

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA
BERBANTUAN *MEDIA* APLIKASI *KAHOOT* SISWA
KELAS V SD TELKOM MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

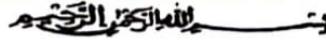
Oleh

Sakinah

105401118620

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SAKINAH NIM 105401118620**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 07 Dzulqaidah 1445 H/15 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 15 Mei 2024**.

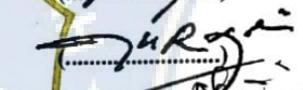
Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
15 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

- | | |
|------------------|---|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
2. A Syamsul Alami, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. B. Sykroni Baso, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd. |



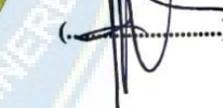












Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan *Media Aplikasi Khoot* Kelas V SD Telkom Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : SAKINAH
NIM : 105401118620
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 15 Mei 2024

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.


Dr. Anis Asnidar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sakinah

Nim : 105401118620

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan

Media Aplikasi Khoot Siswa Kelas V SD Telkom Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

Sakinah



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sakinah

Nim : 105401117820

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Mei 2024
Yang Membuat Pernyataan

Sakinah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Semangat dan tekad yang kuat akan mengantarkan sebuah mimpi menjadi nyata dan tidak ada kata terlambat untuk menjadi seseorang yang di inginkan



Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulisan
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Sakinah 2024. Pengembangan Materi ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Telkom Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Aliem Bahri, dan Pembimbing 2 Anin Asnidar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Telkom Makassar yang dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Subjek dari penelitian ini berisi 2 orang validator yang terdiri dari ahli isi/materi dan ahli desain/media, siswa-siswi yang berjumlah 29 orang dan 1 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* serta uji kepraktisan pada kelas V SD berada pada kualifikasi yang sangat baik. Berdasarkan hasil pengembangan Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. apa lagi *media aplikasi kahoot* merupakan salah satu hal yang digemari oleh peserta didik yang duduk dibangku sekolah dasar (SD). Selain itu faktor memanfaatkan panca indera yang dimiliki peserta didik yaitu mata dan telinga, juga merupakan salah satu hal yang dapat membantu memahami informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

Kata kunci : Materi ajar, *Media aplikasi kahoot*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah maha penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan ridho pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dan sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatah morgana yang semakin dikerjakan semakin menghilang dari pandangan, bagaikan pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika di dekati. Demikian tulisan ini, hendak hati ini mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Penulis membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam kehidupan pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dan berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua H.Mahyuddin dan Hj.Saniasa yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda. Kepada

Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd dan Dr. Anin Asnidar, S.Pd.,M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan Skripsi hingga selesainya Skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.,Ag, Rektor niversitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammmadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakulas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru, staf SD Telkom Makassar, dan guru di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020 atas segala kerja samanya. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senang tiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membantu penulis.

Makassar, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	7
C. Tujuan Pengembagan	7
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
E. Definisi Istilah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIR	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Kajian hasil penelitian yang relevan	28
C. Kerangka Konseptual	30

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Model pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Ujicoba Produk	37
E. Desain Ujicoba Produk	38
F. Jenis Data	39
G. Teknik Pengumpulan Data	39
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Validasi Produk.....	47
B. Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

Table 3.1 Kisi – kisi instrumen ahli materi.....	40
Table 3.2 kisi – kisi instrumen ahli media.....	41
Tabel 3.3 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	43
Tabel 4.1 Perencanaan pengembangan materi ajar berbantuan <i>media aplikasi</i>	49
Tabel 4.2 Pengembangan desain Materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan <i>media aplikasi kahoot</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	53
Tabel 4.4 Revisi Materi Ajar Berbantuan <i>Media Aplikasi Kahoot</i> Atas Masukan Ahli Media.....	55
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli isi Materi ajar pada <i>media aplikasi kahoot</i> Mata pelajar Bahasa Indonesia	56
Tabel 4.6 Revisi materi ajar atas masukan ahli isi/materi	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual	32
Gambar 3.1 Model Alessi dan Trollip (2001)	34



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang di turunkan dari generasi-kegenerasi berikutnya melalui sebuah pembelajaran, penelitian atau pelatihan. Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peran dalam menentukan sifat, dan bentuk manusia maupun masyarakat. Dunia pendidikan merupakan sebuah topik yang tidak pernah sepi untuk di bahas. Ada banyak sekali hal-hal yang menarik yang bisa di bahas mengenai dunia pendidikan, akhir-akhir ini topik dunia pendidikan selalu dibicarakan mulai dari pergantian kurikulum wacana materi dunia pendidikan mengenai pembelajaran, Rahmawati (2021: 213).

Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang terbawah dari sistem pendidikan nasional, seperti yang ditetapkan Undang-Undang 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang di perlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta, Komang (2021:1).

Proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas kehidupan bangsa. Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga

dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, bentuk manusia maupun masyarakat. Nurkholis, (2013: 24)

Pendidikan juga dapat dikatakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa disekolah dasar (SD) yang merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempu pendidikan. Pendidikan sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan dalam pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus optimal..

Penggunaan media pembelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa secara efektif, media dapat membantu kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan mampu membuat perkembangan anak dalam hal belajar. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, guna dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah *media aplikasi kahoot*, selain itu dari segi materi dimata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan kreativitas guru dalam menyajikan materi yang bersifat umum, Nurfadhillah, (2021:7-8). Untuk memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* ini maka diperlukan sarana prasarana / fasilitas. Fasilitas yang dimaksud disini adalah ketersediaan jaringan *internet* yang kuat, dan *handpone* atau laptop.

Kahoot ialah fitur permainan berbasis *online* yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas, beberapa fitur yang menarik yang dimiliki *aplikasi kahoot* seperti *quiz*. Dalam fitur *quiz*, peserta didik memiliki akun agar peserta / siswa bisa menjawab soal yang telah tersedia melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (*smartphone/ laptop/ tablet*) sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dilihat di layar *aplikasi kahoot*, Markhamah (2022: 192).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajaran karena *media aplikasi Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung atau telah dipelajarinya, Buyamin dkk (2019:18-19). Proses pembelajaran *media aplikasi Kahoot* dapat menjaga kelanjutan proses pembelajar, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. *media aplikasi Kahoot* dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Lukman, (2019:56)“*kahoot* adalah *aplikasi* yang merancang pembelajaran, *quiz*, dan *game*. Keunggulan, dari *media aplikasi kahoot* terlihat pada soal-soal yang disajikan pada *aplikasi* dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya

keterbatasan waktu, membuat siswa terlatih dalam berpikir secara, cepat, dan tepat ketika menyelesaikan soal yang di berikan. Selain itu menurut, Brauer (2018: 2) “Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui *media aplikasi kahoot* dikarenakan menpegaruhi situasi kelas saat pembelajaran serta melakukan *game* pada saat proses berlangsung-Nya pembelajaran atau pun *quiz*”.

Hal ini disebabkan karena guru menggunakan proses belajar mengajar yang sama tanpa adanya suatu perubahan di dalam kelas, dengan membuat materi ajar Bahasa Indonesia pada *media aplikasi kahoot* dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa di kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 10-11 tahun Kemampuan berpikirnya sudah sistematis, memecahkan masalah, menyusun strategi dan menghubungkan. Kemampuan komunikasinya yang sudah berkembang seiring perkembangan kemampuan berpikirnya, siswa sehingga sudah mampu mengungkapkan pemikiran dalam bentuk ungkapan kata yang logis dan sistematis. Kemampuan sosialisai siswa di kelas V yang sudah dipengaruhi oleh teman sebayanya terbentuklah kelompok-kelompok yang didasari kesamaan tertentu. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V berada pada tahap opesional konkret, siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berpikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersipat kongkert, melakukan klarifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan satu konsep. Oleh karena itu, pendidik perlu mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode dan

menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mampu memberikan pemahaman yang mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Hubungan karakteristik pembelajaran dengan *media* pembelajar yang akan dikembangkan adalah mampu membuat siswa memahami materi serta mencakup tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan, dengan *media aplikasi kahoot* siswa juga bisa mengetahui bentuk *aplikasi* atau konsep dan materi, kemudian *media aplikasi kahoot* diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerja sama siswa. Dengan ini penguatan *media aplikasi kahoot* sangat diperlukan didunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, dan tidak membosankan.

Dalam penyajian data ini dilakukan identifikasi kebutuhan pada siswa kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, membagikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui apakah *media aplikasi kahoot* ini di butuhkan dalam proses pembelajaran, rata-rata p yang dilakukan kepada 29 siswa dengan tujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran yang dapat dihasilkan adalah 48 dengan jawaban berada pada kualifikasi *media aplikasi kahoot*.

Alasan memilih Lokasi di SD Telkom Makassar menjadi pilihan karena fokusnya pada pemanfaatan *teknologi* dalam proses pembelajaran. Peneliti yang tertarik dengan penggunaan *media* yang berbasis *teknologi*, seperti *media*

aplikasi kahoot, dalam proses pembelajaran akan menemukan lingkungan yang sesuai di sekolah ini bisa memberikan peluang untuk mendapatkan wawasan dan pandangan yang mendalam. Sekolah ini mungkin memiliki infrastruktur *teknologi* serta sarana dan prasarana yang baik, seperti akses *internet* yang stabil, perangkat *komputer*, dan perangkat pendukung *teknologi* lainnya. Ini akan mendukung pelaksanaan penelitian yang melibatkan *media aplikasi kahoot teknologi* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Telkom Makassar, penelitian mengembangkan materi ajar bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoot* , diharapkan mampu membuat siswa untuk giat belajar serta memberikan daya pikir dan pengembangan sosial, emosional, dan juga perkembangan fisik melalui aktivitas bermain. Maka dari itu peneliti mengembangkan **“Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot* Siswa Kelas V SD Telkom Makassar”** dimana materinya dibuat untuk melatih konsentrasi siswa, melatih kemampuan motorik, serta melatih bahasa dan wawasan. Keunggulan dari *media kahoot* ini berbentuk *aplikasi* sehingga dapat memudahkan siswa dalam penggunaannya secara mandiri.

