahapan seperti yang terdapat pada gambar empat. Pertama, guru membuat strategi yang matang dan memilih

permainan yang sesuai dengan tingkat kelas dan tujuan pembelajaran. Mengidentifikasi ide-ide utama permainan adalah bagian dari langkah ini. Kedua, guru memastikan bahwa peraturan permainan dijelaskan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Setelah permainan dimulai, guru bertindak sebagai fasilitator untuk menjamin keterlibatan aktif siswa dan mendukung hubungan positif. Guru membimbing pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan selama permainan. Untuk membantu siswa menghubungkan permainan dengan isi pelajaran, refleksi kolaboratif dilakukan di akhir permainan untuk menyimpulkan pembelajaran. Ketiga, penilaian hasil belajar permainan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Keempat, instruktur lebih banyak menciptakan latihan pembelajaran berdasarkan pengalaman permainan siswa. Selain menyenangkan, metode pembuatan permainan edukatif ini membantu siswa berhasil mencapai tujuan belajarnya.

### **Faktor Penunjang Gim Edukasi**

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan dan hasil wawancara, terdapat faktor-faktor penunjang sebagai berikut.

Antusiasme peserta didik, hasil wawancara Guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo, bahwa salah satu faktor penunjang utama dalam penelitian ini adalah antusiasme siswa yang tinggi terhadap penggunaan gim edukasi. Mayoritas peserta didik menunjukkan minat yang besar terhadap metode pembelajaran ini karena terasa lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional karena

pembelajaran menggunakan media digital baru pertama kali dilakukan siswa. Selanjutnya, hasil wawancara dengan beberapa peserta didik bahwa pembelajaran dengan gim edukasi memberikan pengalaman baru yang membuat lebih fokus dan terlibat dalam materi.

Daya tarik visual, guru secara konsisten memberikan arahan, bimbingan, serta solusi terhadap kesulitan teknis atau konsep yang dihadapi peserta didik selama penggunaan gim. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasakan pembelajaran dengan game edukasi sebagai pengalaman yang menarik dan menyenangkan. Salah satu peserta didik menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan gim tidak mudah bosan dan justru membuat pembelajaran menjadi seru, sehingga lebih mudah mengingat informasi tentang isi slogan, poster, dan iklan. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa gambar atau visual dari game membantu lebih mudah memahami materi. Dengan adanya contoh iklan langsung di dalam gim, peserta didik merasa lebih mudah membayangkan bentuk iklan atau poster yang menarik.

Sarana dan prasarana, berdasarkan wawancara dengan Guru salah satu faktor penunjang dalam pemanfaatan gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* di SMP tersedia sarana dan prasarana yang memadai. Sekolah yang memiliki laboratorium komputer dengan komputer berjumlah 13. Jaringan internet yang mengandalkan *hotspot* guru karena tidak adanya *Wi-Fi* di sekolah dapat dianggap sebagai faktor penunjang karena menjadi solusi sementara untuk tetap melaksanakan pembelajaran. Adanya sarana dan

prasarana yang memadai, proses pembelajaran berbasis teknologi ini dapat berlangsung optimal, meningkatkan minat serta partisipasi peserta didik secara signifikan.

Dukungan guru terhadap implementasi gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* merupakan faktor penunjang dalam membantu peserta didik mengingat teks iklan, slogan, dan poster, berdasarkan temuan wawancara dengan guru dan peserta didik yang berpartisipasi. Menurut guru, kemahiran dalam menggunakan teknologi memungkinkan untuk memimpin peserta didik melewati situasi yang menantang, memaksimalkan nilai pendidikan, dan fokus pada aspek dalam permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, dukungan guru dalam mengatasi hambatan teknis juga membuat siswa tidak terganggu oleh masalah perangkat atau koneksi, sehingga mereka dapat fokus belajar dan tetap efisien dalam memanfaatkan waktu pembelajaran.

