



Pengembangan Media Pembelajaran Game Trivia pada Materi Teks Anekdote

Sagita Ayu Prilidiningrum¹, Reni Nur Eriyani², Nurita Bayu Kusmayati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat Surel

sagitaayup@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Kata Kunci

media pembelajaran;
game trivia; teks anekdot

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yakni gabungan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian didapatkan bahwa telah berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *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. 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 layak digunakan dan dapat dijadikan media pembelajaran teks anekdot yang menarik dan menyenangkan.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berlaku di Indonesia saat ini merupakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran ini didasarkan bahwa struktur berpikir dalam teks dapat mengembangkan penalaran siswa menjadi lebih kritis dan relevan dengan tiga ranah pendidikan yaitu ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada praktiknya, ketiga ranah itu tercermin melalui pembelajaran berbagai jenis teks yang tidak hanya sebagai sarana siswa dalam mengekspresikan perasaan dan pemikiran secara estetis dan logis, tetapi juga menekankan pada aspek fungsi sosial teks. Dengan demikian, pembelajaran bahasa berbasis teks merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menguasai dan menggunakan jenis teks tersebut di masyarakat.

Jenis teks yang terdapat pada kelas X SMA/SMK/MA/MAK terdiri atas teks laporan observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks hikayat, teks negosiasi, teks debat, teks biografi, dan puisi. Hal ini berarti siswa kelas X harus dapat menguasai semua jenis teks tersebut tanpa kecuali. Salah satu jenis teks yang harus dikuasai siswa yaitu teks anekdot. Teks anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting (tokoh masyarakat) atau fenomena sosial berdasarkan kejadian nyata yang patut untuk dikritisi. Kejadian nyata ini kemudian dikritik oleh penulis melalui cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan (Suherli, 2017).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2020 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Kejuruan untuk Kondisi Khusus, pembelajaran teks anekdot tercantum pada empat Kompetensi Dasar (KD), yaitu KD 3.3 Menganalisis teks anekdot dari aspek makna tersirat, KD 4.3 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis, KD 3.4 Mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, dan KD 4.4 Menciptakan kembali teks anekdot

dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Hal ini berarti siswa harus menguasai keempat kompetensi dasar teks anekdot tersebut. Akan tetapi, terjadi kesenjangan antara yang seharusnya terjadi dengan fakta yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang ditemukan masalah dalam pembelajaran teks anekdot. Menurut guru, siswa masih kurang paham dalam analisis struktur teks anekdot dan masih sulit menceritakan kejadian lucu yang sekaligus memiliki amanat dalam teks anekdot. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar melalui *google meet*, guru menerangkan materi menggunakan metode ceramah yang membuat siswa tidak termotivasi untuk berpikir kritis. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Keadaan ini mengakibatkan tidak efektifnya pembelajaran teks anekdot di kelas.

Suatu keberhasilan dalam belajar mengajar dapat dilihat dari strategi pembelajaran yang digunakan guru. Salah satunya dengan penggunaan media yang tepat, akan menimbulkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terlebih dengan perkembangan teknologi sekarang ini, media pembelajaran juga ikut berkembang menjadi lebih canggih dan menarik. Hal ini sejalan dengan salah satu poin penting yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, poin ke-13 pada prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Seluruh aspek pembelajaran diharapkan mampu memanfaatkan teknologi agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Mobile learning sebagai penerapan dari pemanfaatan teknologi adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat bergerak (*mobile devices*) sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada (Warsita, 2011). Salah satu teknologi *mobile* yang sudah tidak asing dan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa yaitu ponsel pintar atau *smartphone*. Berdasarkan riset terbaru dari layanan manajemen konten HootSuite dan agensi pemasaran media sosial We Are Social dalam laporan bertajuk "Digital 2021", pengguna internet *mobile* di Indonesia tercatat mencapai 195,3 juta atau sebesar 96,4% dari total pengguna internet, dan sebesar 96% pengguna mengakses internet menggunakan *smartphone*.

Melihat kondisi demikian, memanfaatkan teknologi *smartphone* perlu dilakukan demi terciptanya pembelajaran yang canggih dan familiar dengan keseharian siswa. Namun pada realita yang terjadi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini belum maksimal. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan, pembelajaran dengan rangkuman materi melalui media PDF atau *powerpoint* membantu siswa memahami poin-poin penting, namun tidak menarik karena hanya berupa tulisan dan tidak bersifat interaktif. Menurut siswa, untuk menambah motivasi belajar maka siswa membutuhkan adanya media yang menarik dan menyenangkan.