Selain praktis siswa juga bisa mengakses melalui *komputer* dan *Android*, dan *game* pada *media aplikasi kahoot*, ini memiliki desain yang mampu mendukung ketertarikan siswa untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kebutuhan *media aplikasi kahoot* pada materi ajar Bahasa Indonesia kelas V SD Telkom Makassar ?
2. Bagaimanakah desain materi ajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan *media aplikasi kahoot* kelas V SD Telkom makassar ?
3. Bagaimanakah validitas, keefektipan, dan kepraktisan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Telkom Makassar?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk meningkat kebutuhan siswa terhadap materi ajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan *media aplikasi kahoot* kelas V SD Telkom Makassar
2. Menyusun materi ajar Bahasa Indonesia dengan *media aplikasi kahoot*
3. Mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektipan materi ajar Bahasa Indonesia kelas V SD Telkom Makassar

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi materi ajar dengan menggunakan *media aplikasi kahoot* :

1. Materi

Materi meliputi pengenalan apa itu *media aplikasi kahoot* dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari beserta cerita yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. User

a. Siswa

Siswa merupakan sasaran utama dari penggunaan materi ajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan *media aplikasi Kahoot* dan dapat melakukan hal-hal seperti berikut:

- b. Dapat mempelajari materi yang ada didalam *media aplikasi Kahoot*.
- c. Memahami materi yang dipaparkan dalam *media aplikasi kahoot*.
- d. Siswa dapat belajar dengan cepat dan tepat karena *media aplikasi kahoot* ini memiliki beberapa fitur berupa durasi waktu disetiap soal.
- e. Guru dapat menjadikan *media aplikasi kahoot* ini sebagai strategi dalam melakukan proses belajar mengajar.

3. Gambar

Gambar adalah sebagai penunjang dalam *media aplikasi kahoot* agar menjadi lebih menarik, sehingga minat siswa untuk belajar lebih meningkat. Selain itu gambar juga dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

E. Definisi Istilah

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan yang dilakukan. Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Teoretis

- a. Peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi dunia pendidikan tentang materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoot*
- b. Peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa dalam penggunaan *media aplikasi kahoot*
- c. Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pelaksanaan proses pembelajaran dan pengajaran untuk sekolah dasar.

2. Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti ini dapat menambah pengalaman dan referensi bagi peneliti mengenai *media aplikasi kahoot*

b. Bagi siswa SD Telkom Makassar

Diharapkan dapat menambah wawasan atau ilmu pengetahuan dalam penggunaan *media aplikasi kahoot*

c. Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau pendoman pelaksanaan proses pelajaran dan pengajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Melalui perjalanan sejarah yang panjang, Bahasa Indonesia telah mencapai perkembangan yang sangat luar biasa, baik dari segi jumlah penggunaannya maupun dari segi tata bahasa dan kosa kata serta maknanya. Sekarang Bahasa Indonesia telah menjadi Bahasa yang modern yang digunakan dan dipelajari tidak hanya diseluruh Indonesia tetapi juga dibanyak negara, bahkan, keberhasilan Indonesia dalam mangajak Bahasa Indonesia kepada generasi mudah telah dicatat sebagai prestasi dari segi peningkatan komunikasi antar warga. Aksara, (2016: 1-2). Pendidikan Bahasa Indonesia merupakana salah satu aspek penting yang diajarkan kepada siswa di sekolah. Maka mata pelajaran Bahasa Indonesia di berikan sejak masih di bangku sekolah dasar (SD) karena dari situ siswa diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti membaca dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan untuk meningkatkan kemampuan pesertadidik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terdapat empat keterampilan berbahasa, di antaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai oleh setiap siswa. Pembelajaran bahasa

Indonesia di SD bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasinya baik secara lisan maupun tulisan, Fitri, N. dkk (2023: 222). Hal tersebut dilakukan secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Dalam observasi peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi ajar yang di ambil dari mata pelajaran ini yaitu dari Modul/Silabus. Modul Bahasa Indonesia adalah perencanaan proses pembelajaran berupa ikhtisar (garis besar) tata kelola (prosedur) dan mekanisme (tata kerja) penyajian materi pembelajaran. Dilihat dari sudut tata kelola (prosedur) pembelajaran. Modul berupa strategi pengelolaan kelas yang berkaitan dengan pengaturan peserta didik sesuai dengan metode yang dipilih (diskusi, observasi, sosiodrama, dan sebagainya) agar proses pembelajaran berjalan sesuai rencana. Hal itu digunakan untuk menempatkan peserta didik sesuai peran dan tugas yang diberikan sehingga semua peserta didik menunjukkan aktivitasnya.

Pendidikan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Guna mewujudkan tujuan di atas diperlukan usaha yang keras dari masyarakat maupun pemerintah. Masyarakat Indonesia dengan laju pembangunannya masih menghadapi masalah berat, terutama berkaitan dengan kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Hal ini berkaitan dengan proses belajar mengajar hendaknya guru dapat mengarahkan dan

membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta suatu interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Terjadinya proses pembelajaran itu ditandai dengan dua hal yaitu: (1) siswa menunjukkan keaktifan, seperti tampak dalam jumlah curahan waktunya untuk melaksanakan tugas ajar, (2) terjadi perubahan perilaku yang selaras dengan tujuan pengajaran yang diharapkan.

terampil dalam hal menulis cerita dongeng Kelinci dan Kura-kura pada pembelajaran bahasa Indonesia, disamping itu siswa yang mengikuti pembelajaran kurang bersemangat karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa dalam PBM, hal ini ditemukan peneliti dari hasil observasi yang dilakukan dalam setting kelas III di sekolah dasar tersebut yang berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menulis, sehingga temuan peneliti secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan
- (2) murid kurang berminat pada kegiatan menulis jika tanpa adanya media visual, karena dengan media gambar/visual siswa dapat memahami lewat apa yang dilihatnya.
- (3) guru terkadang hanya menyuruh siswa menulis tentang pengalamannya tanpa memberikan konsep yang jelas tentang menulis cerita
- (4) kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa agar keterampilan menulisnya dapat berkembang

(5) gurukurang menggunakan media yang sifatnya inovatif dan kreatif yang melibatkan aktifitas mental, fisik maupun emosional.

Untuk menarik minat siswa dalam memahami konsep-konsep yang tercakup dalam kurikulum khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD secara keseluruhan tidaklah mudah. Guru dituntut mampu memiliki dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan di sajikan, untuk menghidupkan suasana pengajaran dengan baik. Menulis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh murid sekolah dasar. Kemampuan menulis, murid dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan, dan pengalamannya ke berbagai pihak. Di samping itu, murid pun dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuannya melalui tulisan-tulisan. Rendahnya kemampuan menulis cerita dongeng pada mata pelajaran bahasa Indonesia terjadi karena guru cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional.

sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan. Pada umumnya, murid kurang berminat pada kegiatan menulis. Siswa lebih menyukai berkomunikasi secara lisan karena berkomunikasi secara lisan lebih mudah dibanding berkomunikasi secara tertulis. Hal inilah yang menyebabkan murid tidak mampu melaksanakan kegiatan menulis sebagai perwujudan bentuk komunikasi tertulis. Kepandaian seseorang dalam menulis tidak selalu ditentukan oleh faktor-faktor yang memiliki hubungan dengan kemampuan menulis, yaitu kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, dan kemampuan membaca. Jelaslah bahwa ketiga faktor tersebut

merupakan bagian dari sejumlah faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan menulis seseorang. Agar pembelajaran menulis di SD dapat terlaksana dengan baik maka guru harus terampil di dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran, guru hendaknya dapat menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng di kelas V yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ada tiga alasan mengapa penulis memilih penggunaan media kahoot keterampilan kemampuan menulis cerita dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui *media aplikasi kahoot* adalah:

- 1) Murid dapat lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- 2) Murid tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

2. Materi Ajar

Guru dengan tugas yang bermacam-macam antar lain sebagai motivator, perencanan kurikulum, supervisor sekaligus fasilitator bukanlah tugas yang mudah. Khususnya sebagai perencana kurikulum, guru diharapkan dapat merancang materi sendiri, karena harus bisa memilih dan menentukan materi sesuai dengan kriteria telah di standarisasi. Tujuan materi ajar bagi siswa yaitu memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga

berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Sedangkan bagi guru, materi ajar yang baik mampu mempermudah proses pemberian materi sehingga harapan pencapaian proses dan tujuan pembelajaran dengan mudah terlaksana (Adam, A. dkk 2022: 106)

Dalam pembelajaran di kelas, materi ajar berperang menjadi pembelajaran menjadi nyata, praktis, dan menyenangkan bagi siswa. Materi pembelajaran digunakan guru untuk mengilustrasikan atau memperkuat keterampilan, sudut pandang, atau perspektif, dan gagasan. Materi ajar juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam menghadirkan kebaruan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini penting untuk guru agar memiliki pengetahuan dan informasi yang mendalam mengenai penggunaan materi ajar. Dengan kata lain, guru harus terampil tentang apa saja materi yang harus dimanfaatkan.

Signifikansi utama dari materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada guru dengan pengetahuan dan pencapaian tujuan pendidikan perkembangan. signifikansi materi ajar dapat dilihat dari lima aspek, yaitu:

1. Motivasi siswa, kreativitas, membangkitkan pengetahuan sebelumnya.
2. Mendorong proses penafsiran dan pemahaman.
3. Menggabungkan pengetahuan, berfikir logis, dan kemampuan komunikasi.
4. Pengembangan keterampilan, peningkatan nilai dan sikap siswa.

5. Memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara efisien.

Aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan materi ajar adalah: tingkat kelas, mata pelajaran, kemampuan belajar, dan tujuan akademik. Idealnya, bahan materi ajar di sesuaikan dengan bahan tersebut digunakan, siswa di dalam kelas dimana bahan tersebut digunakan, dan guru. Bahan ajar digunakan dalam pembelajaran dapat terdiri dari dalam berbagai bentuk dan ukur. Tetapi, semuanya memiliki kemampuan yang sama untuk mendukung pembelajaran siswa. Jadi, bahan ajar dapat menjang belajar siswa dan meningkatkan keberhasilan siswa secara efektifan. Kualitas materi tersebut berdanpak langsung pada kualitas saat proses pembelajaran.

3. Analisis materi ajar

pembelajaran di pendidikan dasar mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dengan pembelajaran dengan pembelajaran di sekolah. Hal ini di sebabkan karena karakteristik siswa SD berbeda dengan siswa sekolah menengah. Institusional tujuan pembelajaran di sekolah dasar lebih kearah pengembangan potensi dasar siswa karena potensi dasar ini sangat diperlukan untuk pembelajaran pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Materi ajar (*teaching materials*) adalah komponen kunci di berbagai besar program Bahasa. Apakah guru menggunakan buku tesk, materi yang di sampikan kelembagaan atau menggunakan bahannya sendiri, bahan ajar

umumnya berfungsi sebagai dasar untuk banyak masukan bahasa yang di terima peserta didik. Selain aspek materi, cara penyajian materi dalam suatu buku tesk diharapkan sistematis dan dapat membantu siswa lebih memahami pengetahuan yang sesuai. Apsek penyajian materi berhubungan erat dengan aspek grafika. Materi dalam buku tesk hendanya diimbangi dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan materi sehingga membantu siswa memahami dan berimajinasi tentang suatu pokok bahasan.

4. **Pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia di SD**

Bahan ajar secara akan mampu menanamkan nilai kepada peserta didik. Oleh sebab itu, selain mampu untuk menyediakan atau membuat mata pelajaran, bahan ajar juga harus mampu membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan bahan ajar yang baik menyenangkan serata mampu menanamkan nilai-nilai moral bagi perserta didik sangat di perlukan. Hal tersebut natinya bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan, keterampilan maupun sikap yang menjadi titik tumpu dalam kurikulum merdeka.

Pembelajaran menulis cerpen akan diminati murid bila dilaksanakan dengan menarik, menyenangkan, sesuai dengan situasi dunia nyata dan bermanfaat bagi murid. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih materi dan sumber pembelajaran sesuai dengan konteks kehidupan murid, sehingga pembelajaran dapat menarik, menyenangkan, dan bermanfaat bagi murid. Secara garis besar pembelajaran menulis cerpen menggunakan strategi Lipirtup dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) li (lihat), Tahap pertama dalam pembelajaran menulis cerpen ini, murid melihat (mengamati) atau menyaksikan media audio visual berupa reality show Si Bocah Petualang dan Dunia Binatang yang telah disiapkan oleh guru. Tayangan yang diperlihatkan tentu saja disesuaikan dengan konteks kehidupan murid.
- b) pi (pilih), Dari tayangan media audiovisual Si Bocah Petualang yang diamati, murid disuruh memilih tema untuk dijadikan bahan penulisan cerpen. Dengan begitu materi pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan murid.
- c) r (renungkan), Setelah memilih topik yang menarik untuk dijadikan bahan penulisan cerpen, murid merenungkan gambaran yang terdapat dalam media video tersebut untuk dijadikan atau disusun menjadi sebuah karya tulis berupa cerpen.

Keterampilan menulis cerpen merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus baik oleh guru kelas atau pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Saat ini pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori, tidak banyak melakukan praktik menulis. Hal ini menyebabkan kurangnya kebiasaan menulis murid sehingga mereka sulit menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis cerpen bukan hanya untuk diketahui saja melainkan dikuasai oleh murid, Kondisi ini diperburuk dengan rendahnya minat menulis murid. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Badudu Mashura, (2014:237) bahwa keterampilan menulis murid masih

rendah ditandai dengan (1) frekuensi kegiatan menulis yang dilakukan oleh murid sangat rendah, (2) kualitas karya tulis murid sangat buruk, (3) rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya dan pembelajaran menulis pada khususnya, dan (4) rendahnya kreativitas murid pada saat kegiatan belajar-mengajar menulis.

Keterampilan menulis cerpen yang tidak diimbangi dengan praktik menjadi salah satu faktor kurang terampilnya murid dalam menulis. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya keinginan murid menulis cerpen ialah strategi yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen karena selama ini guru hanya memberikan penjelasan caracara menulis cerpen secara teori tanpa adanya strategi yang digunakan untuk mendukung serta menarik perhatian murid yang sebenarnya sangat penting disuguhkan untuk meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi murid dalam mengungkapkan perasaan ide-ide yang sebenarnya ada dalam potensi setiap murid.

Kurikulum merdeka yang berbasis tesk dapat di jadikan peluang yang besar oleh guru untuk dapat mengembangkan dan meyusun bahasa yang berkualitas dan bervariasi, namun tetap mempertahankan tentang asepk-aspek dasar kurikulum. dengan berbasis tesk pembelajaran akan selalu berfokus pada tesk-tesk. Peserta didik dituntut untuk aktif untuk mengamati, menanya, menaral, mencoba serta mengomuni kasikan hal-hal yang terkait materi yang akan dipelajari. Teks-teks tersebut dapat gunakan oleh guru untuk mengembangkan bahan ajar semestinya mampu untuk mengembangkan materi ajar.

5. Aplikasi Kahoot

Pengertian *Kahoot*, *kahoot* merupakan *game* yang muncul pada platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan. Mengembangkan kuis dan menyajikannya dalam format “permainan” dapat menggunakan aplikasi online yaitu *kahoot*. Peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil dari jawaban mereka, melalui poin yang diberikan untuk jawaban yang benar. Pembelajaran berbasis permainan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu membangkitkan komunikasi verbal dan visual. ³⁶ *kahoot* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan serta kekurangan *kahoot* yang ditemukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a) Kelebihan *Kahoot*, kelebihan dari media pembelajaran berbantuan game edukasi *kahoot* adalah: 1) *Kahoot* dapat diakses melalui *smartphone* dan personal *komputer*. 2) *Kahoot* dapat digunakan untuk latihan serta pembelajaran, seperti pemberian tugas, dan juga dapat digunakan untuk hiburan pada proses pembelajaran. 3) Mempunyai desain user *friendly*. 4) *Kahoot* dibuat dengan *software* berbasis *web* sehingga pengguna tidak perlu install aplikasi serta tidak memerlukan perangkat *software* maupun *hardware* tertentu dalam menggunakannya. 5) *Kahoot* dapat diakses secara gratis dan memiliki alokasi waktu untuk menjawab soal.

b) Kekurangan *Kahoot* Selain mempunyai kelebihan, *quis* interaktif berbasis *kahoot* mempunyai kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan koneksi internet supaya *Kahoot* dapat dioperasikan.
- 2) Membutuhkan *LCD* proyektor yang digunakan untuk menampilkan soal.
- 3) Membutuhkan aliran listrik selama proses pembelajaran dengan menggunakan kuis interaktif berbasis *kahoot*.

Kahoot siap digunakan dengan gratis. Ini adalah *platform* pembelajaran berdasarkan game real-time. Platform ini telah dikenal luas di seluruh dunia dan memiliki 30 juta pengguna di seluruh dunia. Ini memungkinkan guru untuk *Aplikasi kahoot* sendiri tidak lepas jauh dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. pembelajaran *aplikasi game kahoot* saat ini tidaklah sama seperti ketika main *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai 2 orang saja untuk bermain. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game*.

“*Kahoot*” adalah salah satu yang digunakan pada lingkungan pendidikan, Sevim-Cirak (2022: 154). Platform pembelajaran *online* gratis telah diterima secara luas, secara *global* dengan lebih dari 30 juta pengguna dan digunakan dalam dunia pendidikan, (Rosa, 2017: 154). Hal tersebut dikuatkan oleh dari artikel psikologi kesehatan yang berjudul “pengaruh *Game Online* Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan pergaulan, putra (2021: 1-2).

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dimana saat ini teknologi sudah sangat maju dan berkembang semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pelajaran tidak membosankan, dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, meningkatkan minat belajar peserta didik. *Teknologi* merupakan salah satu sisi yang cukup dekat dengan perkembangan anak saat ini, maka seharusnya bisa dimanfaatkan teknologi dalam perkembangan positifnya. Salah satunya pemanfaatan teknologi dalam pelajaran adalah dengan memanfaatkan *android*. Pemanfaatan *android* sebagai *media* pembelajaran sangat efektif, pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain *game* yang membuat anak usia dini menjadi lebih tertarik untuk belajar karena *android* dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar, Eka Jayanti ddk (2018: 55).

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Platform ini adalah permainan pembelajaran, "*Kahoots*", adalah *quiz* pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah *web* atau *aplikasi Kahoot*. *Kahoot* didirikan pada 2012 oleh Johan Brand, *Kahoot* diluncurkan dalam beta privasi di SXSWedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada tahun 2013. *Game kahoot* adalah sebuah *game* yang berisi *quiz* yang sangat menarik. *Quiz game kahoot* dapat digunakan ketika anda mengadakan

pretest sebelum masuk materi baru, latihan, *pertes*, penguatan materi, dan lain-lain. Tujuan digunakan *quis kahoot* adalah kreativitas, agar ada variasi dalam menyampaikan materi sehingga siswa tetap fokus dan minat dalam pembelajaran.

