

Hubungan Antara Pemahaman Petunjuk Operasional dalam Software Aplikasi Leaflet Digital dan Kemampuan Mengoperasikan Software Aplikasi Leaflet Digital

Theodora Indriati Wardani¹, Arif Wibisono², Wijonarko³
indriatiwardani@upgris.ac.id¹, arifwibisono@upgris.ac.id², wijok5d@gmail.com³
UPGRIS₁, UPGRIS₂, UPGRIS₃

ABSTRAK

Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer terdiri atas teori dan praktek harus menguasai teori dulu sebelum mereka berpraktek. Teori diperoleh mahasiswa dari kuliah dilengkapi buku/diktat tentang leaflet digital. Di dalam lefalet digital itu terdapat petunjuk berbahasa Inggris dalam software aplikasi leaflet digital. Jadi, untuk mengoperasikan software aplikasi mahasiswa harus bisa memahami petunjuk berbahasa Inggris itu. Dengan memahami petunjuk itu diharapkan mahasiswa bisa berpraktek mengoperasikan software aplikasi leaflet digital untuk menghasilkan sesuatu yang printout-nya berupa teks dan gambar. Masalahnya ialah ada atau tidak adanya hubungan yang signifikan antara pemahaman atas petunjuk operasional berbahasa Inggris yang terdapat di dalam software aplikasi leaflet digital dan kemampuan mengoperasikan software aplikasi leaflet digital.

Untuk memecahkan masalah itu dilakukan penelitian ex post facto di Universitas PGRI Semarang, khususnya mahasiswa jurusan S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas PMIPATI semester 6 yang sedang menempuh mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Mereka terdapat 2 kelas, setiap kelas rata-rata 15 orang mahasiswa. Untuk sasaran penelitian ini diambil 15 orang, sehingga jumlah mereka 30 orang. Dalam penelitian ini ada 2 jenis data, yaitu: (1) data tentang kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam software aplikasi leaflet digital, dan (2) data tentang kemampuan mengoperasikan software aplikasi leaflet digital. Data tentang kemampuan mengoperasikan software aplikasi diperoleh dengan tugas, sedangkan data tentang kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris dalam software aplikasi leaflet digital diperoleh dengan tet objektif.

Hasil uji korelasi ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara skor nilai kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang terdapat di dalam software aplikasi leaflet digital dan skor nilai kemampuan mengoperasikan software aplikasi leaflet digital. Hubungan keduanya kuat.

Kata Kunci: hubungan, pemahaman, kemampuan mengoperasikan, software aplikasi leaflet digital

ABSTRACT

Human and Computer Interaction courses consist of theory and practice must master the theory first before they practice. Theory is obtained by students from lectures equipped with books / dictates on digital leaflets. Inside the digital lefalet there are English language instructions in the digital leaflet application software. So, to operate the application software students must be able to understand the English language instructions. By understanding the instructions, students are expected to be able to practice using digital leaflet application software to produce printouts in the form of text and images. The problem is the presence or absence of a significant relationship between understanding English operational instructions contained in digital leaflet application software and the ability to operate digital leaflet application software. To solve this problem, ex post facto research was carried out at the PGRI University in Semarang, especially students majoring in Information Technology

Education, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, 6th semester of PMIPATI who were taking courses in Human and Computer Interaction. They have 2 classes, each class having an average of 15 students. For the target of this study 15 people were taken, so that they numbered 30 people. In this study there are 2 types of data, namely: (1) data about the ability to understand English language operational instructions contained in digital leaflet application software, and (2) data on the ability to operate digital leaflet application software. Data about the ability to operate application software is obtained by assignment, while data about the ability to understand English language operational instructions in digital leaflet application software is obtained with an objective test.

The results of this correlation test indicate that there is a significant relationship between the scores in the ability to understand English language operational instructions contained in digital leaflet application software and the scores in the ability to operate digital leaflet application software. The relationship between the two is strong.