Kriteria-kriteria yang dibutuhkan siswa di atas dapat diterapkan pada media berupa *game*, karena salah satu keunggulan utamanya yaitu menarik dan menyenangkan (Hidayatno, 2018). Hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengaku sangat tertarik apabila pembelajaran dilakukan melalui media seperti aplikasi *game* dalam *smartphone*. Penggunaan *game* untuk mempelajari suatu materi ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena adanya pembaruan, yaitu siswa benar-benar belajar dengan cara bermain (Hidayat, 2018). Unsur *game* yang menarik tersebut akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat lebih semangat dalam menggali materi, yang pada akhirnya akan mempercepat proses pencapaian tujuan pembelajaran (Syufagi, 2015). Kelebihan lainnya dari sebuah *game* yaitu adanya kesempatan untuk melakukan *restart* atau bermain ulang, sehingga siswa tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap *game*. Dengan demikian, kesalahan itu diterima dengan baik dan siswa pun belajar untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama (Arikunto, 2017). Sebuah penelitian juga menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang positif, serta kemampuan siswa dapat meningkat sebanyak 50% ketika suatu subjek pelajaran diberikan unsur *game* (Chirchop dkk, 2020).

Salah satu jenis *game* yang cukup populer yaitu *game* trivia. *Game* ini merupakan jenis permainan kuis di mana pemain diberikan pertanyaan-pertanyaan dan ia harus menjawab dari pilihan jawaban yang telah disediakan. Tujuan utamanya adalah mengalahkan lawan dalam *game* dan mendapatkan skor tinggi (Sherry, 2011). Jenis *game* trivia atau kuis ini dipilih karena merupakan

game yang paling familiar dan banyak diketahui umum, hasil adaptasi dari acara permainan televisi populer seperti *Jeopardy* dan *Who Wants to a Millionaire*. Jika *game* kuis tersebut dikembangkan dalam bentuk *game* digital, siswa yang berasal dari kalangan muda pun akan tertarik dengan *game* kuis ini (Weng, 2011). Pemilihan jenis *game* trivia ini juga didukung penelitian yang menyatakan bahwa hasil tes siswa mengalami peningkatan setelah belajar melalui *game* trivia (Hackathorn dkk, 2012). Berdasarkan penelitian terdahulu lainnya juga diketahui bahwa gamifikasi melalui media *game* trivia mempengaruhi peningkatan motivasi dan juga membantu pelajar untuk mempelajari pelajaran (Bahagia, 2019). Penelitian tersebut terkhusus pada *game* trivia yang menggunakan alur cerita seperti yang akan dikembangkan pada media *game* trivia ini. Melalui misi sederhana yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan lewat pilihan jawaban, *game* trivia dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, termasuk dalam pembelajaran teks anekdot.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot. Aplikasi yang dikembangkan ini dapat dikases melalui *smartphone* android dan dapat diunduh secara gratis. Media ini dikembangkan karena sesuai dengan tuntutan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta selaras dengan minat dan kebutuhan siswa.