Salah satu fungsi utama *media* pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan di ciptakan oleh guru. Azhar(2005: 35) menjelaskan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pesan dan isi pembelajaran, minat siswa juga membantu siswa meningkatkan pemahaman. Bermain *game kahoot* yang harus disampaikan pertanyaan atau *quis* yang akan di berikan pada siswa dalam permainan *kahoot*.

Bermain *game kahoot* disampaikan pertanyaan atau *quis* yang akan diberikan pada siswa dalam bermain *kahoot*. *Aplikasi kahoot* tidak hanya di rancang untuk pembelajaran akan tetapi dapat juga digunakan pembelajaran dan bermain, Ini juga merupakan pendekatan instruksional yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran siswa. Adapun beberapa tahap peningkatan pemahaman siswa dalam *aplikasi kahoot* yaitu:

- a. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam penggunaan *media aplikasi kahoot*
- b. Meningkatkan prestasi belajar dan presentasi akademik

- c. Meningkatkan daya ingat dan retensi
- d. Memberikan umpan balik tentang kemajuan dan aktivitas siswa.
- e. Mengkatalisis perubahan perilaku.
- f. Biarkan siswa menarik kemajuan mereka .
- g. Mempromisikan keterampilan kolaborasi.

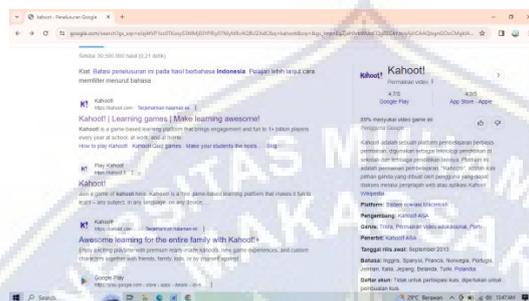
Aplikasi game kahoot yang memungkinkan siswa mengikuti *quis* secara *online* di dalam kelas. Salah satu tujuan utama dari permainan ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan dan berinisiatif mencari materi yang diajarkan oleh guru di luar kelas, Robbi (2018:281). Permainan *media* pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. *Kahoot* adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan.

Kahoot adalah *aplikasi* pengajaran atau pendidikan berbasis internet untuk *quis-quis* yang di lakukan dengan menarik, (Bunyamin, 2022: 45). Menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakan *khaoot*. Nokham (2017: 96) Permainan *online* yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar sebagaimana yang telah dipaparkan. Penelitian mengenai penggunaan *aplikasi kahoot* pada pembelajaran bahasa Indonesia dan respon siswa

tentang materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* yang berbasis *aplikasi* belajar sambil bermain. Selain itu penggunaan *aplikasi Kahoot* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar.

a. Langkah-Langkah Masuk pada media *Aplikasi Kahoot*

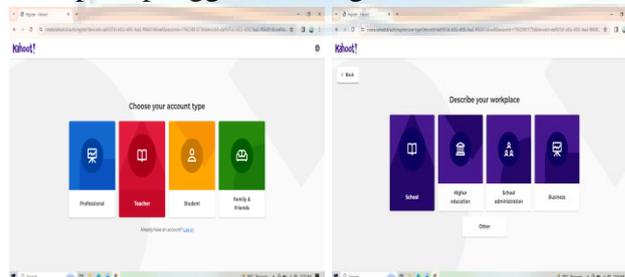
1) Buka website resmi *kahoot* : <https://kahoot.com/>



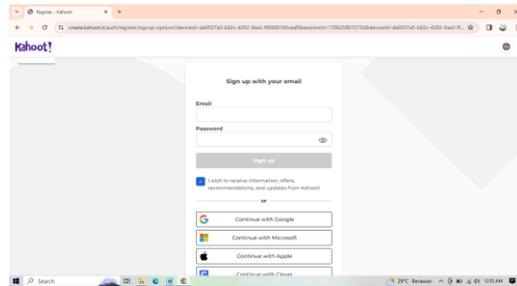
2) Selanjutnya silahkan anda klik *sign Up* bagian pojok kanan atas layar



3) Lalu pilih penggunaan sebagai *teacher* dan *school*



4) Jika anda menggunakan akun gmail anda bisa klik *sign up with google* atau di sesuaikan.

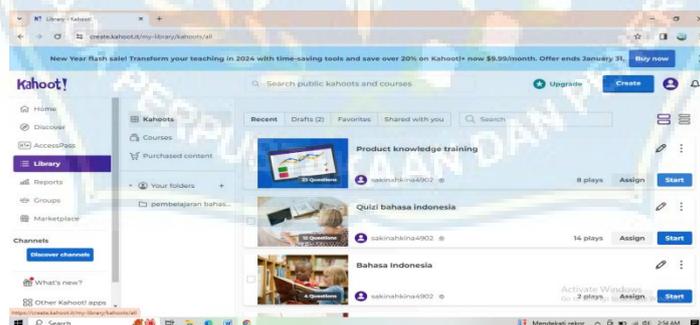


- 5) Langkah berikutnya klik *continue for free* di kotak *Basic*
- 6) Selanjutnya silahkan anda isi informasi profil akun
- 7) Maka anda akan masuk ke *dasbor kahoot* dan hasil terdaftar



b. Cara Menampilkan Materi Ajar dan latihan *Quisi* Atau Soal pada *Media Aplikasi Kahoot*

- 1) Dalam tampilan *Home*, klik *Library* kemudian akan tampil Materi Ajar yang akan dibuat.



Gambar tampilan membuat materi ajar

- 2) Selanjutnya anda akan diminta untuk memilih *slide* tampilan pembelajaran dan *slide quisi* untuk latihan siswa

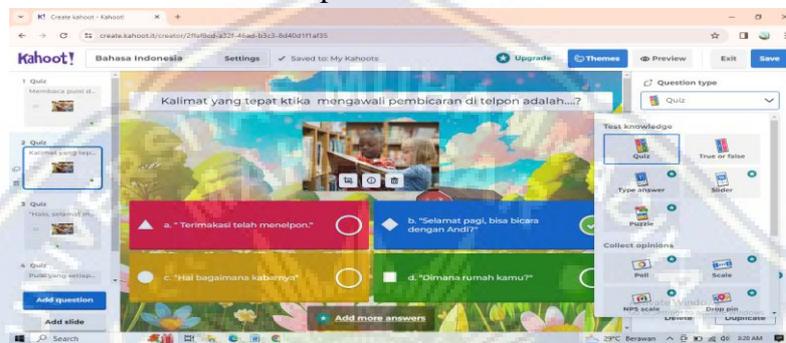


Gambar tampilan Materi Ajar



Gambar tampilan Quiz

- 3) Setelah akan masuk tampil halaman untuk memulai membuat

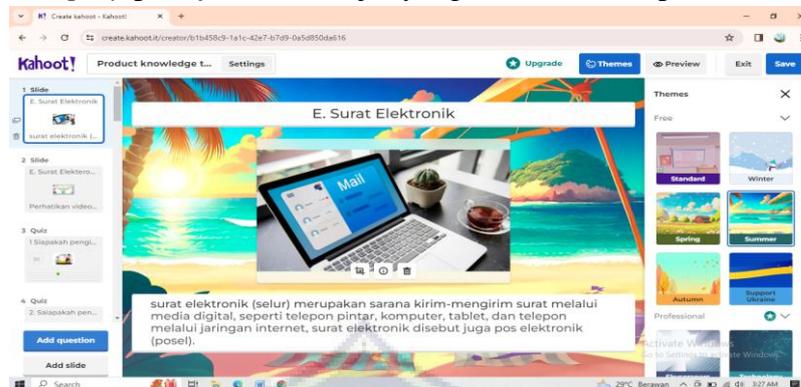


Gambar slide mengatur waktu dan slide materi

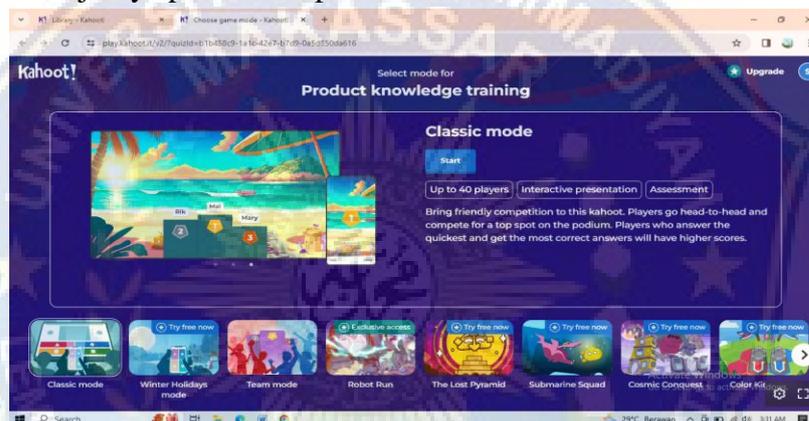
- 4) Silahkan anda buat materi dan pertanyaan beserta jawaban pilihan dan durasi waktu
- 5) Anda juga bisa menambahkan gambar dan video (dari *youtube*) dalam materi ajar dan soal.
- 6) Untuk jawaban benar silahkan anda klik panda tanda *ceklis* di samping jawaban benar.
- 7) Jika ingi melihat hasil tampilan maka klik *preview*
- 8) Dan jika anda telah selesai membuat materi ajar dan soal *quis*, bisa anda klik *save* dan kemudain klik *done*, maka secara otomatis akan tersimpan dan terpublikasikan

c. Cara Memainkan Game Kahoot

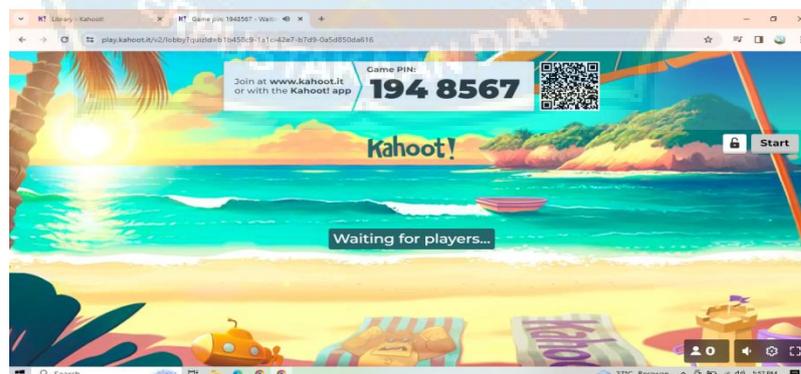
1) *Klik play* pada *file* Materi ajar yang telah anda simpan



2) Selanjutnya pilih mode permainan *classic*



3) Maka akan muncul kode *join*, lalu sebarkan ke peserta atau murid untuk *join*



4) Lalu memasukan kode *join quis* yang anda sebarkan tandai



- 5) Memasukan nama peserta oleh peserta atau murid dan jika sudah masuk semua maka klik *Ok Go* untuk memulai.



