

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS GAME SCRATCH PADA  
PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI NILAI EKSTRINSIK TEKS  
HIKAYAT SISWA KELAS X SMA**



**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**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Qothrunnada Azhaar Alam  
No. Registrasi : 1201619012  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Scratch pada Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA

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

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing Materi



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

Pembimbing Metodologi



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

Penguji Ahli Materi



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

Penguji Ahli Metodologi



**Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum.**  
NIP 198706122014042001

Ketua Penguji



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

Jakarta, 2024  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



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

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Qothrunnada Azhaar Alam  
No. Registrasi : 1201619012  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Scratch pada Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka 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, 29 Juli 2024



Qothrunnada Azhaar Alam

1201619012



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN  
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: 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 : Qothrunnada Azhaar Alam  
NIM : 1201619012  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Alamat email : [qothrunnada6571@gmail.com](mailto:qothrunnada6571@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 BAHAN AJAR BERBASIS GAME SCRATCH PADA PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI NILAI EKSTRINSIK TEKS HIKAYAT SISWA KELAS X SMA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya 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, 29 Juli 2024

Penulis

(Qothrunnada Azhaar Alam)

## ABSTRAK

**Qothrunnada Azhaar Alam**, 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Scratch pada Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *game scratch* pada materi nilai ekstrinsik teks hikayat. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan dengan metode penyebaran angket. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah telah berhasil dikembangkan bahan ajar berbasis *game scratch* dengan kategori sangat layak, berdasarkan rata-rata penilaian validator, yaitu sebesar 92,59% dengan masing-masing penilaian, ahli materi sebesar 88,75%, ahli media sebesar 93,10%, dan guru Bahasa Indonesia sebesar 95,94%. Selain itu, penilaian oleh siswa terhadap penerapan produk sebesar 91,21% dan termasuk kategori sangat setuju. Implikasi bahan ajar berbasis *game scratch* ini adalah dapat dijadikan salah satu preferensi bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Keterbatasan bahan ajar adalah tidak terdapat fitur kolaboratif antar siswa karena keterbatasan bahasa pemrograman. Dengan demikian, bahan ajar berbasis *game scratch* layak diterapkan dan dapat dijadikan bahan ajar pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik dalam teks hikayat.

**Kata kunci:** bahan ajar, game scratch, nilai ekstrinsik, teks hikayat

## **ABSTRACT**

**Qothrunnada Azhaar Alam**, 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Scratch pada Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

*This research aims to develop scratch game-based teaching materials based on values in saga texts. This research uses a research and development (R&D) approach using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Data was collected using a questionnaire distribution method. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative analysis. The results of this research are that scratch game-based teaching materials have been successfully developed with a very feasible category, based on the average validator assessment, which is 92.59% with each assessment, material experts at 88.75%, media experts at 93.10%, and Indonesian language teachers at 95.94%. Apart from that, students' assessment of the application of the product was 91.21% and was in the strongly agree category. The implication of this scratch game-based teaching material is that it can be used as one of the preferred teaching materials used by teachers in the learning process. The limitation of teaching materials is that there are no collaborative features between students due to programming language limitations. Thus, scratch game-based teaching materials are suitable for application and can be used as teaching materials for learning to identify values in saga texts.*

**Keywords:** *teaching materials, scratch games, extrinsic value, saga texts*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT senantiasa saya ucapkan. Tidak lupa shalawat serta salam tercurahkan bagi Baginda Agung Rasulullah SAW yang telah membimbing saya menuju jalan yang lurus. Penyusunan penelitian skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Scratch pada Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tanpa melibatkan berbagai pihak tidak akan terciptanya skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah terlibat dalam pembuatan skripsi ini dengan kerendahan hati dan disertai doa yang tulus.

1. Ibu Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Materi yang telah sabar dan meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, nasihat, dan petunjuk selama proses penyusunan penelitian skripsi ini. Terima kasih Ibu atas dedikasinya meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing saya. Semoga Ibu dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.
2. Ibu Dr. Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Metodologi yang telah sabar dan meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, nasihat, dan petunjuk selama proses penyusunan penelitian skripsi ini. Terima kasih Ibu atas dedikasinya meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing saya. Semoga Ibu dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.

