

**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS WEB
PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT
KELAS X SMA**

SKRIPSI



OLEH

DINA FEBRIANA UTAMI

1900003103

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA**

2023

**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS WEB
PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT
KELAS X SMA**

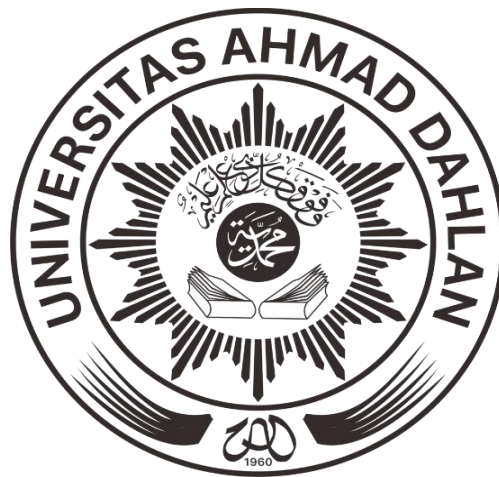
SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

DINA FEBRIANA UTAMI

1900003103

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS WEB
PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT
KELAS X SMA**

dipersiapkan dan disusun oleh

Dina Febriana Utami

1900003103

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diujikan

1960
Dosen Pembimbing,



Roni Sulistiyono, M.Pd.

NIY 60150771

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS WEB
PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT
KELAS X SMA

disiapkan dan disusun oleh

Dina Febriana Utami

1900003103

telah dipertahankan di depan
Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan pada tanggal 14 Juni 2023
dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

1. Ketua : Roni Sulistiyono, M.Pd.

2. Penguji I : Triwati Rahayu, M.Hum.

3. Penguji II : Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd.



Yogyakarta, 14 Juni 2023
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
Dekan,



Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIY 60080551

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Febriana Utami
NIM : 1900003103
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Ahmad Dahlan

menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Web pada Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMA” ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain sebagai syarat penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali aspek-aspek tertentu yang saya gunakan sebagai referensi dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 14 Juni 2023

Penulis



Dina Febriana Utami

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Febriana Utami
NIM : 1900003103
Email : dina1900003103@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Web pada Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 14 Juni 2023

Penulis,



Dina Febriana Utami

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Febriana Utami
NIM : 1900003103
Email : dina1900003103@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Web pada Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMA

Dengan ini saya menyerahkan hal sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses, serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut. Saya (~~mengizinkan/tidak mengizinkan~~)* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2023

Mengetahui
Pembimbing Skripsi



Roni Sulistiyono, M.Pd.

Penulis



Dina Febriana Utami

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Artinya:

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, pasti akan mendapatkannya”

**“Everything will be okay in the end. If it’s not okay, it’s not
the end”**

(John Lennon)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan syukur tidak henti-hentinya penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Subarda dan Ibu Sumiasih, segenap keluarga besar, almamater, dosen serta teman-teman yang selalu memotivasi dan mendukung penulis hingga saat ini. Terima kasih atas doa baik, dukungan, dan kasih sayang yang senantiasa diberikan kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah membawa manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Muchlas, M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di lembaga ini;
2. Muhammad Sayuti, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberi izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan tugas skripsi ini;
3. Roni Sulistiyono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang tidak kenal lelah memberikan bimbingan, pengarahan, dan dorongan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;
4. Dra. Triwati Rahayu, M.Hum., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran yang berguna bagi perbaikan skripsi;
5. Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd., selaku Dosen Penguji II dan Ahli Materi yang telah berkenan menjadi validator produk serta memberikan arahan dan masukan terhadap produk yang peneliti kembangkan;
6. Ariesty Fujiastuti, M.Pd., selaku Ahli Media yang telah berkenan menjadi validator produk serta memberikan arahan, masukan, dan saran terhadap produk yang peneliti kembangkan;
7. Heri Supartono, S.Pd., selaku kepala SMA Negeri 1 Kretek yang telah mengizinkan dan mendukung kegiatan penelitian di sekolah;

8. Fitri Kurniasari, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Kretek sekaligus ahli pembelajaran yang telah berkenan menjadi validator produk dan membantu serta mendukung peneliti selama melaksanakan kegiatan penelitian.
9. Bapak Subarda dan Ibu Sumiasih, kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat penulis, Arlinda Purnamasari dan Windy Ayu Lestari, yang selalu mendukung, menghibur, berbagi kesedihan, menguatkan, dan membantu penulis selama mengerjakan skripsi ini.
11. Semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu-per-satu yang telah membantu proses penulisan skripsi ini.