- 6) Setiap pertanyaan benar maka mendapatkan poin sesuai kecepatan menjawab akumulatif, dan maka akan muncul perigatan dari secara keseluruhan dari peserta didik.



B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang *media aplikasi kahoot* dalam pembelajaran materi ajar bahasa Indonesia untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar banyak dilakukan. akan tetapi, peninjauan terhadap penelitian terdahulu dan juga tinjauan ilmiah dan jurnal sangatlah penting. Hal ini dapat dijadikan dasar relevansi dan keaslian penelitian yang relevan yaitu penelitian yang menguraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan di lakukan.

1. Penelitian relevan di lakukan oleh Ninin Mei Sayekti (2020)“Pegembangan media pembelajaran berbasis *kahoot* untuk megenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII kompetensi dasar karakteristik kos terkait proses produksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun ajaran 2019/2020” Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk mengenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian Penelitian kedua yang relevan dilakukan oleh kurnia rahayu (2021) dari universitas Islam negri maulana malik Ibrahim malang dengan judul "pengembangan media kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri satu punggung mojokorto”. Adapun hasil analisis yang didapatkan Perencanaan kegiatan pengembangan *media kahoot* sebagai alat evaluasi dilakukan menggunakan model *Borg and Gall* dengan tujuh langkah. Dari

kegiatan perencanaan tersebut ditemukan sebuah masalah dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dimana kegiatan tersebut berjalan tidak maksimal. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dari implementasi tersebut akan diketahui keefektifan dari media Kahoot.

3. Penelitian ketiga yang relevan dilakukan oleh Mukhlis (2020) dari Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam banda aceh. Berdasarkan dari hasil penelitian dari pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media Kahoot pada kelas 1 dan hasil analisis serta pembahasan yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar setelah menggunakan media Kahoot mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini di lihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H_0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan *media Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

C. Kerangk Konseptual

Pembelajaran dengan menggunakan *media aplikasi kahoot* sangat menarik dikembangkan. Dengan penggunaan *media aplikasi kahoot* yang tidak membuat murid cepat bosan dengan adanya fitur-fitur gambar yang menarik yang dapat meningkatkan pemaham ketertarikan murid untuk lebih

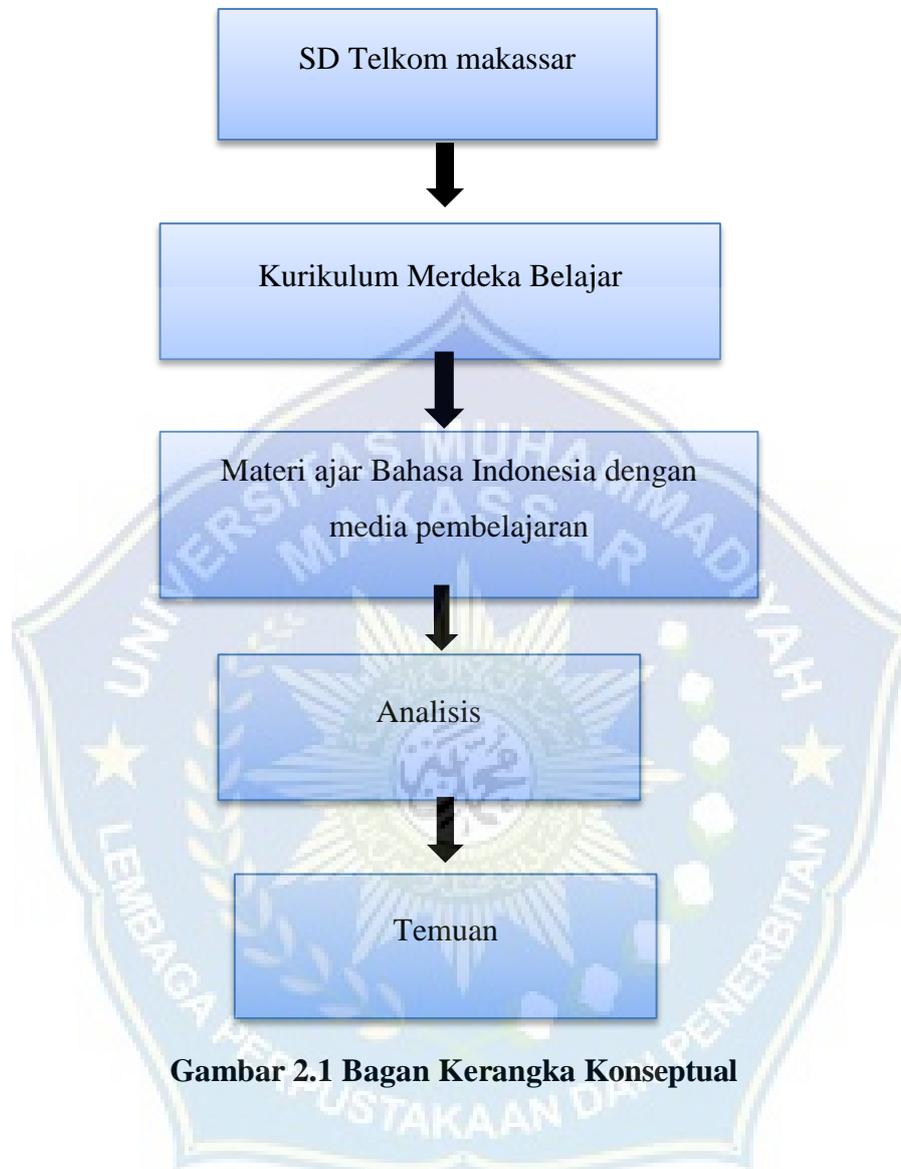
giat belajar. Selain untuk menunjang proses pelaksanaan materi ajar pada saat proses pembelajaran, *media aplikasi kahoot* juga dapat meningkatkan daya serap murid atas materi yang diajarkan. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, kemudian ide untuk mengembangkan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* tersebut muncul. Untuk lebih jelasnya dalam memahami pembahasan penelitian ini maka peneliti menggambarkan melalui kerangka Konseptual sebagai berikut.

SD Telkom makassar adalah sekolah dasar yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom. Sekolah ini merupakan pionir pendidikan berbasis *ICT*, masa-masa pembibitan dan pendidikan yang membutuhkan, SD Telkom Makassar menggunakan kurikulum merdeka yang merupakan kurikulum yang diterapkan secara nasional di Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang berbasisi pencapaian dan mengedepankan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kurikulum merdeka juga menekankan pada pengembangan karakter peserta didik, seperti nilai-nilai moral, etika, dan sikap.

Menggunakan media pembelajaran *kahoot* dalam materi ajar Bahasa Indonesia dapat menjadi cara yang menarik dan interaktif untuk mengajarkan berbagai aspek bahasa, seperti kosakata, tata bahasa, dan pemahaman membaca. Dalam analisis kerangka konseptual ini, penting untuk mempertimbangkan tujuan pembelajaran, konsep bahasa Indonesia yang ingin diajarkan pertanyaan dan jawaban yang relevan, serta pengaturan

skor, umpan balik, durasi, dan kelancaran dalam *media aplikasi kahoot*. Persepsi siswa terhadap Pemanfaatan *Media aplikasi Kahoot* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik terhadap penggunaan *media aplikasi kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan *media* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

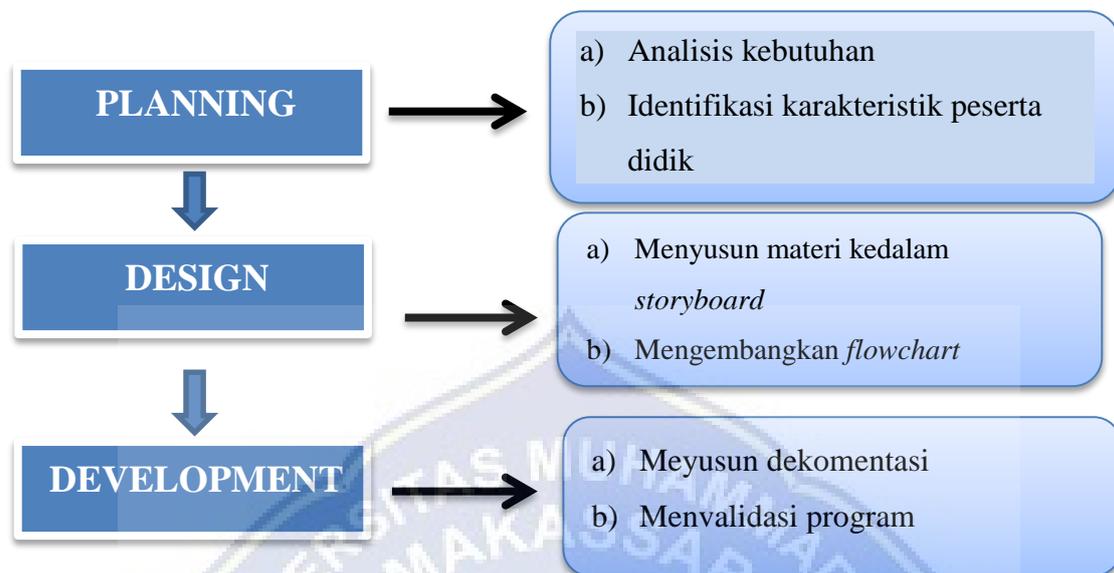
A. Jenis Penelitian

Jenis peneliti ini adalah penelitian dan pengembangan, penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian *research and development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Hanafi (2017: 130)

Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

B. Model Pengembangan

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang merupakan jabaran dari model Alessi dan Trollip dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi langkah-langkah seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Model Alessi dan Trollip (2001)

1. Planning

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menyempurnakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memastikan adanya kesalahan-kesalahan serta kekurangan yang terdapat dalam penelitian.

b. Identifikasi karakteristik peserta didik

Dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak bermain, dalam hal ini saya mengembangkan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* untuk melakukan proses belajar mengajar antara guru dan siswa secara langsung untuk merangsang pemahaman siswa karena ketertarikan mereka dalam belajar sambil bermain.

c. Identifikasi materi pemilihan

Pemilihan materi sangat penting dalam *aplikasi kahoot* , dikarenakan untuk menunjang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Peneliti memilih materi Bahasa Indonesia dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi republik indonesia yang sangat jarang digunakan dalam bahasa sehari- hari.