Keywords: The role, Understanding, The Ability to operate, digital leaflet application software

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat lunak atau *software* telah dimungkinkan dilakukannya beragam aktivitas yang hampir tidak bisa dibayangkan manusia bertahun-tahun yang lalu. Kini, segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas pekerjaan tidak dapat dikerjakan secara manual oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, melainkan dikerjakan dan dibantu dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan berbagai program aplikasi berbentuk perangkat lunak atau *software* sesuai dengan jenis aktivitas pekerjaan untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaan yang tidak dapat dikerjakan oleh manusia sendiri. Misalnya program aplikasi perangkat lunak atau *software* atau perkantoran, pekerjaan jurnalistik, sarana telekomunikasi, otomotif, kedokteran, manajemen dan perkantoran, satelit, dan untuk pendidikan dan penelitian (Percival dan Henry 2000:140).

Di bidang jurnalistik dan percetakan, aplikasi perangkat lunak Microsoft World, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS yang diciptakan untuk menyelesaikan pekerjaan cetak mencetak merupakan sarana yang memungkinkan media cetak dan semua barang-barang cetakan dapat terbit secara cepat dan cermat. Di bidang manajemen dan perkantoran, aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS yang diciptakan untuk menyelesaikan pekerjaan kantor, sehingga aplikasinya dapat dimanfaatkan untuk menggambar kegiatan desain grafis yang diperlukan. Di bidang pendidikan, aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw dan Adobe Photoshop CS selain dapat digunakan untuk penggarapan desain grafis pendidikan dan aplikasinya juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sendiri. Maka pada era sekarang pembuatan aplikasi perangkat lunak atau *software leaflet* terutama menggunakan program Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, karena program perangkat lunak untuk membuat leaflet mempunyai kelebihan mudah untuk dikembangkan menjadi aplikasi (Kusnasriyanto 2011:3).

Jadi, pada saat ini aplikasi perangkat lunak leaflet merupakan sarana andalan untuk berbagai bidang kegiatan dan pekerjaan, termasuk bidang pendidikan. Maka perguruan tinggi yang tanggap terhadap tantangan zaman memberikan pelajaran aplikasi komputer kepada mahasiswanya. Dengan pelajaran komputer yakni interaksi manusia dan komputer itu diharapkan mahasiswa dapat memfasilitasi diri sendiri dalam kegiatan belajar dan kebutuhan ini masih akan berlanjut kalau kelak mereka melanjutkan studinya ke jenjang yang lebih tinggi lagi atau terjun ke dunia kerja setelah mereka lulus dari perguruan tinggi.

Dengan pelajaran komputer interaksi manusia dan komputer itu mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang kelak diperlukan dalam dunia kerja.

Salah satu perguruan tinggi yang mengajarkan aplikasi perangkat lunak leaflet digital kepada mahasiswanya adalah Universitas PGRI Semarang. Di perguruan tinggi ini komputer diajarkan dalam mata kuliah interaksi manusia dan komputer. Jadi, semua mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi wajib mengikuti mata kuliah interaksi manusia dan komputer. Seperti halnya mata kuliah lainnya dan nilai hasil belajarnya diperhitungkan dalam akhir semester.

Keberhasilan pembelajaran antara lain tergantung pada mutu pengelolaan pembelajaran. Dalam pembelajaran aplikasi perangkat lunak komputer kepada mahasiswa disajikan bahan ajar teori setelah teori dipraktekkan. Jadi, mahasiswa harus menguasai teori dulu sebelum mereka berpraktek. Teori tentang aplikasi perangkat lunak leaflet digital bisa dipelajari melalui buku dan petunjuk operasional aplikasi perangkat lunak leaflet digital yang tersimpan di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital itu sendiri. Sekarang sudah banyak buku tentang aplikasi perangkat lunak leaflet digital berbahasa Indonesia (meliputi cara menyusun tampilan, membuat objek leaflet, membuat objek visual, mengendalikan kesalahan aplikasi perangkat lunak leaflet digital atau *error*, dan kebenaran aplikasi perangkat lunak leaflet digital yang telah dibuat). Namun, petunjuk operasional di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital masih berbahasa Inggris. Oleh karena itu, mau tidak mau pengguna aplikasi perangkat lunak leaflet digital harus mampu berbahasa Inggris, sekurang-kurangnya kemampuan untuk membaca dan memahami petunjuk berbahasa Inggris, pengguna aplikasi perangkat lunak leaflet digital akan mengalami hambatan. Teori dan cara mengoperasikan tentang aplikasi perangkat lunak leaflet digital memang dapat dipelajari dari buku aplikasi perangkat lunak leaflet berbahasa Indonesia. Akan tetapi, pengembangan keterampilan dalam berbagai hal akan terhambat apabila pengguna tidak memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital. Menguasai teori dari buku aplikasi perangkat lunak leaflet digital berbahasa Indonesia dan memahami petunjuk operasional bahasa aplikasi perangkat lunak berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet, belum menjamin bahwa seseorang terampil mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet untuk membuat leaflet digital yang berwujud berkas, misalnya, ia perlu berlatih mempraktekkan pengetahuannya itu secara terus menerus agar keterampilan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital itu terbentuk. Atas dasar penalaran itu, yang berperan dalam pembentukan keterampilan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital ialah (1) penguasaan teori yang diperoleh dari buku aplikasi perangkat lunak leaflet digital, dan (2) pemahaman petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital.

