

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS APLIKASI KAHOOT PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA BELAJAR
BERWIRUSAHA SISWA KELAS V SDN DRINGU**

Sabrina Dwi Maulidia Putri¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Faridahtul Jannah³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Panca Marga
[1sabv.me007@gmail.com](mailto:sabv.me007@gmail.com)

ABSTRACT

In the era of the Industrial Revolution 4.0, technological developments have an important role in education, including Indonesian language subjects. Teachers and students can utilize technological advances to create more interesting and enjoyable learning. However, the reality in the field is the lack of use of learning media that can make students active in learning, causing low levels of student motivation in Indonesian language subjects in the classroom. This research aims to produce a product in the form of multimedia based on the Kahoot application in Indonesian language subjects on the theme of learning entrepreneurship for grade V students at SDN Dringu. This research method uses a research and development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the product trial research show the level of feasibility with an average score of 94% with the product feasibility assessment criteria in the very feasible category. If described, the media expert gets a score of 96%, the material expert gets a score of 92%, and the learning practitioner gets a score of 94%. While the questionnaire results from student responses scored 90% with a very good category. The conclusion of the research and development of Kahoot application-based multimedia is an interesting and fun game-based digital media. Kahoot application-based multimedia can be used as a tool in Indonesian subjects on the theme of learning entrepreneurship when it will be studied by utilizing the features in the Kahoot application.

Keywords: *kahoot application, Indonesian language, learning entrepreneurship, multimedia*

ABSTRAK

Pada era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan, termasuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Guru dan siswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, kenyataan dilapangan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif

dalam pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya tingkat motivasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia berbasis aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema belajar berwirausaha siswa kelas V di SDN Dringu. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian uji coba produk menunjukkan tingkat kelayakan dengan rata-rata skor 94% dengan kriteria penilaian kelayakan produk berada pada kategori sangat layak. Jika dijabarkan yaitu ahli media mendapatkan skor 96%, ahli materi mendapat skor 92%, dan praktisi pembelajaran mendapatkan skor 94%. Sedangkan hasil angket dari respon siswa mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan multimedia berbasis aplikasi Kahoot ini merupakan media digital berbasis game yang menarik dan menyenangkan. Multimedia berbasis aplikasi Kahoot ini dapat digunakan sebagai alat bantu pada mata pelajaran bahasa indonesia tema belajar berwirausaha ketika akan dipelajari dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam aplikasi Kahoot.

Kata Kunci: aplikasi kahoot, bahasa Indonesia, belajar, berwirausaha, multimedia

A. Pendahuluan

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi di zaman digital saat ini telah menyebabkan banyak perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pendidik harus memperhatikan pentingnya teknologi dalam proses pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang efisien dan maksimal (Rejekiingsih et al., 2021). Perkembangan teknologi memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk menciptakan proses belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan efisien. Kebutuhan akan pembelajaran Bahasa Indonesia yang

menarik dan berarti di tingkat sekolah dasar berkaitan dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks (Sartika, 2023).

Salah satu inovasi yang muncul adalah aplikasi Kahoot, sebuah platform pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kahoot adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif, dengan memfasilitasi partisipasi aktif dan kompetisi yang sehat di antara siswa (Andari, 2020). Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, survei, dan game. Aplikasi ini memungkinkan

pendidik untuk membuat kuis, survei, dan game. Selain menitikberatkan pada fitur menarik dalam menyajikan materi ajar melalui bentuk kuis, kahoot juga memiliki keunggulan untuk dapat mengevaluasi dengan cepat hasil jawaban siswa dalam menjawab pertanyaan guru melalui kuis interaktif tersebut, hal ini diyakini dapat menumbuhkan sikap kompetitif yang positif, membangkitkan motivasi belajar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan (Hapsari & Isroyati, 2021).

Hasil penelitian awal di kelas V SD Negeri Dringu diperoleh kesimpulan bahwa siswa masih pasif dalam pembelajaran, hal ini dapat disebabkan karena kurangnya variasi media untuk pembelajaran. Guru masih memanfaatkan media pengajaran konvensional dan kurang menarik, membuat siswa kurang terlibat dalam proses belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jadi, permasalahan yang ditemukan di SDN Dringu yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga rendahnya tingkat motivasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Menurut penelitian terdahulu oleh (Bunyamin et al., 2020) Hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan yakni Aplikasi Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk mengoptimalkan dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mendorong motivasi dan kemandirian siswa, di samping itu juga mempermudah penilaian dan variasi dalam pengajaran.