3. Ibu Dr. Sintowati Rini Utami, M.Pd., sebagai Dosen Penguji Materi yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penulisan skripsi ini sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi. Semoga Ibu dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.
4. Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum., sebagai Dosen Penguji Metodologi yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penulisan skripsi ini sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi. Semoga Ibu dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.
5. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bapak Dr. Edi Puryanto, M.Pd., yang telah membantu para mahasiswa dalam segala urusan akademik maupun nonakademik. Semoga Bapak dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.
6. Ibu Dr. Siti Ansoriyah, M.Pd., sebagai Penasihat Akademik yang telah membimbing saya dalam bidang akademik maupun nonakademik sejak awal perkuliahan hingga saat ini. Semoga Ibu dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi para mahasiswa agar kelak bisa menerapkannya di dunia pekerjaan.
8. Bapak Erfi Firmansyah, S.Pd., M.A., Ibu Hestiyani Parai, M.Pd., dan Ibu Mutmainah, M.Pd., sebagai validator bahan ajar berbasis *game scratch* yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi validator bahan ajar yang saya

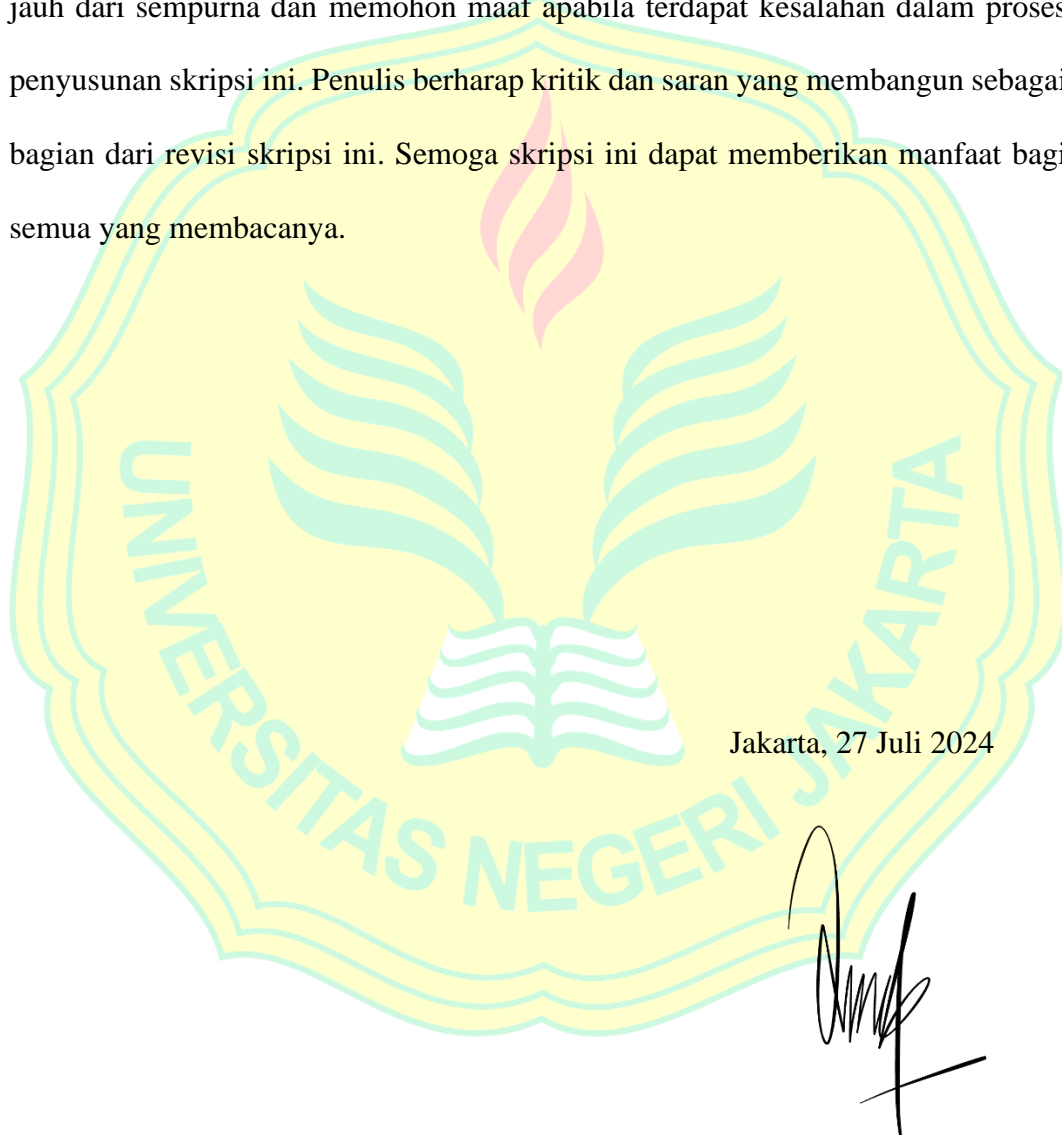


kembangkan ini. Semoga Bapak dan Ibu senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.

9. Pihak sekolah SMAN 21 Jakarta yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di sekolah berupa kegiatan penyebaran angket analisis kebutuhan dan angket penilaian siswa terhadap bahan ajar berbasis *game scratch*.
10. Pihak sekolah SMAN 30 Jakarta, dan SMAS Diponegoro 1 Jakarta yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan.
11. Bapak Indra sebagai staf administrasi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu membantu saya dalam urusan administrasi perkuliahan. Semoga Bapak dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.
12. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kata-kata positif yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi, yaitu Kak Qisthi, Kak Faris, Kak Salsa, Nabilah, Kak Akbar, dan Arsa. Terima kasih berkat doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
