

## Pengaruh metode praktik langsung dengan variasi game terhadap motivasi dan prestasi belajar teknologi perkantoran

Erma Handayani \*, Achmad Noor Fatirul , Retno Danu Rusmawati

Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Jl. Dukuh Menanggal XII No.17, Menanggal, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234, Indonesia.

\* Corresponding Author. E-mail: [erma.handayani2016@gmail.com](mailto:erma.handayani2016@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### *Article History:*

Received:

16 November 2020;

Revised:

11 January 2020;

Accepted:

19 January 2020

#### *Keywords:*

Metode praktik

langsung;

Motivasi belajar;

Prestasi belajar;

Variasi game;

Direct practice;

Games variations;

Learning motivation;

Learning achievement

### ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah: 1.) Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa antara menggunakan metode praktik langsung saja dengan praktik langsung dengan variasi game; 2.) Untuk mengetahui perbedaan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran teknologi perkantoran menggunakan metode praktik langsung dengan variasi game; dan 3.) Untuk mengetahui pengaruh antara metode praktik langsung dengan variasi game pada motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Populasi penelitian sebanyak 4 kelas dengan jumlah 97 siswa. Teknik analisis data menggunakan ANOVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan prestasi belajar antara penggunaan metode praktik langsung dengan metode praktik langsung yang dipadukan dengan variasi game dengan adanya perbedaan tinggi rendahnya motivasi terhadap prestasi menggunakan metode praktik langsung dengan variasi game. Terdapat pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar pada saat menggunakan metode praktik langsung dengan variasi game bagi siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) pada mapel teknologi perkantoran. Metode praktik langsung dengan variasi game mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar teknologi perkantoran.

*The objectives of this study were: 1.) To determine differences in student achievement between using direct practice methods with direct practice with variations in games; 2.) To determine the difference between the levels of student motivation and learning achievement on the subject of office technology using direct practice methods with game variations; and 3.) To determine the effect of direct practice methods with game variations on learning motivation on student achievement. This research method uses experimental research. The study population was four classes with a total of 97 students. The data analysis technique used two-way ANOVA. The results showed differences in learning achievement between direct practice methods with direct practice methods and game variations. There were differences in the level of motivation towards achievement using direct practice methods with game variations. There is a motivational effect on learning achievement by using direct practice with variations in games for class X OTKP students on office technology subjects. Direct practice methods with variations in games affect motivation and learning achievement in office technology.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya, pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan (Bandura, 1986). Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar (Desy & Isroah, 2018).

Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pembelajaran agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Emda, 2017). Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut (Stefanus, 2005).

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Hubungan antara dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*) (Uno, 2007).

Nugraha (2019) mengatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi mutakhir memungkinkan untuk peningkatan kualitas pendidikan, perangkat lunak pendidikan yang interaktif adalah jalan untuk memperkaya pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas tradisional. Selain itu, teknologi merupakan sumber daya yang bagus bagi guru sebagai penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Peranan teknologi dalam dunia pendidikan memang tidak terelakkan lagi. Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi didalam berbagai peraturan per undang-undangan. Salah satunya tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 mengenai standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, kompetensi pedagogik guru SMA/SMK poin ke-5 mengatakan bahwa guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin ke-13 menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan perundang undangan yang telah diterbitkan oleh pemerintah, menyatakan bahwa seorang guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat agar perangkat pembelajaran serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif. Warsita (2008) menyatakan bahwa tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Menurut Khairina et al. (2017) secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar termasuk dalam salah satu faktor internal memiliki hubungan erat terhadap hasil belajar. Hal ini

berarti selain berdampak positif terhadap hasil belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif terhadap minat belajar (Skinner, 1953).

