

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
GAME TRIVIA PADA MATERI TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X  
SMK NEGERI 3 KOTA TANGERANG**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

**Sagita Ayu Prilidiningrum  
NIM 2115150506**

**Skripsi yang Diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sagita Ayu Prilidiningrum  
No. Registrasi : 2115161882  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
Game Trivia pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X  
SMK Negeri 3 Kota Tangerang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing Materi



**Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd.**  
NIP 197808022008012011

Pembimbing Metodologi



**Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd.**  
NIP 198207092008122003

Penguji Ahli Materi



**Dr. Edi Puryanto, M.Pd.**  
NIP 19720305200641002

Penguji Ahli Metodologi



**Dr. Sintowati Rini Utami, M.Pd.**  
NIP 196009181988032001

Ketua Penguji



**Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd.**  
NIP 197808022008012011

Jakarta, 5 Januari 2022  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



**Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.**  
NIP 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sagita Ayu Prilidiningrum  
No. Registrasi : 2115150506  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Game* Trivia pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X  
SMK Negeri 3 Kota Tangerang

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Januari 2022



Sagita Ayu Prilidiningrum  
2115150506



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

**UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sagita Ayu Prilidiningrum  
NIM : 2115150506  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Alamat email : [sagitaayup@gmail.com](mailto:sagitaayup@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game* Trivia pada Materi Teks Anekdot Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/ memublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Januari 2022

Sagita Ayu Prilidiningrum

## ABSTRAK

**Sagita Ayu Prilidiningrum, 2022.** *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Trivia pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yakni gabungan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi penelitian yaitu siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang. Data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian didapatkan bahwa telah berhasil dikembangkan aplikasi android berbasis *game* trivia yang dapat diakses secara fleksibel. Kemudian, kualitas aplikasi *game* trivia yang telah dikembangkan berkategori sangat layak/sangat baik berdasarkan rata-rata penilaian validator, yaitu sebesar 93,66% dengan masing-masing penilaian ahli materi sebesar 91,67%, ahli media sebesar 90,67%, dan guru bahasa Indonesia sebesar 98,64%. Selain itu, penilaian respons siswa pada uji coba lapangan adalah sangat baik sebesar 88,45%. Aplikasi *game* trivia ini memiliki implikasi dalam pembelajaran, yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot siswa yang sesuai dengan struktur dan kebahasaan. Keterbatasan aplikasi *game* trivia ini adalah soal-soal hanya berbentuk pilihan ganda dan tidak tersaji format dalam bentuk isian dan esai dikarenakan keterbatasan pemrograman. Pengembang dapat mengatasi keterbatasan tersebut dengan menggunakan aplikasi pembuat *game* lainnya sehingga format soal lebih bervariasi. Dengan demikian, aplikasi *game* trivia ini layak digunakan dan dapat dijadikan media pembelajaran teks anekdot yang menarik dan menyenangkan.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *game* trivia, teks anekdot

## ABSTRACT

**Sagita Ayu Prilidiningrum, 2022.** *Development of Learning Media Based on Trivia Game Applications on Anecdotal Text Materials for Class X Students at SMK Negeri 3 Kota Tangerang.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

This study aims to develop learning media based on trivia game applications on anecdotal text material for class X students of SMK Negeri 3 Kota Tangerang. This study uses the Research and Development method, which is a combination of qualitative and quantitative research methods. The model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research population is the students of class X SMK Negeri 3 Kota Tangerang. Data were collected by observation, interview, and questionnaire methods. Data analysis was carried out by qualitative and quantitative analysis. The results of the study showed that an android application based on trivia games that could be accessed flexibly had been successfully developed. Then, the quality of the trivia game application that has been developed is categorized as very decent/very good based on the average validator rating, which is 93.66% with each material expert rating 91.67%, media expert at 90.67%, and Indonesian language teachers amounted to 98.64%. In addition, the assessment of student responses in the field trial was very good at 88.45%. This trivia game application has implications in learning, which can be used as a learning medium to improve students' anecdotal text writing skills in accordance with the structure and language. The limitation of this trivia game application is that the questions are only in the form of multiple choice and are not presented in the form of entries and essays due to programming limitations. Developers can overcome these limitations by using other game maker applications so that the format of the questions is more varied. Thus, this trivia game application is feasible to use and can be used as a medium for learning anecdotal text in interesting and fun way.

**Keywords:** learning media, game trivia, anecdotal text



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game Trivia* pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang” dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Terlebih pandemi Covid-19 yang telah mengiringi selama penyusunan skripsi, yang terkadang memunculkan beberapa kendala. Meski demikian, Bapak/Ibu dosen tetap berkenan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Materi yang telah sabar dengan penuh dedikasi meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, nasihat, dan petunjuk selama proses pembuatan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan yang telah diberikan meski di tengah wabah Covid-19 tetap memberikan yang terbaik melalui media daring. Semoga Ibu dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan yang melimpah.
2. Ibu Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Metodologi yang telah sabar dengan penuh dedikasi meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, nasihat, dan petunjuk selama proses pembuatan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan yang telah diberikan meski di tengah wabah Covid-19 tetap memberikan yang terbaik melalui media daring. Semoga Ibu dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan yang melimpah.