14. Sahabat seperjuangan yang saling memberikan doa, dukungan, tempat berbagi senang, dan keluh kesah selama kuliah, serta saling memberikan saran dan masukan selama proses penyusunan skripsi, yaitu Shabrina, Aini,

Firda, Dhila, Suci, Nisa, Reza, Lusi, dan Ela. Tidak lupa juga sahabat SMA yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan skripsi, yaitu Citra, Laras, Inas, dan Riskia. Terima kasih berkat doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna dan memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap kritik dan saran yang membangun sebagai bagian dari revisi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membacanya.



Jakarta, 27 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke at the end.

Qothrunnada Azhaar Alam

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	6
1.3 Sub Fokus Penelitian .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Bahan Ajar Berbasis <i>Game Scratch</i> .....	10
2.1.1 Hakikat Bahan Ajar .....	10
2.1.2 Pengembangan Bahan Ajar Bahasa .....	12
2.1.3 <i>Game</i> Edukasi .....	15
2.1.4 <i>Game Scratch</i> .....	17
2.2 Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat .....	24
2.2.1 Keterampilan Membaca Pemahaman .....	24
2.2.2 Hakikat Teks Hikayat .....	25
2.2.3 Unsur Ekstrinsik .....	27
2.2.4 Nilai-Nilai dalam Teks Hikayat .....	30

2.2.5 Langkah-Langkah Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat .....	32
2.3 Penelitian Relevan .....	33
2.4 Kerangka Berpikir .....	35
2.5 Rancangan Bahan Ajar Game Scratch dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Tujuan Penelitian .....	40
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3.3 Karakteristik Model yang Dikembangkan .....	41
3.4 Pendekatan dan Metode Penelitian .....	41
3.5 Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	45
3.5.1 Penelitian Pendahuluan .....	45
3.5.2 Perencanaan Pengembangan Model .....	45
3.5.3 Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	64
4.1.1 Tahap Analisis .....	64
4.1.2 Tahap Perancangan .....	76
4.1.3 Tahap Pengembangan .....	90
4.1.4 Tahap Implementasi .....	110
4.1.5 Tahap Evaluasi .....	139
4.2 Pembahasan .....	140
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	144
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>146</b>
5.1 Simpulan .....	146
5.3 Saran .....	149
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>151</b>