Temuan peneliti tentang faktor penunjang dalam implementasi gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* untuk siswa SMP materi teks iklan, slogan, dan poster menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang berdampak signifikan terhadap penerapan media pembelajaran ini. Rahasia untuk mengoptimalkan keunggulan permainan edukatif adalah bantuan Guru dalam memanfaatkan teknologi dan memberikan bimbingan yang baik kepada siswa. Selain itu, daya tarik visual dan interaktivitas permainan meningkatkan dorongan dan minat peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sederhana. Selanjutnya, dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai di sekolah, seperti laboratorium

komputer dan jaringan internet. Guru dan peserta didik mampu berinovasi dan menyesuaikan diri dengan pembelajaran digital ketika sekolah memberikan dukungan berupa sarana prasarana, kebijakan, dan pelatihan. Jika mempertimbangkan semua hal, hasil ini menunjukkan bahwa elemen pendukung yang efektif sangat meningkatkan efisiensi penggunaan game edukasi untuk mengajarkan teks slogan, iklan, dan poster kepada siswa sekolah menengah pertama (SMP).

### Faktor Penghambat Gim Edukasi

Berdasarkan temuan wawancara dan observasi guru dan peserta didik yang dilakukan selama implementasi gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran di SMP materi teks iklan, slogan, dan poster, beberapa faktor penghambat yang muncul antara lain sebagai berikut.

Pertama, keterbatasan spesifikasi komputer, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, menunjukkan bahwa sebagian komputer memiliki spesifikasi rendah, sehingga sering mengalami *lag* saat menjalankan gim. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa gangguan tersebut menyebabkan peserta didik harus menunggu perangkat di-*restart*, yang mengakibatkan berkurangnya waktu efektif pembelajaran. Sebagai solusi, guru mengunduh *file* gim sebelumnya dan menyimpannya di *flash disk* agar *fail* dapat dipindahkan dan digunakan pada komputer dengan spesifikasi yang lebih baik.

kedua, keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu kendala. Guru yang diwawancarai menyatakan bahwa waktu yang dialokasikan tidak

mencukupi untuk menyiapkan perangkat, memandu siswa menjalankan gim edukasi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Waktu juga terbuang untuk mengatasi masalah teknis atau memberikan instruksi kepada peserta didik yang belum memahami atau tertinggal. Sebagai solusi, guru mengurangi durasi penjelasan dengan menyediakan ringkasan tertulis di papan tulis yang dapat dibaca peserta didik, sehingga waktu yang tersisa dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan game.

Ketiga, rendahnya frekuensi penggunaan komputer oleh peserta didik di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, komputer di sekolah hanya digunakan saat ujian, sehingga peserta didik tidak terbiasa mengoperasikan perangkat untuk kegiatan lain, termasuk pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami langkah-langkah dasar, seperti membuka *file* atau menjalankan aplikasi. Untuk mengatasi kendala ini ke depannya, guru menyarankan agar penggunaan komputer dimasukkan ke dalam kegiatan belajar mengajar secara rutin, baik untuk pembelajaran interaktif maupun latihan keterampilan teknologi.

Keempat, sekolah tidak menyediakan jaringan *Wi-Fi*, sehingga akses internet menjadi terbatas, terutama saat banyak perangkat terhubung secara bersamaan. Berdasarkan hasil observasi, gangguan koneksi ini menghambat proses pembelajaran, seperti keterlambatan dalam memuat game atau putusnya akses di tengah aktivitas. Namun, di sisi lain, inisiatif guru yang menyediakan *hotspot* secara mandiri menjadi faktor penunjang yang memungkinkan pembelajaran tetap

berlangsung meskipun dalam kondisi terbatas.

Kelima, ketiadaan staf khusus IT di sekolah menjadi kendala dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru, segala kendala teknis, seperti masalah pada komputer atau koneksi internet yang tidak stabil, harus ditangani langsung oleh guru, yang sering kali tidak memiliki keahlian teknis yang memadai.

Keenam, kurangnya kebijakan dukungan sekolah. Guru dalam wawancara mengatakan bahwa kebijakan sekolah dan pendanaan untuk pelatihan teknologi atau peningkatan peralatan tidak mencukupi. Observasi menunjukkan bahwa kurangnya dukungan sekolah, seperti pemeliharaan rutin perangkat komputer, mengakibatkan beberapa perangkat tidak dapat digunakan secara optimal.