Metode

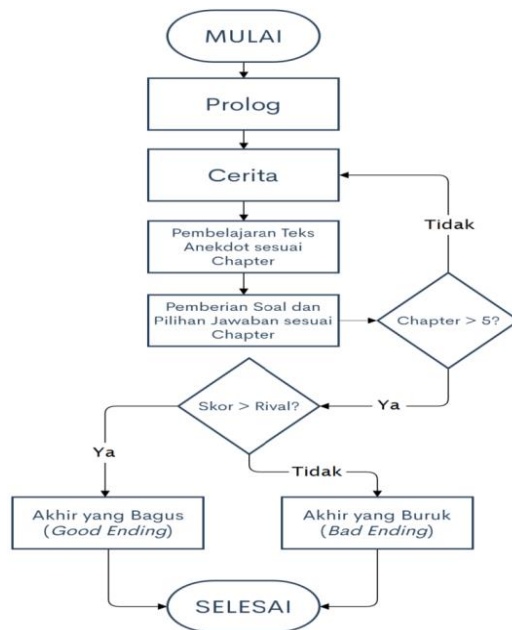
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, antara lain (1) *Analysis* atau analisis; (2) *Design* atau perencanaan; (3) *Development* atau pengembangan; (4) *Implementation* atau implementasi; dan (5) *Evaluation* atau evaluasi (Sugiyono, 2016). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot. Produk yang diharapkan adalah media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas, maupun secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi teks anekdot.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari validasi para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia SMK Negeri 3 Kota Tangerang, serta penilaian dari respons siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang sebanyak 15 siswa. Data tersebut dikumpulkan melalui pembagian angket dengan penghitungan skor dalam skala Likert (skala 1-5) yang didapat berdasarkan nilai dari para ahli terhadap produk yang telah dikembangkan. Data kualitatif berupa komentar dan saran mengenai produk yang telah dikembangkan untuk dilakukan revisi dan perbaikan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap awal pada penelitian ini ialah tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini, dilakukan penelitian pendahuluan yang meliputi analisis kebutuhan serta analisis kompetensi dan instruksional. Analisis kebutuhan meliputi analisis terhadap permasalahan dan karakteristik siswa, sehingga dapat ditentukan jenis produk yang sesuai. Terdapat dua metode yang dilakukan dalam analisis kebutuhan ini, yaitu metode wawancara dan angket. Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kebahasaan teks anekdot. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang sebanyak 40 siswa, ditemukan data yaitu (1) siswa masih merasa sulit dalam materi kebahasaan dan penulisan teks anekdot, (2) siswa menyukai media yang memiliki bahasa yang mudah dipahami, (3) sebagian besar siswa mempunyai *smartphone* jenis android, (4) siswa menyukai media *game* yang memiliki aspek visual dan audio yang menarik, dan (5) siswa mengaku tertarik jika belajar melalui media *game* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Analisis selanjutnya yaitu analisis kompetensi dan instruksional meliputi analisis terhadap kurikulum, yaitu analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat di dalam produk. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar teks anekdot. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil pada tahap analisis ini ialah sebuah aplikasi *game* trivia sebagai media pembelajaran teks anekdot yang menarik dan menyenangkan.

Tahap selanjutnya ialah tahap perencanaan (*design*), dilakukan perancangan diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard* terhadap media pembelajaran *game* trivia. Berikut perencanaan alur *game* trivia dari awal hingga akhir dalam bentuk diagram alir (*flowchart*).



Gambar 1. Alur game trivia

Secara garis besar, permainan di dalam aplikasi *game* trivia ini dirancang memiliki 3 tampilan utama, yaitu tampilan saat cerita, pembelajaran, dan trivia (pemberian soal dan pilihan jawaban). Tiga tampilan utama tersebut selalu ada pada setiap babak atau *chapter* dan memiliki isi sesuai materi yang sedang dibahas. Adapun babak atau *chapter* dalam *game* ini terdiri atas 5 *chapter* terkait materi teks anekdot (pengertian, fungsi, struktur, kaidah kebahasaan, dan penulisan teks anekdot). Pada bagian evaluasi harian di setiap *chapter*, siswa akan mengumpulkan skor yang akan membawanya ke hasil akhir, apakah kalah atau berhasil memenangkan *game*. Jika siswa berhasil mendapat skor lebih besar atau sama dengan rival, dimana skor rival diatur sebesar 75 sebagai KKM pelajaran Bahasa Indonesia, maka siswa akan dibawa pada tampilan akhir yang bagus (*good ending*). Jika skor siswa kurang dari skor rival, maka siswa dinyatakan kalah dan akan mendapat tampilan akhir yang buruk (*bad ending*). Hasil akhir *game* dapat dilihat jika siswa sudah menempuh seluruh babak atau *chapter* pada *game*. Jika sudah menemui hasil akhir, maka siswa akan diajak kembali ke menu utama (*home*) atau keluar dari aplikasi.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan rancangan diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard* yang telah dibuat. Produk yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran berupa aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot ini dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi, serta penilaian guru Bahasa Indonesia dan tanggapan para siswa sebanyak 15 siswa. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Skor	Kategori
1.	Kurikulum	90,00%	Sangat Baik
2.	Penyajian Materi	93,34%	Sangat Baik
3.	Keterampilan	93,34%	Sangat Baik
4.	Kebahasaan	90,00%	Sangat Baik
Rata-rata		91,67%	Sangat Baik