2. *Design*

a. Merancang/menyusun materi

Tahap ini meliputi pembuatan gambaran awal dari produk yang berisi tampilan-tampilan fisik yang akan diikuti pada saat pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*. Dalam tahap ini peneliti menginginkan suatu proses belajar mengajar sambil bermain melalui *media aplikasi kahoot* yang dapat membuat siswa nyaman dalam proses belajar mengajar, selain itu peneliti juga ingin lebih mengasah keterampilan siswa dalam *media aplikasi kahoot* yang peneliti buat. Dan langkah ini merancang materi dalam bentuk *aplikasi kahoot* yang merujuk pada Modul ajar.

b. Mengembangkan *flow chart*

Setelah merancang atau menuliskan materi, maka dilakukan desain tampilan dan fitur-fitur pada media pembelajaran *aplikasi kahoot*, agar media lebih valid dan praktis dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam prosedur pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*, menggunakan *flowchart*

juga sangat dibutuhkan untuk mendesain *model* atau alur berfikir isi program materi ajar pada *media aplikasi kahoot* yang peneliti buat.

3. Development

a. Menyusun dokumentasi

Sebelum memulai mengembangkan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*, hal yang perlu dibuat adalah menyusun dokumentasi yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan peneliti dari berbagai sumber.

b. Memvalidasi produk

Pada tahapan ini validitas terdiri dari dua tahap yaitu validitas isi/materi dan validitas desain/media validitas isi/ materi akan dilakukan oleh Ibu Dr. Ratnawati, S. Pd., M. Pd sebagai ahli materi tujuannya untuk mendapatkan penilaian dari ahli isi/materi mengenai materi yang telah dipaparkan dalam buku digital. Sedangkan validasi desain/media dilakukan oleh Bapak Dr.Nasir, S. Pd., M.Pd sebagai ahli desain yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli desain terkait dengan desain *media aplikasi kahoot* yang dikembangkan.

C. Prosedur Pengembangan

Menghindari kesalahan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis mencantumkan definisi istilah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan materi ajar pada *media aplikasi kahoot* yaitu pembuatan materi ajar dan *game* yang dilakukan untuk proses belajar mengajar sambil

bermain, sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran mengajar berlangsung dengan menggunakan *media aplikasi kahoot*.

- 2) *Media aplikasi kahoot* adalah *media* yang berfokus pada proses pembelajaran siswa, *media aplikasi kahoot* ini berupa *aplikasi* yang bisa digunakan di *kamputer* dan *android* yang didalamnya terdapat fitur-fitur *game* yang menarik. Untuk penggunaannya sangat mudah, yaitu dengan mendownload *aplikasi* nya atau tidak usah pusing lagi karena kita bisa *login* melalui *email* dll, karena guru akan membagikan pin dari *media aplikasi kahoot* Ini, sehingga akan langsung terhubung dalam *media plikasi kahoot*
- 3) *Media aplikasi kahoot* merupakan *aplikasi* pembelajaran berbasis *quiz* sambil bermain. Di dalam *Media aplikasi kahoot* ini ada ‘uji pengetahuan’ yang terdiri dari 4 permainan yaitu: *Quis, True Or False, Puzzle, Type Answer* yang sangat menarik untuk diterapkan pada siswa.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji ahli atau validitas dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi dalam bidang bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan masukan untuk perbaikan. Pada tahapan uji coba produk ini dilakukan dengan cara menguji satu kelas. Dalam kelas memiliki siswa 29 jadi jumlah keseluruhan jumlah

siswa kelas 5 A ada 29 dan tanggapan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui kepraktisan materi ajar berbantuan *media apalikasi kahoot* pada kelas V SD yang dikembangkan, dengan uji coba lapangan terbatas dengan 4 siswa kemudian Membagikan angket respon siswa dengan penilaian dari uji coba lapanga terbasan setelah itu peneliti melakukan uji coba lapanga meluasan untuk siswa kelas V untuk melihat hasil efektif dalam penggunaan *media apalikasi kahoot* dalam pelajaran Bahasa Indosesia, peneliti memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan peneliti dari berbagai sumber.

E. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang di gunakan dalam penelitian ini adalah instrumen validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan angket respon siswa kelas V SD Telkom Makassar sebagai pengguna dari produk pengembangan ini. Kegiatan ini bertujuan memperoleh kritik, saran dari hali validator sehingga dapat diketahui tingkat kevalidan dan keparktisan dari peroduk yang dikembangkan , selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan dalam melaksanakan perbaikan produk.

a) Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Yayasan SD Telkom makassar. Penelitian menerapkan lokasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi yang akurat.

b) Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Telkom Makassar yang berjumlah 29 orang dari siswa perempuan berjumlah 18 dan siswi lakilaki berjumlah 11 dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian validator yang terdiri dari 2 orang yaitu validator ahli desain/media dan validator ahli isi/materi isi pembelajaran, sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Telkom Makassar.

F. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data hasil uji cobalapan terbatas, (3) data hasil uji coba lapangan meluas dan (4) tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk melihat dan mengamati secara langsung subjek penelitian agar peneliti mendapatkan informasi sesuai yang dikehendaki.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, siswa, dan ahli media untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Table 3.1 Kisi – kisi instrumen ahli materi

No	Aspek penilain	Indikator	Jumlah butir
1.	Pembelajaran	2. Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam 3 media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajarn	3
		3. Kesesuaian penyajian soal latihan dengan 1 media yang digunakan	1
		4. Kontekstualisasi	1
		5. Ketepatan penggunaan istilah dan symbol	
		1. Kemudahan soal latihan untuk dipahami	1
		2. Tingkat kesultan soal sesuai	1

	dengan materi yang ada	
	3. Variasi soal latihan	1
	4. Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya 1 materi yang di berikan saat proses pembelajarn	1
	5. Soal latihan dapat di-review ulang	1
	6. Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pelajaran	1
Jumlah		12

Sumber, BSPN (2008).

Instrumen kelayakan validasi media yang diperuntukkan bagi ahli materi, yaitu guru mata pelajaran yang bersangkutan. Instrumen kelayakan untuk aspek materi pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari BSPN (2008). Kisi-kisi lembar validasi ahli materi.

Table 3.2 kisi – kisi instrumen ahli media

No	Asepk penilain	Indikator	Jumlah butir
		1. Dapat dikelola degan mudah	1
		2. Mudah di gunakan dan	1

1. Media	sedehana pengoperasiannya	
	3. Kejelasan penyampaian informasi/pesan/meteri yang ada pada game edukasi	1
	4. Kemenarikan media pembelajaran berbasis game yang 1 dikembangkan	1
	5. Ukuran jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	1
	1. Komunikasi sesuai degan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	1
2. Komunikasi visual	3. Navigasi dalam pengoprasian media (disertai tombol petunjuk/navaigasi yang memungkinkan siswa belajar mandiri disertai kesempatan untuk memilih jawaban yang benar)	1
	4. <i>Audio (narasi, sound effect, backsound, music)</i>	1
	5. <i>Visual (layout desain, tipografi, warna)</i>	1

	6. Gambar dalam media	1
Jumlah		10

Sumber, Sambodo (2014: 24).

Instrumen kelayakan validasi media yang diperuntukkan bagi ahli media pembelajaran. Instrumen kelayakan untuk aspek media pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari Sambodo (2014). Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.1

a. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan secara tertulis kepada guru, siswa, ahli media dan desain dan ahli isi/materi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan untuk peneliti. Fungsi dari angket yaitu mengetahui relevan dan kepraktisan *media aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.3 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75 - 89	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65 - 74	Cukup	Direvisi
55 - 64	Kurang	Direvisi
0 - 54	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Maryuliana, dkk (2016: 20)

Dengan menggunakan *media aplikasi kahoot* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karan aplikasi kahoot bukan hanya dapat dilakukan proses belajar saja namu dapat bermain sambil belajar.