Persoalannya ialah adakah hubungan yang secara signifikan sehingga ada atau tidaknya hubungan yang signifikan kedua variabel dalam memahami petunjuk operasional dan kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital belum diketahui dengan pasti. Begitu pula signifikan tidaknya itu juga masih belum diketahui. Itulah sebabnya kedua variabel itu diteliti. Atas dasar itu, dapat disusun hipotesis (1) pemahaman atas petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital, (2) kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital mempunyai hubungan atau tidak secara signifikan.

KAJIAN TEORI

Di dalam *software* aplikasi untuk leaflet digital terutama bahasa program aplikasi pengolah kata yakni Microsoft Word, bahasa aplikasi untuk menggambar yakni Corel Draw dan Adobe Photoshop CS terdapat petunjuk operasional berbahasa Inggris, seperti *File, Edit, Save, Save AS* dan sebagainya. Untuk bisa mengoperasikan program aplikasi tersebut mahasiswa harus membaca dan memahami petunjuk tersebut. Petunjuk operasional untuk program aplikasi untuk pengolah kata Microsoft Word serta program aplikasi untuk menggambar yakni Corel Draw dan Adobe Photoshop CS itu ada yang berupa kata, frase, dan kalimat-kalimat dengan konteks dengan momen operasional bahasa program aplikasi pengolah kata Microsoft Word, serta bahasa program aplikasi untuk menggambar Corel Draw dan Adobe Photoshop yang terjadi. Dengan demikian langkah-langkah membaca pemahaman yang dikemukakan oleh Langan dan Broderick (2000:1) sebagian dapat dimanfaatkan: menggunakan kamus, memahami konteks, mengerti pikiran-pikiran utama, mengerti membenarkan rincian, mengalokasikan ide-ide utama, menentukan secara tidak langsung ide-ide utama, mengalokasikan secara rinci mayor (utama) dan minor, mengidentifikasi hal yang mengatur susunan dan membuat simpulan. Atas dasar itu, pemahaman terhadap petunjuk mengoperasikan program aplikasi pengolah kata Microsoft Word, program aplikasi menggambar Corel Draw dan Adobe Photoshop CS berbahasa Inggris ditandai oleh (1) dapat menyebutkan dalam bahasa Indonesia arti kata atau frase dalam petunjuk berbahasa Inggris itu, (2) dapat menyebutkan dalam bahasa Indonesia langkah-langkah operasional program aplikasi pengolah kata Microsoft Word, program aplikasi menggambar Corel Draw dan Adobe Photoshop CS yang dinyatakan dalam wacana prosedural berbahasa Inggris, (3) dapat mengungkapkan dalam bahasa Indonesia gagasan utama, (4) dapat memberikan penjelasan dalam bahasa Indonesia gagasan utama, (5) dapat membuat simpulan dalam bahasa Indonesia tentang isi wacana yang dibaca, (6) dapat melakukan dengan benar kerja operasional program aplikasi pengolah kata Microsoft Word, program aplikasi menggambar Corel Draw dan Adobe Photoshop CS. Bahasa *software* aplikasi leaflet, atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer atau bahasa aplikasi perangkat lunak komputer, adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa program aplikasi komputer ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan aplikasi perangkat lunak komputer. Aplikasi perangkat lunak leaflet adalah suatu aplikasi grafis visual yang didalamnya terdapat himpunan simbol-simbol grafis dan teks yang mempunyai arti yang semantik dan menggunakan penggunaan ekspresi visual seperti grafik, gambar dan ikon yang sistematis dan mempunyai arti tertentu serta mengacu pada aktivitas yang memungkinkan pada pengguna untuk membuat aplikasi leaflet dalam (dua atau lebih) dimensi (Kusnassriyanto 2011:1-11). Dengan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet yang memungkinkan seseorang dapat menggunakan dan membuat aplikasi leaflet. Untuk itu ia harus mampu mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital dengan menggunakan program internet. Kalau seseorang bisa menggunakan dan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital dengan teknik yang baik dan benar serta langkah-langkahnya sesuai yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital itu, ia dianggap mampu mengoperasikan. Jadi, kemampuan itu diwujudkan dalam bentuk produk yang baik dan benar yakni telah dibuat berupa leaflet digital dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS untuk leaflet digital. Dengan kata lain, orang itu mempunyai kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak (Cf.Sudjana 2000:22). Atas dasar