Berdasarkan hasil temuan faktor-faktor penghambat penggunaan gim edukasi, Kurangnya spesifikasi komputer menjadi kendala utama dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. keterbatasan waktu pembelajaran, rendahnya frekuensi penggunaan komputer oleh siswa, ketiadaan jaringan Wi-Fi yang memaksa guru menggunakan hotspot pribadi dengan koneksi yang lambat, serta tidak adanya staf khusus IT yang dapat mendukung penyelesaian kendala teknis secara cepat. Selain itu, kurangnya kebijakan dan dukungan dari pihak sekolah, seperti pemeliharaan perangkat dan pengadaan infrastruktur teknologi, semakin memperumit penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Faktor-faktor ini menunjukkan perlunya upaya strategis, baik dari segi teknis maupun kebijakan sekolah, untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi secara optimal di masa

mendatang. Faktor-faktor ini menunjukkan perlunya dukungan infrastruktur yang lebih baik serta pelatihan teknologi bagi guru dan siswa untuk mengatasi hambatan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

Implementasi gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* dalam teks pembelajaran iklan, slogan, dan poster di SMP dilakukan melalui empat tahap yaitu: 1) materi ajar dan media, 2) pengenalan dan simulasi, 3) proses pembelajaran, dan 4) evaluasi. Serupa dengan temuan penelitian oleh Susanti & Nurhamidah (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif seperti game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Sejalan dengan penelitian Suci Hanifah Nahampun *et al.* (2024) bahwa sebuah game edukasi yang dibuat untuk memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Keberhasilan gim edukasi terlihat pada tercapainya dua tujuan pembelajaran dan kesesuaian materi ajar yang didukung oleh penelitian Panjaitan, *et al.* (2020) menyatakan peserta didik dapat menggunakan gim edukasi multimedia interaktif untuk belajar mandiri. Lebih dari itu, guru seharusnya menggunakan media untuk membantu peserta didik memahami topik dengan cara yang menghibur. Dalam penelitian ini, antusiasme siswa terlihat meningkat berkat daya tarik visual dan elemen interaktif yang membuat materi pembelajaran lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Khotimah *et al.* (2019) yang menunjukkan bahwa sinyal saraf aktif akan memberikan respon seolah-olah peserta didik benar-benar ada ketika

melihat suatu peristiwa atau aktivitas yang digambarkan menggunakan materi pembelajaran visual sehingga membantu meningkatkan fokus belajar.

Faktor penunjang seperti sarana prasarana dan dukungan guru juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Suvita, *et al.* (2022) menyatakan bahwa sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penentu yang signifikan dalam pembelajaran yang inklusif. Kemudian penelitian Sio Khalik, *et al.* (2022) bahwa penggunaan sarana prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diperkuat dengan penelitian Prihastyanti & Sawitri (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan guru merupakan unsur penting semakin tinggi dukungan guru yang dirasakan peserta didik maka semakin tinggi pula efikasi diri akademik peserta didik

Selanjutnya, kendala yang ditemukan yaitu ketebatasan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi dan kendala teknis, Hasriyani, *et al.* (2022) menyatakan bahwa hambatan dalam penggunaan teknologi pendidikan salah satunya adalah terbatasnya akses siswa untuk menggunakan teknologi. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Murtado, *et al.* (2023) dalam hasil penelitian menemukan bahwa kesulitan teknis seperti keterbatasan perangkat atau masalah jaringan dapat mempengaruhi seberapa baik siswa belajar.

Faktor penghambat yang selanjutnya, yaitu ketebatasan waktu dalam pembelajaran dan kurangnya dukungan sekolah. Hal ini relevan dengan penelitian Santoso (2020) menyatakan bahwa guru

kesulitan menyelesaikan materi dalam waktu yang ditentukan karena perbedaan kemampuan antarsiswa dalam menggunakan teknologi. Di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo, waktu yang dialokasikan untuk setiap sesi pembelajaran tidak cukup untuk memanfaatkan seluruh fitur dan potensi gim edukasi diterapkan secara optimal. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik hanya bisa menyelesaikan sebagian materi dan kurang dapat menikmati pengalaman pembelajaran yang ditawarkan oleh gim tersebut. Oleh karena itu, alokasi waktu yang lebih fleksibel dalam pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk memberikan siswa kesempatan maksimal dalam menjelajahi semua aspek pembelajaran. Suci Hanifah Nahampun, *et al.* (2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa sekolah dan guru memerlukan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan gim secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan yang digunakan harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran untuk memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi siswa.