Menurut penelitian terdahulu oleh (Rahmawati, 2023) Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi ini juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas dan berpotensi meningkatkan minat serta hasil pembelajaran yang maksimal.

Dapat peneliti simpulkan dari hasil penelitian relevan diatas bahwa kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan yakni, Kedua penelitian menyoroti aplikasi Kahoot sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan kedua penelitian tersebut

mencatat bahwa penggunaan Kahoot berdampak positif pada minat belajar siswa. Siswa merasa lebih aktif dan tidak jenuh saat menggunakan aplikasi ini, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Dan juga dari kedua penelitian diatas memiliki perbedaan, penelitian yang pertama ini lebih menekankan pada pengoptimalan, motivasi, dan kemandirian peserta didik. Selain itu, juga membahas kemudahan dalam proses evaluasi dan variasi dalam pembelajaran.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan multimedia berbasis aplikasi Kahoot sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggabungkan quis, cerita, dan materi dalam satu akses serta, tema berwirausaha yang relevan. Dengan pendekatan yang menyeluruh dan evaluasi yang mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap praktik pendidikan di tingkat dasar, serta menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk multimedia berbasis aplikasi kahoot pada tema belajar berwirausaha untuk

siswa kelas V SDN Dringu. Aplikasi Kahoot sebagai multimedia dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE pertama kali dikembangkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda dalam (Hidayat & Nizar, 2021). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu (Sugiyono, 2013: 297). Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan multimedia berbasis aplikasi Kahoot. Berikut ini tahap pengembangan model ADDIE.

Pada tahap ***Analysis***, peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia tema belajar berwirausaha di kelas V SDN Dringu, dengan fokus pada integrasi nilai kewirausahaan yang relevan dengan kurikulum. Pemilihan SDN Dringu didasarkan pengalaman magang peneliti serta fasilitas teknologi yang mendukung penggunaan aplikasi Kahoot. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami permasalahan belajar siswa sebagai dasar pengembangan produk. Tahap **Design** melibatkan perancangan konten multimedia seperti teks bacaan, kuis, video pembelajaran, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan tema menggunakan aplikasi Kahoot. Pada tahap **Development**, elemen multimedia diwujudkan ke dalam aplikasi Kahoot dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, serta praktisi pembelajaran. Tahap **Implementation** dilakukan dengan menggunakan produk multimedia tersebut dalam pembelajaran siswa kelas V SDN Dringu, memanfaatkan chromebook dan internet. Akhirnya, pada tahap **Evaluation**, peneliti mengumpulkan umpan balik dari siswa, ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran untuk menyempurnakan produk agar lebih efektif di masa depan.

Uji coba produk adalah tahap dalam penelitian yang dilakukan setelah pengembangan produk selesai. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa multimedia berbasis aplikasi kahoot tidak hanya dirancang dengan baik, tetapi juga dapat berfungsi secara optimal ketika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Uji coba ini membantu peneliti untuk melakukan perbaikan jika diperlukan sebelum produk disebarluaskan pada skala yang lebih luas. Uji coba pengembangan multimedia berbasis aplikasi Kahoot dilakukan melalui penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran menggunakan angket untuk menentukan kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Dringu. Subjek uji coba meliputi 27 siswa (11 laki-laki dan 16 perempuan), guru kelas V, serta tim validator yang terdiri dari dosen Universitas Panca Marga serta guru kelas V SDN Dringu. Data yang diperoleh berupa data kualitatif (kritik dan saran) dan evaluasi dari validator dan guru serta data kuantitatif (hasil angket) dari validator, guru, dan siswa. Instrumen pengumpulan data mencakup angket tertutup untuk

mendapatkan data kuantitatif tentang tanggapan terhadap aplikasi Kahoot dan dokumentasi berupa foto, modul ajar, serta dokumen pendukung. Data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban dari angket dan secara kualitatif berdasarkan masukan dan saran untuk perbaikan produk. Adapun rumus presentase dalam penelitian produk ini sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P	Nilai persentase yang dicari
F	Jumlah keseluruhan frekuensi respon siswa
N	Skor maksimum dari frekuensi

1. Analisis Data Angket Validator Dan Praktisi

$$P = \frac{Xi}{Xy} \times 100\%$$

Keterangan:

P	Nilai persentase
Xi	Jumlah skor yang diberikan validator untuk setiap aspek
Xy	Skor maksimum untuk kreteria

Tabel 1 Kreteria Penilaian Kelayakan

No.	Persentase Skor	Kategori Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	<21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Afifah dkk, 2022)

2. Persentase Skor Kategori Kelayakan

Tabel 2 Kategori Persentase Respon Siswa

No.	Persentase (%)	Kategori
1.	81 – 100	Sangat Baik
2.	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Netral
4.	21 – 40	Tidak Baik
5.	0 – 20	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Handayani, 2022)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap I *Analysis* (Analisis)

Penelitian awal di SDN Dringu pada siswa kelas V mengidentifikasi kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema belajar berwirausaha, di mana siswa cenderung pasif akibat penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa memahami ide pokok teks, idiom, kata tanya, dan wawancara serta mengembangkan sikap

kewirausahaan seperti kreativitas dan tanggung jawab. Pemilihan SDN Dringu sebagai lokasi penelitian didasarkan kondisi pembelajaran yang monoton dan rendahnya minat belajar siswa, serta karena sekolah ini belum pernah menjadi tempat penelitian multimedia berbasis aplikasi Kahoot. Sebagai solusi, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot yang memiliki fitur menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Tahap II Design (Desain)

Peneliti merancang multimedia pembelajaran yang sesuai dengan tema wirausaha, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi ide pokok teks bacaan, memahami idiom yang relevan, menggunakan kata tanya dalam pertanyaan wawancara, dan dilakukan sederhana setelah mengamati video. Konten pembelajaran mencakup materi tentang ide pokok, idiom, kata tanya, wawancara, serta dilengkapi dengan contoh video wawancara, kuis, dan teks bacaan yang disusun dengan desain tampilan menarik. Media yang digunakan adalah aplikasi Kahoot, yang menyajikan materi pokok bahasan, gambar teks cerita, video

wawancara, dan kuis. Strategi pembelajaran menerapkan model kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dengan metode ceramah, tanya jawab, presentasi, dan penugasan, serta sistem poin dan peringkat di Kahoot untuk memotivasi siswa. Desain tampilan dibuat semenarik mungkin.



Gambar 1 Tampilan awal pokok bahasan ide pokok dan idiom



Gambar 2 Tampilan awal pokok bahasan kata tanya dan wawancara



Gambar 3 Tampilan Teks Cerita



Gambar 4 Tampilan contoh video wawancara



Gambar 5 Tampilan kuis Pembelajaran



Gambar 6 Tampilan hasil skor kelompok

Tahap III *Development* (Pengembangan)

Tahap mengembangkan multimedia sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya, yaitu dengan merealisasikan elemen multimedia seperti teks bacaan, kuis dan contoh video pembelajaran ke dalam aplikasi Kahoot. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran, setelah divalidasi maka

akan dilakukan revisi dan perbaikan hingga produk siap digunakan.

1. Validasi ahli media

Tingkat kelayakan ahli media pada produk ini mencapai 96% dari hasil angket yang telah divalidasi oleh Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd. dengan kategori “Sangat Layak”, akan tetapi peneliti mendapatkan saran dari ahli media yaitu ukuran font tulisan pada teks cerita lebih dibesarkan lagi, jarak spasi antar kata pada teks cerita ditambah, dan satu lembar digunakan untuk teks cerita satu paragraf.

Tabel 3 Hasil penilaian kelayakan ahli media

Keterangan:	
Sangat Baik (SB)	: 5
Baik (B)	: 4
Cukup Baik (C)	: 3
Kurang (K)	: 2
Sangat Kurang (SK)	: 1

No	Indikator	Skor
1.	Tampilan warna multimedia yang menarik bagi siswa SD.	5
2.	Tampilan gambar pada multimedia menarik bagi siswa SD.	5
3.	Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI.	5
4.	Multimedia berbasis aplikasi Kahoot dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru.	5

5.	Penggunaan bahasa dalam aplikasi mudah dipahami oleh siswa kelas V.	4
6.	Penggunaan elemen visual yang mendukung proses pembelajaran.	4
7.	Integrasi multimedia dalam aplikasi Kahoot memperkaya pengalaman belajar siswa.	4
8.	Aplikasi Kahoot memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.	5
9.	Aplikasi Kahoot fleksibel digunakan kapanpun dan dimanapun.	5
10.	Aplikasi Kahoot fleksibel digunakan kapanpun dan dimanapun.	5
Total skor		48
Skor maksimal		50
P%		96%
Keterangan		Sangat Layak