kemampuannya itu ia bisa melakukan tugas-tugas yang dipikulnya dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak leaflet digital. Yang dimaksud program aplikasi yang akan diajarkan dan dibuat disini adalah aplikasi sederhana yang dibuat dan digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran aplikasi *software* komputer. Leaflet digital yang telah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS yang berbentuk dokumen berupa teks dan gambar. Jadi, keberhasilan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital dapat diukur dari keberhasilan membuat aplikasi perangkat lunak leaflet digital dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Microsoft Word, Corel Draw, dan Adobe Photoshop CS sampai ke akses internet, apakah berkasnya dalam bentuk dokumen termasuk peringkat baik sekali, baik, cukup, atau kurang (Sudjana 2000:3). Untuk selebaran atau leaflet adalah lembaran kertas berukuran kecil mengandung pesan tercetak untuk disebarkan kepada umum sebagai informasi mengenai suatu hal atau peristiwa. Di dalam leaflet sendiri biasanya berisikan informasi singkat mengenai suatu program, usaha, atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang pemilik atau badan usaha terkait dengan produk jasa, atau cara yang mereka tawarkan. Umumnya dalam mempromosikan suatu usaha, leaflet akan berisikan informasi spesifik atas satu jenis produk atau jasa diantara beberapa produk atau jasa yang ditawarkan meskipun banyak juga yang memanfaatkan leaflet untuk memperkenalkan keseluruhan produk atau layanan dari suatu usaha tersebut. Adapun fungsinya sebagai sarana informatif, sarana promosi, dan sarana identifikasi (<https://blog.porinto.com/pengertian-leaflet-dan-fungsinya>). Jadi leaflet digital adalah leaflet yang berisi informasi singkat mengenai suatu program, kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh seorang pemilik atau badan usaha terkait dengan produk jasa, atau cara yang mereka tawarkan terhubung dengan media internet sehingga penyebaran informasi dapat dilakukan melalui pesan WhatsApp yang berada di dalam android.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post fact*, yaitu penelitian tentang fakta kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital dengan menggunakan program aplikasi Ms.Word, Corel Draw, Adobe Photoshipe CS dan internet yang dimiliki oleh mahasiswa yang telah mendapat praktek komputer pada mata kuliah interaksi manusia dan komputer. Mengenai fakta tentang kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital akan diungkap apakah selama proses belajar mengajar itu mereka semata-mata hanya mendasarkan diri pada pada instruksi-instruksi dosen, atau mereka juga mempelajari buku aplikasi perangkat lunak leaflet digital berbahasa Indonesia yang diwajibkan dosen, apakah mereka juga mempelajari petunjuk operasional berbahasa Inggris yang terdapat di dalam aplikasi perangkat lunak komputer. Seberapa pemahaman atas petunjuk operasional berbahasa Inggris yang terdapat dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital, merupakan fakta yang akan dikaji secara kuantitatif, apakah ada hubungan yang signifikan untuk tingkat pemahaman itu dan kemampuan mereka mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital. Ada dua variabel yang diteliti yaitu (1) kemampuan memahami petunjuk operasional aplikasi perangkat lunak leaflet digital berbahasa Inggris (X_1), (2) kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital (X_2), merupakan variabel bebas. Kemudian hasil prestasi kemampuan memahami petunjuk operasional aplikasi perangkat lunak leaflet digital berbahasa Inggris (Y_1), dan kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital (Y_2) merupakan variabel terikat. Penelitian ini dilakukan di Universitas PGRI Semarang ten=mpat peneliti mengajar,. Yang