Begitu juga pada siswa SMK khususnya pada jurusan otomatisasi dan tata kelola perkantoran, para lulusan jurusan ini dituntut untuk memiliki *soft skill* dan *hard skill* yang berkaitan dengan teknologi, berdasarkan informasi yang didapatkan penulis bahwa minat belajar kelas X otomatisasi dan tata kelola perkantoran pada mata pelajaran produktif terbelang belum optimal. Hal tersebut dikatakan belum optimal karena banyak siswa yang mengeluh dengan pembelajaran metode ceramah juga praktik di laboratorium OTKP, sehingga siswa merasa bosan dan mudah mengantuk pada saat pembelajaran produktif apalagi karena jamnya dengan sistem *block*, maka perlu variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru produktif.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Widyatmojo dan Muhtadi (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbentuk *game* dapat menstimulasi aspek kognitif dan bahasa, sedangkan penelitian yang kita lakukan bukan hanya dalam batas kognitif tetapi juga pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi siswa. Metode praktik langsung merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan. Selain itu, pembelajaran praktik merupakan suatu proses pendidikan yang berfungsi membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah untuk dapat melakukan suatu keterampilan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian variasi adalah tindakan, keadaan, atau hasil perubahan dari keadaan semula, perubahan, selingan, atau bentuk yang lain, yang berbeda bentuk (rupa), hiasan atau tambahan.

Menurut Handriyantini (2009) *game* edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk meningkatkan daya pikir dan meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Pengertian motivasi secara alamiah setiap orang selalu diliputi kebutuhan dan sebagian besar kebutuhan ini tidak cukup kuat untuk mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu pada suatu waktu tertentu. Kebutuhan menjadi dorongan baik, ketika kebutuhan itu muncul mencapai taraf intensitas yang cukup. Dengan kata lain motivasi dipakai untuk menunjukkan suatu keadaan dalam diri seseorang yang berasal dari akibat suatu kebutuhan.

Banyak istilah yang digunakan untuk menyebut motivasi (*motivation*) atau motif, antara lain kebutuhan (*need*), desakan (*urge*), keinginan (*wish*), dan dorongan (*drive*). Menurut Hbyeb dalam Sagitarsi (2011) menyatakan prestasi berasal dari Bahasa Belanda yaitu *pretatis* yang artinya apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Menurut Bloom dalam Suprijono (2012) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari *knowledge* (pengetahuan, ingatan); *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); *application* (menerapkan); *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan); *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan); dan *evaluating* (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari *receiving* (sikap menerima); *responding* (memberi respon), *valuing* (nilai); *organization* (organisasi); dan *characterization* (karakterisasi). Kemampuan psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routinized*, dan *routinized*.

Menurut Suprijono (2012) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Dan digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Kerangka berfikir dalam penelitian ini ditetapkan hakikatnya berhubungan antara variabel yang terlibat, kerangka berfikir tersebut adalah sebagai berikut: Perbedaan prestasi belajar teknologi perkantoran yang menggunakan metode praktik langsung saja dengan yang menggunakan metode praktik langsung beserta variasi *game*, karena penggunaan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar produktif OTKP selalu melibatkan beberapa komponen seperti siswa, guru, materi, media pembelajaran, dan metode pembelajaran. Dalam interaksi kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran dipandang sebagai salah satu komponen yang dipandang sangat penting. Metode pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan artinya apabila guru dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi pembelajaran siswa, situasi, dan media pembelajaran, maka semakin dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan atau yang ingin dicapai.

Metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar (Sari et al., 2017). Perbedaan prestasi belajar atau hasil belajar teknologi perkantoran antara siswa yang

mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan motivasi rendah, penerapan metode pembelajaran yang tepat diyakini dapat membangkitkan motivasi belajar dan merangsang kegiatan belajar siswa. Prestasi belajar dapat tercapai apabila ada faktor pengaturan kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu penerapan metode pembelajaran yang tepat. Penerapan metode praktik langsung dengan variasi game memberikan pengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar serta adanya interaksi antara penggunaan metode praktik langsung dengan variasi game terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2020 sampai dengan 10 Mei 2020 di dua sekolah, yaitu SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo yang beralamat di Jl. Raya Sawunggaling No. 123, Jemundo, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur dan SMK YPM 3 Taman Sidoarjo yang beralamat di Jl. Ngelom Megare No. 30, Ngelom, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 97 siswa kelas X program keahlian otomatisasi dan tata kelola perkantoran. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* atau pengambilan sampel secara acak sederhana, yaitu dengan menggunakan pembagian kelas secara acak menjadi dua tiap sekolah, Ditiap sekolah sejumlah dua kelas di ambil satu kelas untuk kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol.

Rincian kelas eksperimen penerapan metode praktik langsung dengan variasi *game* sebanyak 48 siswa, dan kelas kontrol tanpa variasi *game* dengan penerapan praktik langsung saja sebanyak 49 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk data kuantitatif digunakan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Jenis instrumen penilaian berbentuk tes berupa angket. Instrumen penilaian terdiri dari instrumen penilaian hasil belajar dan instrumen motivasi belajar yang sudah dipakai berulang ulang dalam penelitian jurnal lain sejenis. Rincian populasi dapat dilihat [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Jumlah Sampel Siswa SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas X OTKP A	24
2	Kelas X OTKP B	25
Jumlah		49

Tabel 2. Jumlah Sampel Siswa SMK YPM 3 Taman Sidoarjo

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas X OTKP A	24
2	Kelas X OTKP B	24
Jumlah		48

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif antara metode pembelajaran praktik langsung dengan variasi game dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo, penelitian ini menggunakan uji Anava dua jalur dengan menggunakan *software* SPSS. Uji Anava bertujuan untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara kelompok yang telah dibagi pada dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel moderator. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui pendistribusian data apakah normal atau tidak. Dasar dari pengambilan uji normalitas adalah: Jika nilai sig > 0,05, maka nilai residual standard normal, dan Jika nilai sig < 0,05, maka nilai residual standard tidak normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui varians antara 2 kelompok penggunaan praktik langsung dengan variasi game dan penerapan tanpa variasi game. Syarat uji homogenitas adalah: Jika nilai sig > 0,05, maka data dapat dikatakan homogen, dan Jika nilai sig < 0,05, maka data dikatakan tidak homogen.

Pada *descriptive statistics levene's test*, selanjutnya output SPSS 19 *tests of between – subject effects* adalah output uji hipotesis penelitian yang menjawab rumusan masalah. Dasar dari pengambilan keputusan dalam uji Anava dua jalur adalah: jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka ada perbedaan prestasi belajar teknologi perkantoran berdasarkan variabel faktor. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak ada perbedaan prestasi belajar teknologi perkantoran berdasarkan variabel faktor. Penelitian ini melibatkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, pada kelompok eksperimen sumber penelitian diajarkan dengan metode praktik langsung dengan variasi game, sedangkan pada kelompok kontrol subyek penelitian diajarkan dengan metode praktik langsung saja. Pemilihan kelompok dalam penelitian ini dilakukan dengan cara acak dan memanipulasi kondisi. Adapun gambaran rancangan eksperimen yang akan dilakukan dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Table 3. Rancangan Penelitian Eksperimen

Group	Pretest	Treatment	Posttest
E	Q <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	Q <sub>2</sub>
C	Q <sub>1</sub>	-	Q <sub>2</sub>

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

- E : Kelompok eksperimen
- C : Kelompok kontrol
- O<sub>1</sub> : Pretest
- O<sub>2</sub> : Posttest
- X<sub>1</sub> : Metode Pembelajaran variasi game