Tabel 4 Hasil penilaian kelayakan ahli materi

Keterangan:	
Sangat Baik (SB)	: 5
Baik (B)	: 4
Cukup Baik (C)	: 3
Kurang (K)	: 2
Sangat Kurang (SK)	: 1

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian media yang disajikan dengan tema pembelajaran.	5

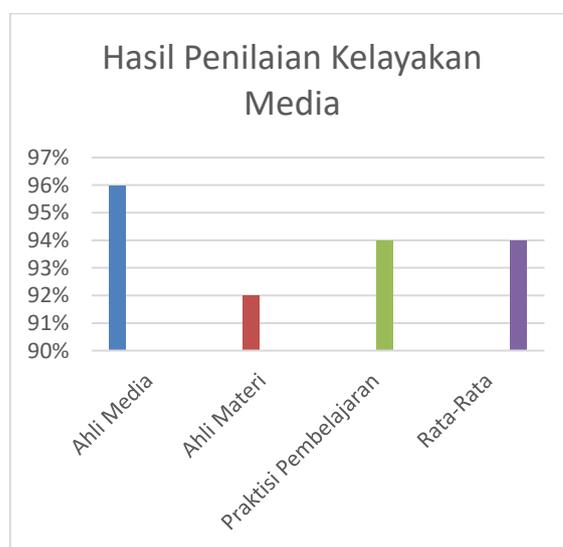
2.	Media yang disajikan relevan dengan kebutuhan belajar siswa SD kelas V.	5
3.	Teks bacaan yang disajikan dalam aplikasi Kahoot mudah dipahami siswa kelas V.	4
4.	Penggunaan kata yang baku dalam teks bacaan.	5
5.	Contoh teks bacaan dapat memudahkan siswa menentukan ide pokok dari setiap paragraf.	4
6.	Pertanyaan dalam aplikasi Kahoot sesuai dengan tema pembelajaran.	5
7.	Penggunaan idiom yang sesuai dengan tema pembelajaran.	5
8.	Contoh idiom dalam media mendukung pemahaman siswa.	4
9.	Media kuis membantu siswa memahami penggunaan kata tanya dengan tepat dalam menyusun pertanyaan.	4
10.	Contoh video wawancara mampu membantu siswa menyusun pertanyaan untuk melakukan wawancara.	5
Total skor		46
Skor maksimal		50
P%		92%
Keterangan		Sangat Layak

Tabel 5 Hasil penilaian kelayakan praktisi pembelajaran

Keterangan:	
Sangat Baik (SB)	: 5
Baik (B)	: 4
Cukup Baik (C)	: 3
Kurang (K)	: 2
Sangat Kurang (SK)	: 1

No	Indikator	Skor
1.	Aplikasi kahoot menarik minat siswa dalam pembelajaran.	5
2.	Penggunaan aplikasi kahoot membantu siswa memahami materi pembelajaran.	4
3.	Media kuis pada aplikasi Kahoot membantu keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	5
4.	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang berlaku.	5
5.	Kesesuaian media yang disajikan dengan tema pembelajaran.	5
6.	Penggunaan multimedia berbasis Kahoot menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.	5
7.	Guru merasa terbantu dengan adanya multimedia berbasis Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran.	5
8.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi Kahoot jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V.	4
9.	Visualisasi multimedia berbasis aplikasi Kahoot	5

	memiliki tampilan yang menarik.	
10.	Aplikasi Kahoot mudah digunakan oleh guru dan siswa.	4
Total skor		47
Skor maksimal		50
P%		94%
Keterangan		Sangat Layak



Gambar 7 Hasil validasi para ahli

Total penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran terhadap produk ini berada pada tingkat kelayakan dengan rata-rata skor 94% dengan kreteria penilaian kelayakan produk berada pada kategori sangat layak. Dapat dijabarkan ahli media mendapatkan skor 96%, ahli materi mendapat skor 92%, dan praktisi pembelajaran mendapatkan skor 94%.