menjadi sasaran penelitian adalah mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi semester 6 hanya terdiri dari dua kelas, setiap kelas masing-masing berjumlah 15 orang mahasiswa. Jadi seluruhnya ada 50 orang mahasiswa. Di antara 2 kelas itu hanya diambil masing-masing 15 orang mahasiswa. Jumlah mereka $2 \times 15 = 30$ orang (Sugiarto dkk 2000:78-79). Untuk uji coba instrument dilakukan pada kelas semester 8 jurusan S1 Pendidikan Teknologi Informasi dengan jumlah sampel 10 orang. Untuk memperoleh data tentang kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital dengan membuat tugas dan data tentang kemampuan memahami petunjuk operasional aplikasi perangkat lunak leaflet digital berbahasa Inggris diperoleh dengan tes objektif. Untuk memperoleh skor akhir memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi leaflet digital dengan cara membagi jumlah item yang dijawab benar dibagi dengan jumlah item soal yang disediakan dikali seratus persen. Skor penilaian untuk kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital dimulai dari peringkat 100 sampai dengan 0. Teknik analisis data dengan menggunakan menggunakan uji normalitas chi kuadrat dan uji homogenitas/kesamaan varians digunakan uji F. Untuk menguji hipotesis digunakan analisis varians (ANOVA) satu arah. Kemudian digunakan uji lanjutan yakni uji statistik korelasi pearson digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk hasil uji Normalitas data kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam *software* aplikasi leaflet digital untuk mahasiswa 6A menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,166. Hal ini berarti nilai $0,166 > 0,05$. Kemudian untuk hasil uji normalitas data kemampuan memahami petunjuk operasional komputer berbahasa Inggris yang ada di dalam *software* aplikasi leaflet digital untuk mahasiswa kelas 6B menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,641. Hal ini berarti nilai $0,641 > 0,05$. Jadi, berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, kelompok kelas 6B berdistribusikan normal. Kemudian hasil uji normalitas data kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital untuk mahasiswa kelas 6A menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,590. Hal ini berarti nilai $0,590 > 0,05$. Jadi, berdasarkan kriteria pengujian normalitas data kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital untuk kelas 6A adalah data berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital untuk mahasiswa kelas 6B menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,482. Hal ini berarti, nilai $0,482 > 0,05$. Jadi, berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, kelompok kelas 6B berdistribusikan normal.

Selanjutnya hasil uji homogenitas terhadap kelas 6A dan kelas 6B, ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Pada tabel *Levene's Test of Equality of Error Variances* menunjukkan hasil pengujian homogenitas varians. Karena nilai signifikansinya 0,463, berarti signifikansi data $0,463 > 0,05$, dan data yang diperbandingkan dapat dianggap homogen, diketahui besarnya koefisien *Levene* adalah 0,463

Berdasarkan hasil analisis varian satu arah diketahui bahwa ada perbedaan signifikan dari hasil prestasi hasil belajar antara kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam *software* aplikasi leaflet digital dan kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris dalam *software* aplikasi leaflet digital mempunyai hubungan yang

signifikan kemampuan mengoperasikan leaflet digital. Hubungan tersebut kuat. Ini berarti petunjuk itu dapat dipelajari dari buku diktat mata kuliah *software* aplikasi leaflet digital berbahasa Indonesia. Mereka sudah paham bagaimana mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital dengan memperhatikan petunjuk berbahasa Inggris. Konsep petunjuk itu sudah dipahami meskipun berbahasa Inggris, namun mereka paham apa arti kata atau frase, atau kalimat yang ada di dalam *software* aplikasi leaflet digital. Sebaliknya, banyak petunjuk pengoperasian *software* aplikasi leaflet digital yang harus dikuasai diluar kepala, semakin banyak mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital jika tidak sering mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital akan mengalami kesulitan dan hambatan dalam mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital.