3. Bapak Edi Puryanto, M.Pd., sebagai Penasihat Akademik dan Dosen Penguji Materi yang telah membimbing saya dalam bidang akademik maupun nonakademik sejak awal perkuliahan hingga saat ini, dan telah memberikan kritik dan saran dalam perbaikan terkait materi skripsi sehingga skripsi ini menjadi penelitian yang lebih baik lagi. Semoga Bapak dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan yang melimpah.
4. Ibu Dr. Sintowati Rini Utami, M.Pd., sebagai Dosen Penguji Metodologi yang telah memberikan kritik dan saran dalam perbaikan terkait materi skripsi sehingga skripsi ini menjadi penelitian yang lebih baik lagi. Semoga Ibu dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan yang melimpah.
5. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ibu Dr. Siti Ansoriyah, M.Pd., yang telah membantu para mahasiswa dalam segala urusan akademik maupun nonakademik serta selalu memberi semangat dan motivasi kepada kami. Semoga Ibu dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan yang melimpah.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat dan menjadi orang tua selama perkuliahan.
7. Ibu Etsa Purbarani, M.Pd., Bapak Dedy Aswan, M.Pd., dan Ibu Tita Wahyuningtyas, S.Pd., sebagai validator aplikasi *game* trivia yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk menjadi validator aplikasi yang



saya kembangkan. Semoga Ibu dan Bapak selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan yang melimpah.

8. Babeh Ratno, Mas Roni, Mas Indra, dan Bu Ida sebagai staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu membantu dalam urusan administrasi perkuliahan.
9. Kedua orang tua, Mamah dan Papah, yang selalu mendukung penulis dengan berbagai doa, dukungan, dan usaha yang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Sahabat seperjuangan yang selalu menjadi tempat berbagi senang dan keluh kesah selama kuliah; Pia, Lisa, Intan, Umi, Rizka, Nia, Fitri, Humed, Wisnu, dan Hadi. Tidak lupa juga sahabat SMP yang jarang bertemu namun tetap di hati, Virtu, Rifka, dan Alput. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang selalu hadir dalam suka dan duka.
11. Orang-orang yang telah membantu penulis untuk menjadi lebih baik yang tentunya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membaca.

Jakarta, 5 Januari 2022



Sagita Ayu Prilidiningrum

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	9
1.4 Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
2.1 Kajian Teoretis .....	11
2.1.1 Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran .....	15
2.1.2 <i>Mobile Learning</i> .....	17
2.1.2.1 Pengertian <i>Mobile Learning</i> .....	17
2.1.2.2 Kelebihan <i>Mobile Learning</i> .....	20
2.1.2.3 Format Sajian <i>Mobile Learning</i> .....	21
2.1.3 <i>Game Trivia</i> .....	24
2.1.3.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi .....	24
2.1.3.2 Keunggulan <i>Game</i> Edukasi .....	26
2.1.3.3 Unsur <i>Game</i> Edukasi .....	29
2.1.3.4 Jenis <i>Game Trivia</i> .....	30

2.1.4	Teks Anekdot .....	33
2.1.4.1	Pengertian Teks Anekdot .....	33
2.1.4.2	Fungsi Sosial Teks Anekdot .....	35
2.1.4.3	Struktur Teks Anekdot .....	35
2.1.4.4	Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot .....	37
2.1.4.5	Langkah-Langkah Penulisan Teks Anekdot .....	42
2.1.5	<i>Game</i> Trivia pada Materi Teks Anekdot .....	43
2.2	Penelitian yang Relevan .....	45
2.3	Kerangka Berpikir .....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>49</b>
3.1	Tujuan Penelitian .....	49
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
3.3	Karakteristik Model yang Dikembangkan .....	49
3.4	Pendekatan dan Metode Penelitian .....	50
3.5	Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	54
3.5.1	Penelitian Pendahuluan .....	54
3.5.2	Perencanaan Pengembangan Model .....	54
3.5.3	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>68</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	68
4.1.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	68
4.1.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	77
4.1.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	92
4.1.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	109
4.1.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	135
4.2	Pembahasan .....	136
4.3	Keterbatasan Penelitian .....	140
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>143</b>
5.1	Kesimpulan .....	143
5.2	Implikasi .....	145
5.3	Saran .....	146
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>148</b>