Pada desain penelitian tersebut kelompok eksperimen diberikan metode praktik langsung di lab OTKP dengan diberikan variasi game sedangkan pada kelompok kontrol tidak tetapi hanya metode praktik langsung saja tanpa variasi game. Sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kedua kelompok dilakukan pengamatan, penelitian eksperimental ini terdapat 3 variabel yaitu: variabel bebas, variabel moderator, dan variabel terikat. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati dan diukur untuk mengetahui hubungan (pengaruhnya) dengan variabel lain. Variabel moderator adalah faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih peneliti untuk mengungkap apakah faktor tersebut mengubah hubungan antara variabel bebas, variabel moderator dan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel respon atau output berarti variabel merupakan faktor yang diamati, diukur atau menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data untuk menjawab rumusan masalah dijabarkan melalui uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui pendistribusian data apakah normal atau tidak. Dasar dari pengambilan uji normalitas adalah: jika nilai sig  $> 0,05$ , maka nilai residual standard normal, dan jika nilai sig  $< 0,05$ , maka nilai residual standard tidak normal. Setelah dilakukan uji normalitas data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui varians antara 2 kelompok penggunaan praktik langsung dengan variasi game dan penerapan tanpa variasi game. Syarat uji homogenitas adalah: jika nilai sig  $> 0,05$ , maka data dapat dikatakan homogen, jika nilai sig  $< 0,05$ , maka data dikatakan tidak homogen.

Pada *descriptive statistics levene's test*, selanjutnya output SPSS 19 *tests of between – subject effects* adalah *output* uji hipotesis penelitian yang menjawab rumusan masalah. Dasar dari pengambilan keputusan dalam uji Anava dua jalur adalah: Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka ada perbedaan prestasi belajar teknologi perkantoran berdasarkan variabel faktor. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak ada perbedaan prestasi belajar teknologi perkantoran berdasarkan variabel faktor. Setelah dilakukan proses pengamatan, penerapan metode praktik langsung dengan variasi *game* dan juga tanpa variasi *game*, pengumpulan data, analisis, dan dokumentasi selanjutnya diuraikan dalam pembahasan. Keadaan dua sekolah yang dijadikan sampel penelitian dari karakteristik siswanya sangat berbeda. SMK Muhammadiyah 1 Taman terletak di wilayah kecamatan Taman dan dikelilingi

kawasan industri atau pabrik-pabrik, sedangkan SMK YPM 3 Taman sama-sama berada di wilayah Kecamatan Taman tetapi disekitarnya penuh keramaian kota sepanjang atau padat penduduknya. Meskipun dua sekolah tersebut sama-sama sekolah Islam tetapi Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam pembelajarannya sangat berbeda dan dari segi serta fasilitas berbeda juga sama-sama memakai kurikulum 2013. Dalam kelas eksperimen penggunaan praktik langsung dan variasi game siswa diberikan pengarahan dalam penerapan variasi game dan dipastikan semua siswa mengikuti semua kegiatan.

Dengan penggunaan durasi waktu yang ada pembelajaran ini diharapkan dapat lebih memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti semua pelajaran khususnya produktif. Kendala dalam pelaksanaan metode ini adalah harus selalu memperbarui variasi *game* yang digunakan maka perlu pendidik untuk lebih kreatif dalam mencari serta membuat *game-game* yang mudah diikuti siswa serta dinikmati dan nantinya imbas memotivasi siswa belajar, sedangkan kelebihan dari metode ini adalah penggunaan waktu *system block* lebih maksimal meskipun tetap fokus pada metode praktik langsung karena berkaitan hasil kemampuan siswa nantinya.

Dalam kelas kontrol tanpa variasi *game*, siswa hanya melaksanakan praktik langsung saja dan hal ini sudah sering dilakukan oleh semua pendidik atau guru produktif. Dengan menggunakan durasi yang panjang siswa hanya praktik saja dan menurut siswa hal ini sangat monoton serta membosankan, apalagi siswa sekarang jika di instruksikan praktik langsung mereka lebih cepat menyelesaikan tugasnya karena kelebihan siswa sekarang lebih dominan mahir tentang IT. Dari seluruh sampel penelitian, untuk pengambilan data motivasi belajar siswa kita menggunakan angket motivasi belajar dengan instrument yang sudah tersedia.