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* trivia ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan penilaian ahli materi, keunggulan dari media pembelajaran ini terdapat pada aspek penyajian materi dan keterampilan. Ahli materi memberi saran untuk mengembangkan bentuk soal karena sajian latihan di *game* ini masih didominasi dengan soal pilihan ganda dikarenakan keterbatasan pemrograman. Selanjutnya hasil validasi ahli media sebelum revisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media (sebelum revisi)

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Skor	Kategori
1.	Tampilan	60,00%	Cukup
2.	Perangkat Lunak	60,00%	Cukup
3.	Keterlaksanaan	57,14%	Cukup
Rata-rata		59,64%	Cukup

Pada awalnya, menurut ahli media, aplikasi *game* trivia ini belum mendapat kategori layak. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *game* trivia ini termasuk dalam kategori cukup dengan persentase sebesar 59,64%. Menurut saran dari ahli media, aplikasi *game* trivia ini masih perlu ditambahkan petunjuk penggunaan agar memudahkan siswa dalam menjalankan aplikasi. Sebelum memulai *game*, tombol-tombol di dalam aplikasi perlu diberi petunjuk fungsinya. *Game* trivia juga perlu ditambah konflik seperti cerdas cermat di awal *game*, agar siswa terpacu dan termotivasi. Berdasarkan saran dari ahli media maka dilakukan revisi terhadap aplikasi *game* ini. Hasil validasi ahli media setelah revisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media (setelah revisi)

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Skor	Kategori
1.	Tampilan	90,00%	Sangat Baik
2.	Perangkat Lunak	91,00%	Sangat Baik
3.	Keterlaksanaan	91,00%	Sangat Baik
Rata-rata		90,67%	Sangat Baik

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *game* trivia ini termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase sebesar 90,67%. Menurut penilaian ahli media, keunggulan dari media pembelajaran ini terdapat pada aspek perangkat lunak dan keterlaksanaan. Ahli media memberi komentar bahwa *game* trivia ini sudah memiliki perangkat lunak atau *game* yang mudah untuk digunakan dengan dimunculkannya petunjuk penggunaan, serta sudah memiliki konflik yang membuat *game* menjadi menantang dan meningkatkan motivasi siswa. Selanjutnya hasil penilaian guru Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil penilaian guru Bahasa Indonesia

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Skor	Kategori
1.	Kurikulum	100,00%	Sangat Baik
2.	Penyajian Materi	93,34%	Sangat Baik
3.	Keterampilan	100,00%	Sangat Baik
4.	Kebahasaan	100,00%	Sangat Baik
5.	Tampilan	100,00%	Sangat Baik
6.	Perangkat Lunak	97,14%	Sangat Baik
7.	Keterlaksanaan	100,00%	Sangat Baik
Rata-rata		98,64%	Sangat Baik

Selanjutnya hasil validasi guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *game* trivia ini termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase sebesar 98,64%. Menurut guru Bahasa Indonesia, aplikasi *game* trivia ini sudah sangat bagus dalam sebagian besar aspek, serta merupakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

Setelah ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan, tahap selanjutnya ialah tahap implementasi (*implementation*).

Pada tahap ini, dilakukan penilaian respons siswa terhadap media pembelajaran *game* trivia dengan uji coba kelompok terbatas. Hasil penilaian respons pada saat uji coba yang melibatkan 15 siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang dengan 15 indikator mendapatkan rata-rata penilaian 4,45 dan persentase 88,45%. Kriteria media pembelajaran ini berdasarkan penilaian siswa ialah sangat baik/sangat setuju jika digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini tidak sampai pada tahap pelaksanaan dalam pembelajaran pada materi teks anekdot secara nyata, hanya selesai dengan mengetahui respons para siswa. Kemudian, pada tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah diberi penilaian dan saran dari berbagai pihak agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik. Berikut beberapa tampilan akhir aplikasi *game* trivia yang dapat dijalankan pada *smartphone* android.