Tahap IV Implementation (Implementasi)

Uji coba pada siswa kelas V sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 16 perempuan dan 11 laki-laki dengan pelaksanaan penelitian pada tanggal 12 Februari 2025. Uji coba dilakukan dengan menggunakan 4 jam pelajaran yang dibagi menjadi dua sesi. Pokok bahasan sesuai dengan tema belajar berwirausaha mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada jam pelajaran pertama peneliti melakukan uji coba dengan pokok bahasan materi ide pokok dan idiom terkait tema pembelajaran. Dan jam pelajaran kedua peneliti melakukan uji coba dengan pokok bahasan materi kata tanya dan wawancara berdasarkan tema pembelajaran. Berikut adalah hasil respon siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Analisis hasil respon siswa yang di ambil menggunakan angket.

Keterangan:	
Sangat Baik (SB)	■ : 5
Baik (B)	■ : 4
Cukup Baik (C)	■ : 3
Kurang (K)	■ : 2
Sangat Kurang (SK)	■ : 1



Gambar 8 Hasil respon siswa

Berdasarkan hasil analisis respon siswa 27 orang dengan 10 indikator setelah menggunakan media yang dikembangkan menghasilkan respon: Sangat Baik (SB) sebanyak 163, Baik (B) sebanyak 77, Cukup (C) sebanyak 28, Kurang (K) sebanyak 1 dan Sangat Kurang (SK) sebanyak 1. Skor respon setiap siswa menghasilkan total 1.219 dengan skor maksimal 1.350 (27 siswa x skor maksimal 5 x 10 indikator angket). Tingkat persentase respon siswa pada multimedia berbasis aplikasi Kahoot mencapai 90%, produk ini berada dalam kategori Sangat Baik.

Tahap V Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk perbaikan lebih lanjut terkait multimedia yang dikembangkan menggunakan aplikasi kahoot. Adapun saran dan komentar dari tim validator yaitu sebagai berikut. Ahli media yaitu Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd. memberikan saran pada

media yang dikembangkan yaitu ukuran font tulisan pada teks cerita lebih dibesarkan lagi, jarak spasi antar kata pada teks cerita ditambah, dan satu lembar digunakan untuk teks cerita satu paragraf. Ahli materi yaitu Ibu Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd., M.Pd. memberikan saran yaitu kuis, materi dan contoh video pembelajaran dijadikan dalam satu media agar lebih mudah digunakan dalam satu akses.

Praktisi pembelajaran yaitu Ibu Dwi Sugiarti, S.Pd. SD menambahkan komentar yaitu “Pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi saat ini semakin mempermudah belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak bosan. Pemanfaatan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan konsentrasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran”.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tema Belajar Berwirausaha bagi siswa kelas V SD Negeri Dringu. Produk ini mencakup teks bacaan, kuis, video pembelajaran, dan ringkasan materi yang dapat diakses dalam satu platform. Penelitian

menggunakan model ADDIE dengan lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran, menghasilkan skor rata-rata kelayakan 94% (kategori sangat layak) dari validator dan skor 90% dari siswa (kategori sangat baik). Multimedia ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan teknologi abad ke-21, mengatasi kurangnya media pembelajaran interaktif yang membuat siswa lebih aktif di kelas. Saran pengembangan meliputi perluasan tema atau mata pelajaran lain, peningkatan tampilan produk, serta adaptasi untuk jenjang pendidikan yang lebih luas. Disseminasi dilakukan melalui publikasi jurnal, seminar, dan distribusi ke sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, Kurniaman, Otang, & Noviana, Eddy. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andari, Rafika. (2020). Pemanfaatan

- Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bunjamin, Aceng Cucu, Juita, Dewi Rika, & Syalsiah, Noer. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Handayani, Lina. (2022). Peningkatan motivasi dan hasil belajar perubahan wujud benda melalui metode Cooperative Script siswa Kelas III semester I SDN 2 Pengkolrejo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Widyasari-Press.Com/*, 129–140. Retrieved from <https://widyasari-press.com/>
- Hapsari, Fitri Senny, & Isroyati, Isroyati. (2021). the Aplication of Digital Based Intractive Quiz Learning Media for Teacher of State Elementary School in Depok. *RANGKIANG: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 77–82.
<https://doi.org/10.22202/rangkiang.2020.v2i2.4507>
- Hidayat, Fitria, & Nizar, Muhamad. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Rahmawati, Septina. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30.
<https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>
- Rejekiningsih, Triana, Budiarto, Mochamad Kamil, & Sudiyanto, Sudiyanto. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Sma. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 167.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p167--185>
- Sartika, Christian Dwi. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–15.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
-