Angket motivasi belajar diukur apa adanya sesuai kondisi lapangan. Hal ini sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh Pujianto et al. (2020) yang mengungkapkan bahwa hubungan antara variabel dalam penelitian pembelajaran pada variabel moderator motivasi belajar diukur apa adanya. Dalam pengujian hipotesis pertama, penerapan metode praktik langsung dengan variasi *game* perolehan rata-rata nilai prestasi belajar 58,8% - 40% selisih antara keduanya 18,8%, maka ada pengaruh prestasi belajar berdasarkan variable faktor. Dengan kata lain terdapat pengaruh penerapan metode praktik langsung dengan variasi game terhadap prestasi belajar siswa kelas X OTKP

Pengujian hipotesis kedua membahas pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi siswa. Berdasarkan data analisis motivasi siswa dalam metode praktik langsung dengan variasi *game* antara kelas eksperimen mendapatkan nilai dengan rata-rata 50%, sedangkan rata-rata kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 37,1%, sehingga terdapat selisih nilai sebesar 12,9%. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada hipotesis kedua tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap variable faktor. Pembahasan uji hipotesis yang ketiga adalah pengujian interaksi antara penggunaan metode praktik langsung dengan variasi *game* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi siswa kelas X OTKP pada mata pelajaran teknologi perkantoran. Berdasarkan hasil uji Anava dua jalur didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan metode praktik langsung dengan variasi game terhadap motivasi belajar siswa dan prestasi siswa mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Haryanto (2017) yang menyatakan pengguna *game* mendapatkan rerata peningkatan nilai yang lebih tinggi dan diharapkan memberikan kontribusi pada pendidikan. Penelitian ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2019) bahwa multimedia interaktif teruji efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kategori tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini pada pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian prestasi siswa dapat disimpulkan sebagai berikut: 1.) Terdapat pengaruh penggunaan praktik langsung dengan variasi *game* terhadap prestasi pada mata pelajaran teknologi perkantoran siswa kelas X OTKP; 2.) Terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi teknologi perkantoran siswa kelas X OTKP; dan 3.) Terdapat pengaruh antara penggunaan praktik langsung dan variasi *game* dengan motivasi belajar siswa terhadap prestasi mata pelajaran teknologi perkantoran siswa kelas X OTKP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). Fearful expectations and avoidant actions as coefficients of perceived self-efficacy. *American Psychologist*, 41(12), 1389–1391. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.41.12.1389>
- Desy, H. S., & Isroah, I. (2018). Penerapan tipe Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada akuntansi perusahaan dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 67–72. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20170>
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *LANTANIDA JOURNAL*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Handriyantini, E. (2009). Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. *Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia*, 130–134.
- Khairina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa PGSD FKIP Unsyiah*, 2(1), 61–77. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/4396>
- Kurniawan, F. Y., Siahaan, S. M., & Hartono, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adventure game pada materi prinsip animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 183–195. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.28488>
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007a). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007b). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Nugraha, A. (2019). Pentingnya pendidikan berkelanjutan di era revolusi industri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1), 26–37. <https://doi.org/10.37849/mipi.v2i1.118>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan game edukasi berbasis Android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.31365>
- Sagitasari, D. A. (2011). *Hubungan antara kreativitas dan gaya belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/1618/1/FINAL.pdf>
- Sari, S. F., Yusmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). Hubungan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Sukadana Kabupaten Lampung Timur. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 5(6). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/14738>
- Skinner, B. F. (1953). Some contributions of an experimental analysis of behavior to psychology as a whole. *American Psychologist*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.1037/h0054118>
- Stefanus, S. (2005). *Reverse engineering: Teori dan aplikasi*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (17th ed.). Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2007). *Teori motivasi & pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Reneka Cipta.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>