Teriring doa semoga bantuan dan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan rida Allah Swt. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 14 Juni 2023

Penulis



Dina Febriana Utami

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II	15

A. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	15
B. Kajian Teori	24
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	24
2. Teks Anekdote	28
3. Media Pembelajaran	30
4. Gamifikasi	38
5. <i>Website</i>	49
C. Kerangka Berpikir	51
E. Pertanyaan Penelitian	53
BAB III.....	55
A. Jenis Penelitian	55
B. Prosedur Pengembangan	55
C. Desain Rancangan Produk	57
1. Desain Rancangan Produk	57
2. Subjek Penelitian	59
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	60
4. Teknik Analisis Data	64
BAB IV	69
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	69
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	69
2. <i>Design</i> (Desain)	78
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	84
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	106
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	122
B. Pembahasan	124

1. Kondisi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	124
2. Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Web pada Materi Teks Anekdot.....	126
3. Analisis Kelayakan Media Gamifikasi Berbasis Web pada Materi Teks Anekdot.....	128
4. Analisis Efektivitas Media Gamifikasi Berbasis Web pada Materi Teks Anekdot.....	131
BAB V.....	132
A. Simpulan.....	132
B. Saran.....	134
C. Keterbatasan Penelitian.....	135
DAFTAR PUSTAKA.....	136
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1. KD dan IPK Teks Anekdote.	11
Tabel 2. Persamaan dan Perbedaan Kajian Relevan.	21
Tabel 3. Struktur Isi Teks Anekdote.	29
Tabel 4. Proses Perancangan Gamifikasi.	48
Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Ahli Media.	61
Tabel 6. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.	62
Tabel 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran.	63
Tabel 8. Kisi-kisi Respon Pengguna Media.	64
Tabel 9. Skor Penilaian Jawaban.	65
Tabel 10. Konversi Skor.	66
Tabel 11. Hasil Pengisian Kuesioner Peserta Didik.	75
Tabel 12. Sajian Materi dalam Media Pembelajaran.	80
Tabel 13. Rincian Aspek Penilaian Lembar Validasi Ahli Media.	82
Tabel 14. Rincian Aspek Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi.	82
Tabel 15. Rincian Aspek Penilaian Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.	83
Tabel 16. Rincian Aspek Penilaian Lembar Respon Pengguna Media.	83
Tabel 17. Indikator Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	84
Tabel 18. Hasil Validasi Oleh Ahli Media.	92
Tabel 19. Konversi Skor.	94
Tabel 20. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.	94
Tabel 21. Konversi Skor.	96
Tabel 22. Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran.	96

Tabel 23. Konversi Skor	98
Tabel 24. Hasil Rekapitulasi Respon Pengguna Media	98
Tabel 25. Konversi Skor	100
Tabel 26. Konversi Skor	101
Tabel 27. Pergantian Kuis Level 1 Lama dengan Kuis Baru.....	104
Tabel 28. Pergantian Kuis Level 3 Lama dengan Kuis Baru.....	105
Tabel 29. Jadwal Kegiatan	107
Tabel 30. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	108
Tabel 31. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	109
Tabel 32. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	113
Tabel 33. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	115
Tabel 34. Hasil Nilai Tes X IPS 1	116
Tabel 35. Hasil Nilai Tes X IPS 2.....	117
Tabel 36. Data Statistik Deskriptif.....	118
Tabel 37. Hasil Uji Normalitas	119
Tabel 38. Hasil Uji Homogenitas.....	120
Tabel 39. Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	120
Tabel 40. Statistik Data <i>Post-Test</i>	121
Tabel 41. Hasil Uji-T <i>Indipendent</i>	121
Tabel 42. Hasil Uji Kelayakan Produk	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Background Media Gamifikasi Berbasis Web	85
Gambar 2. Background yang Sudah Diberi <i>Border</i>	85
Gambar 3. Tampilan Menu pada Media dalam Keadaan Vertikal pada Ponsel ...	85
Gambar 4. Isi pada Menu Petunjuk dalam Keadaan Vertikal pada Ponsel.....	86
Gambar 5. Tampilan Menu Main dalam Keadaan Vertikal pada Ponsel.....	86
Gambar 6. Tampilan Penyajian Kuis Level 1	87
Gambar 7. Tampilan Menu Level Bonus	88
Gambar 8. Tampilan Penyajian Kuis Level Bonus Pilihan Ganda	88
Gambar 9. Tampilan Penyajian Kuis Level Bonus Anagram	88
Gambar 10. Tampilan Penyajian Kuis Level Bonus <i>Crosswords</i>	88
Gambar 11. Tampilan Skor Setelah Bermain	89
Gambar 12. Tampilan Riwayat Skor pada Menu Skor Tertinggi	89
Gambar 13. Tampilan Menu Materi Bagian Kompetensi Dasar.....	90
Gambar 14. Tampilan Menu Materi Bagian IPK dari KD 3.5.....	90
Gambar 15. Tampilan Menu Materi Bagian IPK dari KD 4.5.....	90
Gambar 16. Tampilan Materi Pertama.....	91
Gambar 17. Tampilan Materi Kedua	91
Gambar 18. Tampilan Materi Ketiga	91
Gambar 19. Tampilan Materi Keempat	92
Gambar 20. Tampilan <i>Portrait</i>	102
Gambar 21. Tampilan <i>Landscape</i>	102
Gambar 22. Warna Tulisan Sebelum Diperbaiki	103

