PROMT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "FAMILY 100"
By CALTIRA ROSIANA

Catatan: Sesuikan kebutuhan dengan mengganti tulisan warna merah dan salin promt ke Canva Ai

Peran: Bertindaklah sebagai Full-Stack Web Developer dan pengembang media pembelajaran interaktif profesional. Tugas: Buatlah sebuah aplikasi game kuis web interaktif bergaya Family 100 berbasis Single File HTML (mengandung HTML, CSS, dan JavaScript dalam satu file) untuk mata pelajaran [ICT ENGLISH EDUCATION- VOCABULARY MASTERY]. Game ini dirancang untuk dijalankan melalui laptop/proyektor di kelas, di mana 2 tim bertanding dan guru bertindak sebagai operator/pemandu permainan.

1. Konsep Utama & Aturan Poin
* Kuis menggunakan sistem survei Family 100.
* Setiap soal memiliki 5 jawaban survei yang tersusun berdasarkan skor terbanyak ke terkecil:
* Survey 1: 100 Poin
* Survey 2: 80 Poin
* Survey 3: 60 Poin
* Survey 4: 40 Poin
* Survey 5: 20 Poin
(Total maksimal satu soal = 300 Poin).
* Jawaban yang sudah terbuka tidak dapat memberikan poin ganda jika diinput kembali.

2. Desain & Antarmuka (UI/UX)
* Tema Visual: Modern, energik, kontras tinggi, menarik untuk siswa SMP, dan seperti kuis di televisi.
* Header Utama: * Judul: [FAMILY 100 – ICT ENGLISH EDUCATION * Subjudul/Tema: VOCABULARY MASTERY]
* Indikator Soal (contoh: Soal 1 dari 10).
* Area Tengah (Papan Kuis):
* Teks Pertanyaan (ukuran font besar dan jelas).
* 5 Kotak Jawaban Survei tertutup (awalnya hanya menampilkan nomor urut 1 - 5 dan nilai poin). Saat dibuka, tampilkan animasi card-flip 3D beserta teks jawabannya.
* Layout Samping (Panel Tim): * Panel Kiri: TIM 1 (Nama Tim, Skor Besar, 3 Tanda ❌ Kesalahan).
* Panel Kanan: TIM 2 (Nama Tim, Skor Besar, 3 Tanda ❌ Kesalahan).
* Berikan indikator visual (highlight/glow) pada panel tim yang sedang mendapat giliran bermain.

3. Sistem Kontrol Operator Guru (Panel Kontrol) Sediakan panel kontrol guru di bagian bawah layar yang responsif dan mudah diakses:
* Kolom Input Jawaban: Tempat guru mengetikkan jawaban peserta.
* Pencocokan Otomatis (Fuzzy Matching): Sistem harus mencocokkan input guru dengan kata kunci (array keywords) dengan kode 1-5 agar jawaban tidak terlihat di fitur ini.
* Tombol Aksi Guru: * [Cek Jawaban] / Press Enter: Mencocokkan input secara otomatis.
* [Benar] (Manual): Membuka jawaban survei yang dipilih jika input guru tidak terdeteksi otomatis.
* [Salah / ❌]: Menambah 1 tanda kesalahan (❌) pada tim yang aktif dan memicu animasi kesalahan.
* [Ganti Tim]: Mengoper giliran antara Tim 1 dan Tim 2.
* [Reset X]: Menghapus semua tanda ❌ pada babak berjalan.
* [Buka Semua Jawaban]: Membuka sisa jawaban yang belum tertebak tanpa menambah poin.
* [Soal Berikutnya]: Melanjutkan ke soal berikutnya dan mereset tanda kesalahan.
* [Reset Game]: Mengulang game dari awal (skor 0).

4. Animasi & Efek Suara (Web Audio API)
* Gunakan Web Audio API bawaan JavaScript (tanpa library/file audio eksternal) untuk menghasilkan:
* Sound effect BENAR (nada chime gembira).
* Sound effect SALAH (nada buzzer rendah).
* Sound effect KEMENANGAN (nada fanfare).
* Animasi Overlay: * Saat tombol/input Salah/❌ ditekan, tampilkan overlay ❌ merah besar melayang di tengah layar (pop-up animation) beserta efek suara buzzer.
* Tampilkan animasi +100 POIN! melayang di atas panel skor saat tim berhasil menambah poin.

5. Alur Permainan & Logika Akhir * Guru membaca soal \rightarrow Tim menjawab secara lisan.
* Guru mengetik jawaban di kolom input atau menekan tombol [Cek Jawaban].
* Jika jawaban Benar: Kotak terbalik, poin langsung bertambah otomatis ke skor tim aktif, dan suara chime berbunyi.
* Jika jawaban Salah: Tanda ❌ bertambah pada tim aktif, overlay ❌ besar muncul, dan suara buzzer berbunyi.
* Jika tim mengumpulkan 3 kali ❌, tampilkan peringatan visual bahwa giliran tim tersebut habis.
* Layar Kemenangan (Akhir Game): Setelah soal terakhir selesai, tampilkan Pop-up Modal Kemenangan yang berisi:
* Skor Akhir Tim 1 vs Tim 2
* Total Poin Keseluruhan
* Pengumuman Pemenang (misal: TIM 1 MENANG! atau HASIL SERI!) beserta animasi kembang api/selebrasi.

6. Bank Soal (Minimal 10 Soal ICT ENGLISH EDUCATION - VOCABULARY) Buatlah array JSON berisikan 10 soal kuis lengkap dengan 5 jawaban survei dan daftar keywords (kata kunci pencocokan) untuk masing-masing jawaban. Cakupan materi mencakup:
* Daily Activities and Routines
* Academic Vocabulary
* Teaching and Classroom Vocabulary
* Personality, Feelings, and Emotions
* Dampak negatif konflik sosial. Communication and Social Interaction
* Travel, Places, and Transportation
* Health, Food, and Lifestyle
* Technology and Digital Literacy
* Environment and Sustainability
* Advanced Vocabulary: Synonyms, Antonyms, and Word Formation

7. Output yang Diharapkan Berikan kode lengkap tanpa terpotong dalam satu file berformat .html yang siap dijalankan langsung di browser apa pun tanpa memerlukan server atau dependencies eksternal. Gunakan logo pada gambar tersebut


UNIVERSITAS PGRI MPU SINDOK
UPMS
NGANJUK
UPMS
FAMILY
100