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan, terdapat implikasi penelitian baik secara praktis maupun teoretis. Implikasi praktisnya, yakni hasil ini menekankan perlunya peningkatan infrastruktur sekolah, termasuk penambahan perangkat dan koneksi internet yang memadai, serta *staff* untuk meningkatkan kompetensi dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Implikasi teoretis, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat

dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia. Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur pendidikan berbasis teknologi dengan menyoroti pentingnya mengatasi hambatan teknis untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran interaktif. Selain itu, temuan ini mendukung teori bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik jika diterapkan dengan baik. Penelitian ini juga membuka peluang kajian lebih lanjut mengenai strategi optimalisasi teknologi pendidikan, termasuk pengembangan media yang lebih adaptif dengan kondisi infrastruktur sekolah di berbagai daerah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, cakupan sampel hanya terbatas pada satu sekolah, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, waktu penelitian yang terbatas memengaruhi durasi observasi dan pengumpulan data, sehingga beberapa aspek, seperti dampak jangka panjang dari penggunaan gim edukasi berbasis *Macromedia Flash*, tidak dapat dianalisis secara mendalam. Ketiga, penelitian ini tidak melakukan pengukuran mendalam terhadap kompetensi awal siswa dalam menggunakan teknologi, sehingga pengaruh keterampilan teknologi siswa terhadap hasil pembelajaran belum dapat dianalisis secara komprehensif. Selain itu, keterbatasan jumlah perangkat dengan spesifikasi yang memadai di laboratorium komputer membatasi pengamatan terhadap potensi penuh penggunaan gim edukasi ini. Penelitian ini juga tidak melibatkan teknisi *IT* atau ahli teknologi pendidikan untuk

mengevaluasi aspek teknis dari media pembelajaran, yang mungkin dapat memberikan wawasan lebih mendalam terhadap solusi teknis yang diperlukan. Kendala-kendala ini memberikan ruang untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dengan cakupan lebih luas, durasi yang lebih panjang, dan pendekatan yang lebih mendalam.

### Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa gim edukasi berbasis *Macromedia Flash* meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik di SMP Muhammadiyah 15 Wonoharjo dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Gim edukasi yang menarik secara visual dan memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan menyederhanakan konsep yang diajarkan.

Faktor penunjang yang berkontribusi terhadap keberhasilan penerapan media ini adalah desain permainan yang dapat menarik minat siswa, dukungan guru, sarana prasara memadai, dan antusias peserta didik. Faktor-faktor tersebut memungkinkan peserta didik untuk menikmati proses belajar yang berbeda dari metode konvensional dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor penghambat dalam implementasi gim edukasi, yaitu keterbatasan waktu pembelajaran, rendahnya frekuensi penggunaan komputer, ketiadaan *Wi-Fi* yang bergantung pada hotspot guru, ketiadaan staf khusus *IT*, dan minimnya dukungan kebijakan sekolah. Kendala tersebut

menunjukkan bahwa kesiapan teknologi di lingkungan sekolah serta keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat masih membutuhkan perhatian.

Penelitian selanjutnya disarankan mempertimbangkan waktu yang lebih lama untuk mengamati faktor-faktor jangka panjang penggunaan gim edukasi berbasis *Macromedia Flash*. Untuk mengatasi keterbatasan perangkat di laboratorium komputer, penggunaan perangkat alternatif seperti tablet atau *smartphone* juga dapat dijajaki. Melibatkan teknisi *IT* atau ahli teknologi pendidikan dalam penelitian juga dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai solusi teknis yang diperlukan. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi.