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>157</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>309</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Rancangan Bahan Ajar Game Scratch dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat.....	36
<b>Tabel 3. 1</b> Angket Analisis Kebutuhan Bagi Guru.....	47
<b>Tabel 3. 2</b> Angket Analisis Kebutuhan Bagi Siswa .....	50
<b>Tabel 3. 3</b> Kisi-Kisi Penilaian Bahan Ajar oleh Ahli Materi .....	53
<b>Tabel 3. 4</b> Kisi-Kisi Penilaian Bahan Ajar oleh Ahli Media.....	55
<b>Tabel 3. 5</b> Kisi-Kisi Penilaian Bahan Ajar oleh Guru Bahasa Indonesia.....	56
<b>Tabel 3. 6</b> Kisi-Kisi Penilaian Bahan Ajar oleh Siswa .....	58
<b>Tabel 3. 7</b> Aturan Pemberian Skor untuk Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Bahasa Indonesia.....	61
<b>Tabel 3. 8</b> Aturan Pemberian Skor untuk Siswa .....	61
<b>Tabel 3. 9</b> Range dan Kriteria Kelayakan Produk.....	62
<b>Tabel 3. 10</b> Range Persentase dan Kriteria Kelayakan Produk.....	62
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	65
<b>Tabel 4. 2</b> Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	75
<b>Tabel 4. 3</b> Rancangan Materi, Contoh, Latihan, dan Pertanyaan Kuis .....	79
<b>Tabel 4. 4</b> Desain Karakter dalam Bahan Ajar Berbasis Game Scratch .....	88
<b>Tabel 4. 5</b> Perbedaan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi .....	103
<b>Tabel 4. 6</b> Rata-Rata Penilaian Ahli Materi .....	111
<b>Tabel 4. 7</b> Penilaian Ahli Materi dari Aspek Kurikulum .....	112
<b>Tabel 4. 8</b> Penilaian Ahli Materi dari Aspek Penyajian Materi .....	113
<b>Tabel 4. 9</b> Penilaian Ahli Materi dari Aspek Kesesuaian Game .....	114
<b>Tabel 4. 10</b> Penilaian Ahli Materi dari Aspek Kebahasaan .....	115

<b>Tabel 4. 11</b> Rata-Rata Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi .....	116
<b>Tabel 4. 12</b> Penilaian Ahli Media dari Aspek Tampilan Sebelum Revisi.....	117
<b>Tabel 4. 13</b> Penilaian Ahli Media dari Aspek Perangkat Lunak Sebelum Revisi .....	118
<b>Tabel 4. 14</b> Penilaian Ahli Media dari Aspek Kebermanfaatan Media Sebelum Revisi .....	119
<b>Tabel 4. 15</b> Rata-Rata Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi .....	121
<b>Tabel 4. 16</b> Penilaian Ahli Media dari Aspek Tampilan Sesudah Revisi .....	122
<b>Tabel 4. 17</b> Penilaian Ahli Media dari Aspek Perangkat lunak Sesudah Revisi.	123
<b>Tabel 4. 18</b> Penilaian Ahli Media dari Aspek Kebermanfaatan Media Sesudah Revisi .....	124
<b>Tabel 4. 19</b> Rata-Rata Penilaian Guru Bahasa Indonesia.....	126
<b>Tabel 4. 20</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Kurikulum.....	127
<b>Tabel 4. 21</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Penyajian Materi.....	128
<b>Tabel 4. 22</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Kesesuaian Game ....	129
<b>Tabel 4. 23</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Kebahasaan .....	130
<b>Tabel 4. 24</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Tampilan.....	131
<b>Tabel 4. 25</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Perangkat Lunak .....	133
<b>Tabel 4. 26</b> Penilaian Guru Bahasa Indonesia dari Aspek Kebermanfaatan Media .....	134
<b>Tabel 4. 27</b> Hasil Penilaian oleh Siswa .....	136
<b>Tabel 4. 28</b> Saran dan Komentar Siswa .....	138