H. Teknik Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan data maka proses selanjutnya adalah menganalisis data yang telah peneliti peroleh setelah penelitian. Analisis data bertujuan untuk menemukan informasi yang berguna serta menginformasikan kesimpulan yang peneliti dapatkan . Hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hal yang diteliti sehingga data yang disajikan menjadi mudah dipahami bagi orang yang membacanya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu :

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* dari guru yang telah di wawancarai. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian diamati serta diseleksi sebagai acuan perbaikan produk.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase dari respon

atau tanggapan guru yang berada di SD Telkom makassar. Data berupa masukan, kritikan, tanggapan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

Σ = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan objek digunakan rumus: ***Rata-Rata = F : N***

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Memberikan makna dan pengambilan keputusan pada angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli uji coba lapangan terbatas, angket uji coba lapang meluas, dan angket penilaian/tanggapan guru-guru yang berada di SD Telkom Makassar terhadap materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* yang dikembangkan. Digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81 - 100	Sangat Dibutuhkan
61 - 80	Dibutuhkan
41 - 60	Cukup Dibutuhkan
21 - 40	Kurang dibutuhkan
0 - 20	Sangat Kurang dibutuhkan

Sumber: Maryuliana, dkk (20: 2016)

Berdasarkan pada tabel diatas, maka *aplikasi kahoot* yang tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat validasi materi ajar Bahasa Indonesia tersebut lebih dari 75, kemudian apabila kurang dari 75 maka *aplikasi kahoot* tersebut memerlukan revisi. Sedangkan untuk lembar komentar, hasil tanggapan, kritik, dan saran dari validator akan dijadikan bahan pertimbangan untuk revisi *aplikasi kahoot*.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Materi Ajar Berbantuan *Media Aplikai Kahoot* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V untuk Siswa SD Telkom Makassar yang dikembangkan dengan model Alessi dan Trollip (*Planning, Design, Development*). Adapun hasil yang diperoleh setiap tahap-tahap yang terdapat dalam model Alessi dan Trollip yaitu:

1. Tingkat Perencanaan Kebutuhan

Adapun hasil yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tingkat Perencanaan Kebutuhan Siswa

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diprogram oleh siswa kelas V di SD Telkom Makassar. Perencanaan kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam model Alessi dan Trollip yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat mengetahui kebutuhan awal siswa dalam pengembangan Materi ajar. Perencanaan kebutuhan ini dilakukan pada 29 siswa untuk memberikan gambaran kebutuhan terkait pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*. Pada tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi karakteristik siswa dengan angket identifikasi kebutuhan siswa yang terdiri dari 15 pertanyaan yang diisi oleh 29 orang siswa dengan membagikan selebaran angket secara langsung.

1) Penyajian data

Dalam penyajian data ini dilakukan identifikasi kebutuhan pada siswa kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan membagikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui apakah materi ajar berbantuan media *aplikasi kahoot* ini dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

b. Tahap desain (*design*)

Tahap desain pada model *Alessi dan Trollip* ini adalah mendesain produk materi ajar berbantuan *Media aplikasih kahoot* yang akan dikembangkan, pada tahap ini difokuskan pada beberapa langkah kegiatan.

Langkah pertama peneliti sebelum mengembangkan materi ajar ini adalah memahami rencana pelaksanaan pembelajaran (Modul) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V terutama pada capaian pembelajaran pada mata pelajaran yang ingin dicapai. Langkah kedua, setelah memahami modul yang menjadi landasan dalam pengembangan peneliti, peneliti membuat gambar yang berisi materi ajar dan penjelasan mengenai soal yang ingin dikerjakan dan diedit melalui *aplikasi canva* untuk dimasukkan ke dalam *Media aplikasi kahoot* tersebut, agar siswa dapat memahami soal yang ingin dikerjakan. Langkah ketiga, setelah memahami Modul dan membuat gambar dan video isi teks pembelajaran, peneliti membuat beberapa materi ajar dan soal yang akan dijadikan sebagai isi dalam *Media aplikasi kahoot* tersebut.

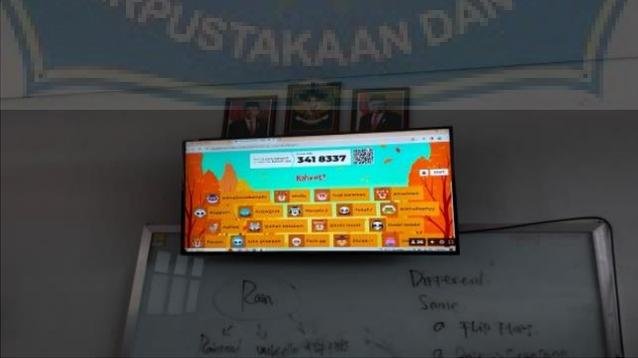
Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Tujuan mendesain pembelajaran menggunakan *media aplikasi kahoot* agar memudahkan proses pembelajaran yang menarik dan relevan. Untuk memudahkan pengembangan Materi ajar Bahasa Indonesia pada kelas V SD Telkom Makassar maka dirumuskan *media aplikasi kahoot* rancangan sebagaimana diuraikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.1. Perencanaan pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*

NO	KOMPONEN	DESKRIPSI
1	Spesifikasi	Pembelajaran ini menggunakan <i>media aplikasi Kahoot</i> yang dapat diakses melalui <i>smartphone, laptop, tablet</i> . <i>Kahoot</i> tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui <i>Google Playstore</i> atau bisa juga melalui <i>website https://kahoot.com/</i>
2	Desain Isi/Materi	Membuat materi ajar dan soal untuk siswa yaitu menyiapkan Modul pembelajaran
3	Konten	Terdiri dari 5 kali pertemuan dengan materi pembelajaran yaitu: Permasalahan dalam cerita dan Penyelesaiannya, Makna kata, Singkatan, dan Akronim, Kalimat Fakta dan Opini, Iklan, Surat Elektronik, Teks Ekspalanasi.

Tabel 4.2 Pengembangan desain Materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

NO	Deskripsi	Visual
1	Tampilan awal <i>media aplikasi kahoot</i> pada materi ajar Bahasa Indonesia	

	<div data-bbox="427 271 651 383"> <input type="checkbox"/>  Product knowledge training sakinahkina4902 </div> <div data-bbox="427 405 651 517"> <input type="checkbox"/>  Quizi bahasa indonesia sakinahkina4902 </div> <div data-bbox="427 539 651 651"> <input type="checkbox"/>  Bahasa Indonesia sakinahkina4902 </div> <div data-bbox="1177 607 1214 651">Ac Go</div>	
2	<p>Tampilan pada saat memasukkan kod PIN</p> 	
3	<p>Tampilan memasukkan nama peserta atau murid</p> 	
4	<p>Tampilan ketika sudah masuk pada <i>media aplikasi kahoot</i></p> 	

5	<p>Tampilan awal proses pembelajaran materi ajar Bahasa Indonesia</p>  <p>Buatlah balasan surat elektronik tersebut</p> <p>CFR CFR Teks Eksplanasi</p> <p>Surfing adalah hobi dari kata umum, kata pengisi, 1 kata berpasangan.</p> <p>Membaca informasi berdasarkan fakta.</p> <p>Hati yang dilatih adalah kata berpasangan yang berpasangan dengan kata pengisi.</p> <p>Ayo, buat surat elektronik kepada salah satu teman kalian sama seperti contoh pada buku paket kalian masing masing!!!!</p> <p>8/23 kahoot.it Game PIN: 1948567</p>											
6	<p>Tampilan tersebut menampilkan Setiap pertanyaan yang dijawab benar akan mendapatkan poin sesuai kecepatan menjawab</p>  <p>Scoreboard</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>ArkhaAmbatukam</td> <td>887</td> </tr> <tr> <td>Nanda =/</td> <td>863</td> </tr> <tr> <td>Umaayyy?!!!</td> <td>858</td> </tr> <tr> <td>Anggunn</td> <td>849</td> </tr> <tr> <td>M☆rinaa</td> <td>843</td> </tr> </tbody> </table> <p>3/23 kahoot.it Game PIN: 1948567</p>	ArkhaAmbatukam	887	Nanda =/	863	Umaayyy?!!!	858	Anggunn	849	M☆rinaa	843	
ArkhaAmbatukam	887											
Nanda =/	863											
Umaayyy?!!!	858											
Anggunn	849											
M☆rinaa	843											
7	<p>Jika sudah selesai maka akan muncul hasil dari <i>quiz</i> tersebut secara akumulatif, dan maka akan muncul peringkat dari secara keseluruhan dari peserta didik.</p>  <p>Kahoot!</p> <p>Product knowledge training</p> <p>1 Nandaa 11632</p> <p>2 Altaf™</p> <p>3 jnn</p> <p>Runners-up</p> <p>4 Azka 78 5 Ela...</p>											

c. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan meliputi proses pembuatan Materi ajar dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk Materi ajar tersebut. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi ajar pembelajaran. Proses pembuatan materi ajar dilakukan dengan pengembangan objek yang dikembangkan yaitu materi ajar, teks, warna soal, gambar dan video pembelajar serta penjelasan. Objek materi ajar, teks, yang digunakan berupa format yang sudah tersedia dalam *media aplikasi kahoot*. Warna pada setiap materi ajar, soal sedangkan untuk video diambil melalui *youtube* tersebut di edit menggunakan aplikasi *canva*.

Gambar penjelasan yang digunakan berdasarkan materi pada modul ajar tersebut. Tahap selanjutnya yaitu setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat, Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian dari materi ajar bahasa Indonesia, dan materi sehingga dapat diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya.

2. Uji Ahli Media

Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli media pembelajaran pada tanggal 9 Januari 2024 untuk mendapat tanggapan penilaian. Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilaian produk pengembangan adalah Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd dosen Jabatan

Akademik. Lektor; Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Telkom Makassar. Angket Validasi dari ahli media pembelajaran. Dari hasil angket validasi tersebut maka dapat diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
A.	TAMPILAN MATERI AJAR PADA MEDIA	SK	K	C	B	SB
1.	Semua slide pada media mudah diakses dan dapat dikelola dengan mudah					√
2.	Media mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya				√	
3.	Penyampaian materi ajar pada media mudah di pahami, dan gambar yang jelas				√	
4.	Gambar sesuai dengan materi ajar yang disajikan pada media				√	
5.	Ukuran jenis huruf yang mudah digunakan dan mudah dibaca				√	
6.	Materi ajar dapat disesuaikan dengan topik, gambar dan video pada media					√
7.	Desain tampilan bahan ajar menarik dan mudah dipahami					√
B	PEMANFAATAN KAHOOT					
1	Navigasi dalam pengoperasian media disertai tombol petunjuk / navigasi yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah dipahami				√	
2	Materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan media aplikasi kahoot, pengevaluasi pada pembelajaran serata umpan balik pada pengguna					√

3	Media aplikasi kahoot membantu pembelajaran Bahasa Indonesia dan					√
4	Gambar dan video pada media jelas dan mudah dipahami siswa					√
Jumlah		50				

Sumber, Sambodo (2014: 24).