Dari tes objektif berisi materi memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris dalam *software* aplikasi leaflet digital yang diberikan kepada mahasiswa semestser 6 jurusan S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan MIPATI UPGRIS sebanyak 30 mahasiswa dari kelas 6A dan 6B rata-rata prestasi belajarnya 90,83. Begitu juga dari nilai rata-rata prestasi belajarnya kelas 6A dan 6B dalam tugas praktek mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital yakni memproduksi leaflet digital sebesar 88,67. Diperkuat nilai rata-rata prestasi kedua kelas 6A dan 6B terbukti berbeda secara signifikan didapat dari hasil uji anova yakni terbukti dari perolehan $F_{hitung} = 2,958$ dan $F_{tabel} = 1,02$. Maka dalam penelitian ini akhirnya ditemukan pula bahwa kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang terdapat di dalam *software* aplikasi digital yang merupakan tes objektif untuk nilai rata-rata mahasiswa berbeda secara signifikan untuk nilai rata-rata kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital yang merupakan praktek dengan menggunakan komputer, maka mereka akan paham bagaimana mengoperasikan komputer multimedia dengan memperhatikan petunjuk yang berbahasa Inggris. Konsep petunjuk itu sudah dipahami meskipun berbahasa Inggris, namun mereka paham apa arti kata atau frase, atau kalimat yang ada di dalam komputer multimedia. Pemahaman itu diperoleh dari buku atau diktat *software* aplikasi leaflet digital.

Atas dasar nilai hasil belajar itu, dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris di dalam *software* aplikasi leaflet digital dan kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital, dibuktikan dari uji korelasi pearson diperoleh nilai $\text{sig.} 0,000 < 0,05$, serta hubungan kekuatan korelasi adalah 0.673 bahwa korelasi kuat. Hal ini disebabkan oleh adanya hubungan yang signifikan antara skor nilai kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris di dalam *software* aplikasi leaflet digital dan skor nilai kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital.

Atas dasar itu, terbukti hipotesis (1) pemahaman atas petunjuk operasional komputer multimedia berbahasa Inggris yang ada di dalam *software* aplikasi leaflet digital dan (2) kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital mempunyai hubungan yang signifikan.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pemahaman Petunjuk Operasional dan Kemampuan Mengoperasikan Software Aplikasi Leaflet Digital

Kelas	Nilai Rata-Rata Pemahaman Petunjuk Operasional Dalam <i>Software</i> Aplikasi Leaflet Digital (test objektif)	Nilai Rata-Rata Kemampuan Mengoperasikan <i>Software</i> Aplikasi Leaflet Digital (praktek)
-------	---	---

6A	90,83	88,67
6B		

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan paparan dan pembahasan hasil penelitian yang disajikan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Setelah dilakukan uji korelasi pearson diketahui bahwa kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris dalam *software* aplikasi leaflet digital mempunyai korelasi/hubungan yang signifikan terhadap kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital. Hal ini ternyata dari uji korelasi pearson bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dan besarnya korelasi Pearson *Correlation* adalah 0,673 jadi $\text{sig.} 0,673 < 0,05$ sehingga ada korelasi/hubungan yang kuat. Sebabnya ialah mahasiswa yang mempelajari buku atau diktat berbahasa Indonesia, maka mereka dapat dengan mudah, ketika mereka sedang memperhatikan petunjuk pengoperasian *software* aplikasi leaflet digital berbahasa Inggris, sehingga mereka mampu mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital. Dengan demikian, hipotesis terbukti, yaitu kemampuan memahami petunjuk operasional berbahasa Inggris yang terdapat dalam *software* aplikasi leaflet digital mempunyai hubungan yang signifikan terhadap kemampuan mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital. Ini berarti bahwa mahasiswa telah mempelajari buku/diktat berbahasa Indonesia terlebih dahulu, sehingga mereka akan memahami arti kata atau kalimat atau frase terjemahan dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia dengan mudah, ketika mereka sedang memperhatikan petunjuk pengoperasian *software* aplikasi leaflet digital berbahasa Inggris sehingga mampu mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital dengan sangat baik. Atas dasar itu, maka dapat disusun pembuktian hipotesis (1) pemahaman atas petunjuk operasional berbahasa Inggris yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak leaflet digital, dan (2) kemampuan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak leaflet digital mempunyai hubungan yang signifikan. Hubungan tersebut kuat.