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> <i>Stage of Scratch</i> .....	17
<b>Gambar 2. 2</b> <i>New Sprites of Scratch</i> .....	18
<b>Gambar 2. 3</b> <i>Sprite List of Scratch</i> .....	18
<b>Gambar 2. 4</b> <i>Blocks Palette of Scratch</i> .....	19
<b>Gambar 2. 5</b> <i>Scripts Area of Scratch</i> .....	19
<b>Gambar 2. 6</b> <i>Costumes of Scratch</i> .....	20
<b>Gambar 2. 7</b> <i>Sounds of Scratch</i> .....	20
<b>Gambar 2. 8</b> <i>Current Sprite Info of Scratch</i> .....	21
<b>Gambar 2. 9</b> <i>Rotation Style of Scratch</i> .....	21
<b>Gambar 2. 10</b> <i>Toolbar of Scratch</i> .....	22
<b>Gambar 2. 11</b> <i>Menu of Scratch</i> .....	22
<b>Gambar 2. 12</b> <i>Green Flag of Scratch</i> .....	23
<b>Gambar 2. 13</b> <i>Paint Editor of Scratch</i> .....	23
<b>Gambar 3. 1</b> <i>Rancangan dari Bahan Ajar Berbasis Game Scratch</i> .....	46
<b>Gambar 4. 1</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 1</i> .....	68
<b>Gambar 4. 2</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 2</i> .....	69
<b>Gambar 4. 3</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 3</i> .....	70
<b>Gambar 4. 4</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 4</i> .....	70
<b>Gambar 4. 5</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 5</i> .....	71
<b>Gambar 4. 6</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 6</i> .....	72
<b>Gambar 4. 7</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 7</i> .....	72
<b>Gambar 4. 8</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 8</i> .....	73
<b>Gambar 4. 9</b> <i>Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 9</i> .....	73



<b>Gambar 4. 10</b>	Diagram Lingkaran Analisis Kebutuhan Nomor 10.....	74
<b>Gambar 4. 11</b>	Rancangan Bahan Ajar Berbasis <i>Game Scratch</i> .....	77
<b>Gambar 4. 12</b>	Desain Glosarium <i>Pop Up</i> 1 .....	85
<b>Gambar 4. 13</b>	Desain Glosarium <i>Pop Up</i> 2.....	86
<b>Gambar 4. 14</b>	Desain Dialog pada Contoh.....	86
<b>Gambar 4. 15</b>	Desain Dialog pada Latihan .....	87
<b>Gambar 4. 16</b>	Latar 1 Bahan Ajar Berbasis <i>Game Scratch</i> .....	87
<b>Gambar 4. 17</b>	Latar 2 Bahan Ajar Berbasis <i>Game Scratch</i> .....	88
<b>Gambar 4. 18</b>	Tampilan Cover .....	91
<b>Gambar 4. 19</b>	Tampilan Profil Singkat.....	91
<b>Gambar 4. 20</b>	Tampilan Alur Penggunaan .....	92
<b>Gambar 4. 21</b>	Tampilan Fungsi Navigasi.....	93
<b>Gambar 4. 22</b>	Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran.....	94
<b>Gambar 4. 23</b>	Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran .....	94
<b>Gambar 4. 24</b>	Tampilan Menu.....	95
<b>Gambar 4. 25</b>	Tampilan Bagian Apersepsi.....	95
<b>Gambar 4. 26</b>	Tampilan Bagian Materi.....	96
<b>Gambar 4. 27</b>	Tampilan Bagian Contoh.....	97
<b>Gambar 4. 28</b>	Tampilan Bagian Latihan .....	98
<b>Gambar 4. 29</b>	Tampilan Bagian Kuis .....	99
<b>Gambar 4. 30</b>	Tampilan Bagian Glosarium.....	100
<b>Gambar 4. 31</b>	Tampilan Bagian Refleksi .....	101
<b>Gambar 4. 32</b>	Tampilan Bagian Daftar Pustaka.....	102
<b>Gambar 4. 33</b>	Tampilan Bagian Profil .....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	157
<b>Lampiran 2</b> Surat Permohonan Izin Penelitian dan Validasi .....	193
<b>Lampiran 3</b> Surat Bukti Penyebaran Angket dan Penelitian.....	199
<b>Lampiran 4</b> Kartu Bimbingan .....	203
<b>Lampiran 5</b> Data Hasil Perhitungan Validasi.....	209
<b>Lampiran 6</b> Data Hasil Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	223
<b>Lampiran 7</b> Data Hasil Perhitungan Penilaian Siswa .....	233
<b>Lampiran 8</b> Lembar Validasi Ahli .....	242
<b>Lampiran 9</b> Angket Analisis Kebutuhan.....	264
<b>Lampiran 10</b> Angket Penilaian Siswa .....	285
<b>Lampiran 11</b> Tampilan Bahan Ajar.....	294
<b>Lampiran 12</b> Bukti Sudah Melakukan Perbaikan Ujian Skripsi .....	303
<b>Lampiran 13</b> Dokumentasi.....	305