Gambar 23. Warna Bagian Soal Setelah Diperbaiki	103
Gambar 24. Tampilan Level Bonus Tidak Dapat Dibuka.....	106
Gambar 25. Tampilan Level Bonus Setelah Diperbaiki	106
Gambar 26. Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia	190
Gambar 27. Guru Menjelaskan Materi.....	190
Gambar 28. Kondisi Bangku Belakang saat Guru Menjelaskan Materi	190
Gambar 29. Pemberian Kuesioner dan <i>Pre-Test</i> Kelas X IPS 1	190
Gambar 30. <i>Pre-Test</i> Kelas X IPS 2	190
Gambar 31. Pembelajaran di Kelas X IPS 2 Menggunakan <i>Powerpoint</i>	190
Gambar 32. Pembelajaran di Kelas X IPS 1 Menggunakan Media Gamifikasi Berbasis Web	191
Gambar 33. Pembelajaran di Kelas X IPS 1	191
Gambar 34. <i>Post-Test</i> Kelas X IPS 2	191
Gambar 35. <i>Post-Test</i> dan Pemberian Angket Respon Pengguna Media Kelas X IPS 1	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	140
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	141
Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	142
Lampiran 4. Sampel Kuesioner <i>Need Assesment</i> Peserta Didik	144
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media	146
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	151
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	156
Lampiran 8. Sampel Angket Respon Pengguna Peserta Didik	162
Lampiran 9. Sampel Pengerjaan <i>Pre-Test</i>	163
Lampiran 10. Sampel Pengerjaan <i>Post-Test</i>	168
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	173
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	190
Lampiran 13. Media Gamifikasi Berbasis Web pada Materi Teks Anekdote	192

Utami, Dina Febriana. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Web pada Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMA". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan media gamifikasi berbasis web dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Implementasi media pembelajaran di dalam kelas kurang bervariasi dan cenderung monoton meskipun telah memanfaatkan teknologi. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kondisi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks anekdot di kelas X SMA; (2) mendeskripsikan pembuatan media gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA; (3) mendeskripsikan kelayakan implementasi media gamifikasi berbasis web yang telah diuji coba pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA; dan (4) mendeskripsikan efektivitas media gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar angket, dan lembar *pre-test* serta *post-test*. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan penghitungan uji kelayakan dengan tabel kriteria kuantitatif Arikunto dan uji-t untuk analisis keefektifan produk.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa kondisi media yang digunakan di sekolah sudah cukup bervariasi, namun masih kurang untuk memotivasi peserta didik. Pengembangan media gamifikasi berbasis web dilakukan setelah didapatkan hasil analisis kebutuhan dan merancang desain media. Media dikembangkan dengan coding untuk membuat halaman web yang siap diujikan di kelas. Hasil analisis data yang didapatkan, media gamifikasi berbasis web dinyatakan "sangat layak" dengan persentase rata-rata 85.34%. Berdasarkan hasil uji-t, produk berupa media gamifikasi berbasis web juga dinyatakan "efektif" diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot. Dengan demikian, media gamifikasi berbasis web dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran teks anekdot kelas X SMA.

Kata kunci: media pembelajaran, gamifikasi, web, teks anekdot