Kemudian berdasarkan hasil simpulan di atas maka peneliti memberikan saran:

1. Atas dasar hasil penelitian disarankan agar dalam pembelajaran aplikasi *software* leaflet digital mahasiswa diberi kesempatan berlatih sehingga keterampilan yang optimal mahasiswa mampu mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital
2. Atas dasar penelitian disarankan agar penggunaan buku atau diktat berbahasa Indonesia dilakukan secara optimal dengan penguasaan materi dalam buku itu, mahasiswa bisa terampil mengoperasikan *software* aplikasi leaflet digital tanpa terpancang pada teks berbahasa Indonesia sebaliknya dialihbahasakan saja ke dalam bahasa Inggris agar anak bangsa ini lebih cepat menguasai teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, Ian. 2000. *Memakai Corel Draw 9*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gondodiyoto, Sanyoto. 2000. *Pengantar Komputer dan Komputerisasi*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Akasara.

- Handayanto, A dan Sudargo. 2010. Buku Petunjuk Praktikum Komputasi 3. Semarang: Fakultas Matematika Dan IPA IKIP PGRI Semarang.
- Indriati W, Theodora., Wijonarko. (2019). The Effectiveness of Workshop-Based Computer Learning of Photoshop Graphic Design by Using the Cooperative Learning Approaches of Jigsaw and Group Investigation. Atlantis Press: 2nd International Conference on Education and Social Science Research 2019, 417, 15-18.
- Kadir, A., dan Triwahyuni, T.Ch. 2005. Pengenalan Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Langan, John, dan Bill Broderick. 1994. Ten Steps to Building College Reading Skills. Marlton New Jersey : Townsend Press.
- Margono. 2000. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Madcom. 2007. Adobe Photoshop 7.0. Yogyakarta: ANDI
- Nasution. 2000. Metode Research. Jakarta : Bumi Aksara
- 2000. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Narbuko, Cholid, dan Abu Achmadi. 2001. Metodologi Penelitian. Jakarta : Bumi Aksara.
- Prasodjo, L, dan Riyanto. 2011. Teknologi Informasi Pendidikan. Yogyakarta : Gava Media.
- Percival Fred dan Ellington, Henry. 1988. Teknologi Pendidikan. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Purwanto, Ngalm. 2000. Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Popham James. 2000. Evaluasi Pengajaran. Yogyakarta : Kanisius.
- Sawyer, B, dan Williams, S. 2007. Using Information Technology. Yogyakarta: Andi.
- Sugiarto, dkk. 2001. Teknik Sampling. Jakarta : PT. Graamedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana. 2000. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Rival, Achmad. 2001. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2000. Desain Dan Analisis Eksperimen. Bandung: Tarsito.
- Silverus, Suke. 2000. Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta : PT. Gramedia.
- Sukamto, 2000. Panduan Penelitian Eksperimen. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Widodo, S., Muhdi, Buchori, A., Indriati W, T. (2019). Design of Digital Book Media to Teach Citizenship Education with a Contextual Approach. International Journal of Innovation and Change, 4(10), 372-388.
- Widodo, S., Muhdi, Indriati, Theodora., Buchori, A., & Cholifah, N., (2019). Digital Book Design With a Contextual Approach to Citizenship Education Course. Atlantis Press: 2nd International Conference on Educational and Social Science Research 2019, 417, 190-193.
- Yoga. 2005. 17 Trik Mahir Photoshop CS. Jakarta: Elex Media Komputindo.