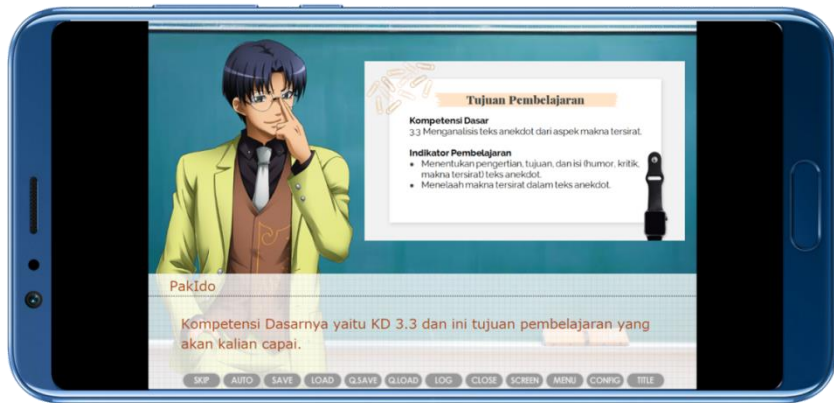
Gambar 2. Tampilan menu utama



Gambar 3. Tampilan prolog



Gambar 4. Tampilan chapter cerita



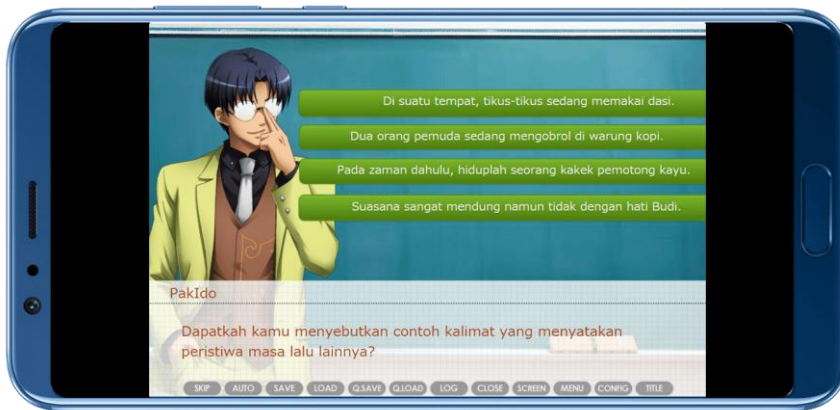
Gambar 5. Tampilan chapter tujuan pembelajaran



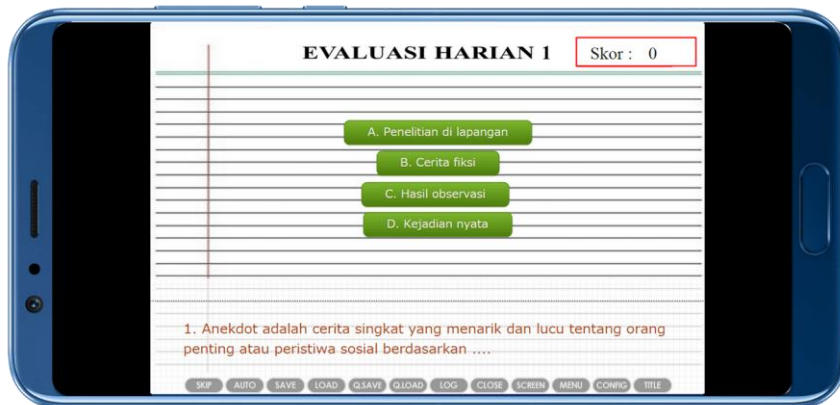
Gambar 6. Tampilan chapter penyajian materi



Gambar 7. Tampilan chapter contoh teks anekdot



Gambar 8. Trivia (saat penyajian materi)



Gambar 9. Trivia (evaluasi harian)



Gambar 10. Tampilan epilog; akhir yang baik (*good ending*)



Gambar 11. Tampilan epilog; akhir yang buruk (*bad ending*)

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan melalui berbagai tahap, aplikasi *game* trivia ini mendapat hasil validasi dengan kategori sangat layak dari ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Hasil respons penilaian siswa terhadap aplikasi ini juga mendapat skor dengan kategori sangat setuju dengan adanya penerapan aplikasi *game* trivia sebagai media pembelajaran teks anekdot. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot “sangat layak” digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *game* trivia ini dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian media *game* trivia ini dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan pada model ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam model ADDIE yaitu melalui lima tahapan, antara lain *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan dengan penelitian pendahuluan melalui observasi dan wawancara kepada guru serta pengumpulan angket analisis kebutuhan kepada siswa. Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan dengan menggambarkan rancangan *game* trivia secara keseluruhan melalui diagram alir (*flowchart*) dan secara mendetail melalui *storyboard*. Selanjutnya pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan dengan melaksanakan proses pengembangan berdasarkan rancangan yang telah dibuat kemudian melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia. Berdasarkan rata-rata hasil validasi para ahli, kualitas aplikasi *game* trivia yang telah dikembangkan berkategori sangat layak/sangat baik, 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%.