**LAMPIRAN ..... 153**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP ..... 238**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian oleh Ahli Materi .....	56
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian oleh Ahli Media .....	57
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian oleh Guru Bahasa Indonesia.....	59
Tabel 3.4 Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	61
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa .....	63
Tabel 3.6 Aturan Pemberian Skor untuk Ahli Materi dan Ahli Media .....	65
Tabel 3.7 Aturan Pemberian Skor untuk Siswa .....	65
Tabel 3.8 Range dan Kriteria Kelayakan Produk .....	66
Tabel 3.9 Range Persentase dan Kriteria Kelayakan Produk.....	66
Tabel 4.1 KD dan Indikator Materi Teks Anekdote .....	76
Tabel 4.2. Rancangan Materi Tiap <i>Chapter</i> dalam <i>Game</i> Trivia .....	79
Tabel 4.3 Desain Karakter dalam <i>Game</i> Trivia .....	81
Tabel 4.4 Perbedaan Aplikasi <i>Game</i> Trivia Sebelum dan Setelah Revisi .....	106
Tabel 4.5 Rata-Rata Penilaian Ahli Materi .....	110
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Materi dari Aspek Kurikulum .....	111
Tabel 4.7 Penilaian Ahli Materi dari Aspek Penyajian Materi .....	112
Tabel 4.8 Penilaian Ahli Materi dari Aspek Keterampilan .....	113
Tabel 4.9 Penilaian Ahli Materi dari Aspek Kebahasaan .....	114
Tabel 4.10 Rata-Rata Penilaian Ahli Media sebelum Revisi .....	115
Tabel 4.11 Rata-Rata Penilaian Ahli Media setelah Revisi .....	116
Tabel 4.12 Penilaian Ahli Media dari Aspek Tampilan sebelum Revisi .....	117
Tabel 4.13 Penilaian Ahli Media dari Aspek Tampilan setelah Revisi .....	118
Tabel 4.14 Penilaian Ahli Media dari Aspek Perangkat Lunak sebelum Revisi .....	120
Tabel 4.15 Penilaian Ahli Media dari Aspek Perangkat Lunak setelah Revisi .....	121
Tabel 4.16 Penilaian Ahli Media dari Aspek Keterlaksanaan sebelum Revisi .....	122
Tabel 4.17 Penilaian Ahli Media dari Aspek Keterlaksanaan setelah Revisi .....	123
Tabel 4.18 Rata-Rata Penilaian Guru Bahasa Indonesia .....	124
Tabel 4.19 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Kurikulum .....	125
Tabel 4.20 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Penyajian Materi .....	126
Tabel 4.21 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Keterampilan .....	127
Tabel 4.22 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Kebahasaan .....	128

Tabel 4.23 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Tampilan .....	129
Tabel 4.24 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Perangkat Lunak .....	130
Tabel 4.25 Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Keterlaksanaan .....	131
Tabel 4.26 Hasil Penilaian oleh Siswa .....	133
Tabel 4.27 Komentar/Tanggapan Siswa .....	134





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Tampilan <i>Game</i> Visual Novel .....	45
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Produk.....	53
Gambar 4.1 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 1 .....	70
Gambar 4.2 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 2 .....	71
Gambar 4.3 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 3 .....	71
Gambar 4.4 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 4 .....	72
Gambar 4.5 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 5 .....	73
Gambar 4.6 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 6 .....	73
Gambar 4.7 Diagram Analisis Kebutuhan Nomor 7 .....	74
Gambar 4.8 Logo TyranoBuilder .....	75
Gambar 4.9 Diagram Alir ( <i>Flowchart</i> ) <i>Game</i> Trivia .....	78
Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Halaman Awal ( <i>Home</i> ) .....	84
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Prolog .....	85
Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Chapter 1 .....	86
Gambar 4.13 Rancangan Tampilan Chapter 2 .....	87
Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Chapter 3 .....	88
Gambar 4.15 Rancangan Tampilan Chapter 4 .....	89
Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Chapter 5 .....	90
Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Epilog ( <i>Good Ending</i> ) .....	91
Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Epilog ( <i>Bad Ending</i> ) .....	92
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Awal ( <i>Home</i> ) .....	93
Gambar 4.20 Tampilan Menu <i>New Game</i> .....	94
Gambar 4.21 Tampilan Menu <i>Load Game</i> .....	92
Gambar 4.22 Tampilan Menu <i>Credits</i> .....	96
Gambar 4.23 Tampilan Cerita .....	97
Gambar 4.24 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	98
Gambar 4.25 Tampilan Pembelajaran .....	99
Gambar 4.26 Tampilan Video Pembelajaran .....	100
Gambar 4.27 Tampilan Contoh Teks Anekdote .....	101
Gambar 4.28 Tampilan “Kartu Tema” .....	102
Gambar 4.29 Tampilan Trivia saat Pembelajaran .....	103

Gambar 4.30 Tampilan Trivia “Evaluasi Harian” .....	104
Gambar 4.31 Tampilan Akhir yang Baik ( <i>Good Ending</i> ) .....	105
Gambar 4.32 Tampilan Akhir yang Buruk ( <i>Bad Ending</i> ) .....	105
Gambar 4.33 Tampilan <i>Game</i> Trivia di <i>Smartphone Android</i> .....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP .....	153
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dan Validasi .....	165
Lampiran 3 Data Hasil Perhitungan Validasi.....	174
Lampiran 4 Data Hasil Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	184
Lampiran 5 Data Hasil Perhitungan Penilaian Siswa .....	185
Lampiran 6 Form Validasi Ahli .....	190
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	214
Lampiran 8 Angket Penilaian Siswa .....	223
Lampiran 9 Rekapitulasi Bukti Sudah Melakukan Perbaikan Ujian Skripsi .....	235
Lampiran 10 Dokumentasi .....	236