### Daftar Pustaka

- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>
- Harmini, T., Reza Pradhana, F., Nur Suryanita, D., & Warniasih, K. (2024). Implementasi Game Edukasi 3D pada Materi Aljabar Melalui Pendekatan Game Development Life Cycle (Gdlc). *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 6(1), 23–38. <https://doi.org/10.38114/rksfhj44>
- Hasriyani, Anggo, & Salam. (2022). Analisis Hambatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bau-Bau. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. 10(3), 351–364. <https://dx.doi.org/10.3670/jppm.0i3.20900>
- Ikhwan, A., Toar, M. J., Barus, A. B., Hafidz, S. H., & Ritonga, S. H. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah Menggunakan Macromedia Flash 8 Di TK Ulul Ilmi Kecamatan Sidamanik Kota Pematang Siantar. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 53–56. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.485>
- Jannah, M., Sulistiono, M., & Wiyono, D. F. (2024). Analisis Faktor Penghambat dan Pendukung Asesmen Pentaksiran Bilik Darjah pada Pembelajaran Pendidikan Islam di Sekolah Menengah Agama Ibrah Pulau Pinang Malaysia. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 9(1), 111–119.
- Jenita, Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Menunjang Pembelajaran : Pelatihan Interaktif Dalam. *Communnity Development Journal*, 4(6), 13121–13129.
- Juningtias, K. R., Yuliatin, Y., Sawaludin, S., & Zubair, M. (2024). Upaya Guru PPKn dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal “Nggahi Rawi Pahu”

- untuk Membentuk Karakter Jujur Peserta Didik di SMP Negeri 1 Dompu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 52–60. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1243>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Limbong, T., & Tarigan, P. (2023). Media Pembelajaran Rumah Adat Batak Toba “Jabu Bolon” Berbasis Multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(1), 176–184.
- Mardikawati, B., Noto Diharjo, N., Widyatiningtyas, R., Gandariani, T., & Widarman, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Mendeley untuk Penyusunan Karya Ilmiah: Pelatihan Interaktif Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 4(6), 11453–11462.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Nandari, R. (2024). Pengembangan Media Monopoli Iklan ( dinolan ) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP Development of advertising monopoly media ( dinolan ) for learning indonesian language at the junior high school level. 2(September), 1329–1334.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833.
- Nur Syabillahtul Jannah, Hari Antoni Musri, & Edgusnaldi Edgusnaldi. (2024). Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran TIK di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 4(1), 119–126. <https://doi.org/10.55606/juitik.v4i1.749>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Prasetya, R., Wahyuni, F. S., & Rudhistiar, D. (2024). Implementasi Game Tebak Gambar Binatang Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(1), 23–36.

- <https://doi.org/10.31599/jucosco.v4i1.3600>
- Pratiwi, D. I., Amumpuni, R. S., Fikria, A., & Budiastuti, R. E. (2023). Enhancing Students' Learning Outcomes through MALL in TOEFL Preparation Class for Railway Mechanical Technology. *International Journal of Language Education*, 7(2), 185–198. <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i2.22839>
- Prihastyanti, I., & Sawitri, D. R. (2020). Dukungan Guru dan Efikasi Diri Akademik pada Siswa SMA Semesta Semarang. *Jurnal EMPATI*, 7(3), 867–880. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21740>
- Putri, E. N., Etika Rahmawati, L., Sufanti, M., & Mansoor, H. S. (2023). Educational Game Based on Macromedia Flash in Indonesian Language Learning in Junior High School. *Bahastra*, 43(2), 234–253. <https://doi.org/10.26555/bs.v43i2.521>
- Sio Khalik, A., Basri, S., & Ansar. (2022). Pemanfaatan Sarana dan Prasarana dalam Pembelajaran di SD Negeri 1 Utilization of Facilities and Infrastructure in Learning at State Elementary School 1 Nggulanggula Siompu District South Buton Regency. *Pinisi Journal of Health & Sport Science*, 1–9.
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Susanti, E., & Nurhamidah, D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Bahasa Indonesia. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 8(2), 103. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v8i2.4650>
- Suvita, Y., Manullang, T. I. B., Sunardi, S., & Supriatna, M. (2022). Kelengkapan Sarana dan Prasarana dalam Mendukung Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(2), 155–164. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i2.601>
- Umiyati, E., & Anhar, A. S. (2024). Journal of Instructional and Development Researches Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIDeR*, 4(4), 297–305.