Tahap selanjutnya, yaitu tahap implementasi (*implementation*), dilakukan dengan uji coba *game* trivia kepada siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang. Berdasarkan hasil angket diketahui skor rata-rata penilaian siswa terhadap penerapan aplikasi *game* trivia ini sebesar 88,45% dan termasuk kategori sangat setuju. Tanggapan dari siswa terkait *game* trivia ini yaitu siswa merasa *game* ini

merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa untuk memahami materi teks anekdot dengan penyajian materi yang didukung dengan aspek visual, musik, dan efek suara. Kemudian pada tahap evaluasi (*evaluation*), dilakukan dengan melakukan revisi akhir pada aplikasi *game* trivia berdasarkan saran-saran yang diterima dari berbagai pihak. Dengan demikian, berdasarkan tahapan penelitian pengembangan dengan model ADDIE, diperoleh sebuah media pembelajaran berbasis *game* trivia yang sudah divalidasi dan diberikan penilaian oleh siswa. Berdasarkan rata-rata penilaian oleh validator dan penilaian oleh siswa, kualitas aplikasi *game* trivia yang telah dikembangkan berkategori sangat layak/sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* trivia ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperbaiki agar ke depannya media pembelajaran format serupa dengan aplikasi *game* trivia ini mendapat pengembangan yang lebih baik lagi. Berikut saran yang dapat diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu (1) media pembelajaran format serupa dapat dikembangkan dengan membuat jenis teks lainnya, (2) pelaksanaan uji coba penerapan media diharapkan dapat dilihat secara langsung sehingga pemakaiannya dapat dimonitor dan menghasilkan data angket penilaian siswa yang lebih optimal, dan (3) media pembelajaran format serupa diharapkan dapat mengembangkan media *game* berformat isian dan esai sehingga KD keterampilan siswa dapat terlatih lebih maksimal.

Daftar Rujukan

- Aribowo, E. K. (2017). Gamification: Adaptasi game dalam dunia pendidikan. In *Pengembangan profesi guru dan dosen melalui penulisan jurnal ilmiah pendidikan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah (pp. 121-130). Surakarta, Jawa Tengah.
- Bahagia, F. I. (2019). *Gamifikasi terhadap motivasi: Studi kasus tabel periodik kimia menggunakan trivia game*. (Skripsi, Universitas Pelita Harapan, Jakarta).
- Briffa, M., Jaftha, N., Loreto, G., Pinto, F. C. M., & Chircop, T. (2020). Improved students' performance within gamified learning environment: A meta-analysis study. *International Journal of Education and Research*, 8(1), 223-244.
- Hackathorn, J., et al. (2012). Examining exam reviews: A comparison of exam scores and attitudes. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 12(3), 78-87.
- Hidayat, R. (2018). Game-based learning: academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Jurnal Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85. doi:10.22146/buletinpsikologi.30988
- Hidayatno, A., Destyanto, A. R., & Iman, M. R. N. (2018). *Bermain untuk belajar: Merancang permainan sebagai media pembelajaran yang efektif*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera.
- Hootsuite and We Are Social. (2021). Digital in 2021: Essential insights into internet, social media, mobile, and e-commerce use in Indonesia. Retrived <https://wearesocial.com/blog/2021/01/globaldigital-report-2021>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2020 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Kejuruan untuk Kondisi Khusus.
- Sherry, J. (2011). Matching computer game genres to educational outcomes. In C. M. Stewart, C. C. Schifter, & M. E. Selverian (Eds.). *Teaching and learning with technology: Beyond constructivism* (pp. 214-226). New York: Routledge.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Syufagi, M. A. (2015). Penerapan aspek pedagogik untuk membangun komputer game merupakan inti dari game pendidikan. *Jurnal Spirit: STMIK Yadika Journal of Computing and Cybernetic System*, 7(1), 54-64. doi:10.53567/jurnal%20spirit.v7i1.28
- Warsita, B. (2011). Mobile learning sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 62-73. doi:10.32550/teknodik.v14i1.452
- Weng, M. M., et al. (2011). A conceptual design of multi-agent based personalized quiz game. *IEEE 11th International Conference on Advanced Learning Technologies*, 19-21.