Masukan, saran, dan komentar ahli *media aplikasi kahoot* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran terhadap media *aplikasi kahoot* yaitu: sebaiknya media atau materi pada *kahoot* lebih menarik lagi, dan simpel digunakan oleh peserta didik. Kemudian saran yang diberikan ahli media yaitu: desain teks dalam bentuk gambar. Berdasarkan hasil penilaian media dan desain pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.4, maka dapat dihitung rata-rata tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka rata-rata

$$\text{Rata-rata} = \frac{50}{10 \times 5} \times 100 = 100$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, tingkat pencapaian (100) berada pada kualifikasi baik, *sehingga media aplikasi kahoot* sudah bisa di uji cobakan dengan revisi berdasarkan masukan dari ahli media. Berdasarkan hasil *review* atau penilaian / tanggapan ahli desain media pembelajaran angket media tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya

perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan *media aplikasi kahoot* sehingga produk pengembangan dapat dihasilkan lebih baik. Yaitu perbaikan tentang desain gambar yang lebih menarik dan simpel digunakan oleh peserta didik, dan saran yaitu desain dalam bentuk gambar.

Tabel 4.4 Revisi Materi Ajar Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot* Atas Masukan Ahli Media



3. Uji Ahli Isi/Materi

Produk awal pengembangan terdiri atas produk *media aplikasi kahoot* pada kelas V SD, dan Modul materi ajar. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada ahli isi /materi media pembelajaran pada tanggal 9 Januari 2024 untuk mendapat tanggapan /penilaian. Ahli isi materi media materi ajar yang dijadikan penilaian produk pengembangan adalah Ibu Dr. Ratnawati, S.Pd.,M.Pd.,. Produk yang diserahkan berupa materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoot*.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli isi Materi ajar pada *media aplikasi kahoot*
Mata pelajar Bahasa Indonesia

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
A.	TAMPILAN	SK	K	C	B	SB
1.	Materi pembelajaran disajikan dengan kompetensi pencapaian dan tujuan pembelajaran				√	
2.	Penyajian materi Bahasa Indonesia digunakan pada <i>media aplikai kahoot</i>				√	
3.	Materi disajikan dengan gambar dan video sesuai dengan materi yang ditampilkan pada <i>media</i>					√
4.	Latihan soal pada matari ajar menggunakan <i>media aplikasi kahoot</i> yang mudah dipahami					√
5.	Soal latihan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan materi yang dipaparkan					√
6.	Tampilan pada <i>media</i> pembelajarn sesuai dengan materi yang di terapkan pembelajaran bahasa indonesia					√
7.	Isi materi ajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan dapat memotivasi pengguan <i>media</i>					√
B	PEMANFAATAN MEDIA					
1.	Interaktivitas latihan dan evaluasi sudah memberikan umpan balik pada pengguna <i>media aplikasi kahoot</i>					√
2.	<i>Media</i> menampilkan video dan gambar yang jelas					√
3.	<i>Media</i> pembelajaran asli karya peneliti					√

Sumber, Sambodo (2014: 24).

Masukan, saran dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan *media presentasi* yaitu: gambar dan video yang digunakan dalam *media aplikasi kahoot* kurang beresolusi tinggi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi sebagaimana dicantumkan

Tabel 4.6 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

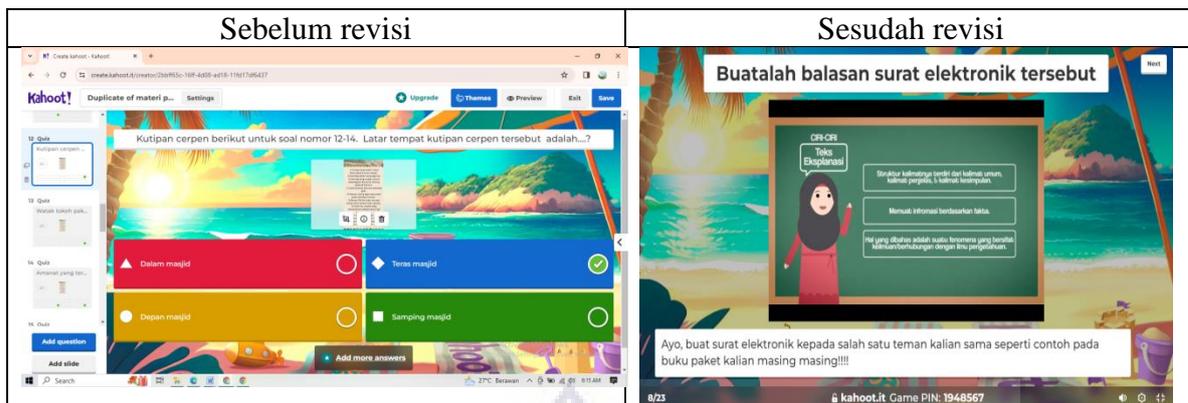
$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100$$

Karena bobot tiap pilihan 1, maka persentase:

$$\text{Rata-rata} = \frac{48}{10 \times 5} \times 100 = 96$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, rata-rata tingkat pencapaian (96) berada pada kualifikasi baik. Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dalam kategori ini sudah layak di uji cobakan di lapangan. Berdasarkan hasil penilaian /tanggapan ahli isi atau materi ajar tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan materi ajar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya. Yaitu perbaikan tentang Langkah-langkah pengguna *media aplikasi kahoot* pada pembelajaran dan Saran yaitu media menggunakan *media aplikasi kahoot* dan langkah-langkah penggunaan *media aplikasi kahoot*.

Tabel 4.6 Revisi materi ajar Atas Masukan Ahli Isi/Materi



4. Uji Keefektifan Materi ajar berbantuan *Media aplikasi kahoot* Untuk Kelas V SD

Dalam penyajian data dilakukan identifikasi kebutuhan materi ajar bahasa Indonesia untuk kelas V, dengan di isinya kangkret kebutuhan guru untuk mengetahui apakah materi ajar berbantuan media aplikasi kahoot ini dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

5. Uji Kepraktisan Materi ajar berbantuan *Media aplikasi kahoot* Untuk Kelas V SD

a. Uji coba Lapangan Terbatas

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media desain pembelajaran, ahli isi/materi media pembelajaran, selanjutnya program media presentasi di uji cobakan kepada 4 orang siswa.

1) Penyajian Data

Data yang diperoleh dari uji coba perorangan yaitu 4 orang siswa diminta untuk menilai materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* untuk kelas V SD. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba perorangan secara keseluruhan.

b. Uji coba Lapangan Meluas

Penyajian Data Berikut ini disajikan data yang diperoleh uji coba lapangan meluas. Dalam uji coba lapangan meluas ini, terdiri dari 25 orang siswa dan terbagi menjadi 5 kelompok untuk diminta menilai materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* tersebut. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba lapangan meluas secara keseluruhan.

5. Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Penilaian yang dilakukan oleh Miss Indah, S.Pd Wali kelas 5 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Telkom Makassar. Bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika menggunakan Materi ajar Berbantuan *media aplikasi kahoot* sehingga dapat diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari 10 pertanyaan.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menentukan Permasalahan dalam cerita dan penyelesaian-Nya, Makna Kata singkat dan opini, Iklan, Surat Elektronik , dan Teks Eksplanasi. Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dikatakan valid dan layak apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain media pembelajaran telah dinyatakan berada pada kualifikasi baik sehingga

multimedia pembelajaran memiliki kelayakan untuk digunakan dan serta telah melalui uji coba lapangan terbatas berjumlah empat siswa, uji lapangan meluas berjumlah dua puluh Sembilan siswa dan terbagi menjadi lima kelompok dan terakhir hasil penilaian guru yang menunjukkan kualifikasi baik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Developmet* (R&d), yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menghasilkan produk dan memvalidasi produk oleh ahli materi dan ahli media yang dibuat penelitian untuk proses pembelajaran. Materi Ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* merupakan program pembelajaran yang sengaja dirancang khusus untuk pembelajaran, yang dapat membantu kinerja seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh Ninin (2020) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran perbasis *kahoot* termasuk kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Teori penelitian ini yaitu teori Nurhadiani (2020) Hasil kajian ini menunjukkan yaitu Implmentasi *platform* dapat mempengaruhi tingkat rasa keingintahuan siswa dan membantu meningkatkan motivasi belajar untuk berpartisipasi, serta memiliki dampak signifikan terhadap atmosfer kelas, ketertarikan siswa dan aktivitas belajar siswa.

Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dipilih dan dikembangkan untuk digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Hal ini disebabkan *media aplikasi kahoot* terdapat beberapa *vitur game* sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran, dan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi ajar yang akan disampaikan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam melakukan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* harus terencana sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan guru, dan siswa memahami cara menggunakan media tersebut, sehingga pada akhirnya materi ajar dapat dipergunakan dan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sudah sangat maju dan berkembang semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar bukan lagi yang membosankan, dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *teknologi*, belajar dapat dilakukan dimanapun dan belajar menjadi lebih menyenangkan, Jayanti dkk (2018). Peningkatan siswa dari awal sampai akhir yang peneliti dapatkan pada proses penelitian di sekolah tersebut yakni:

1. Siswa lebih aktif membaca
2. Siswa lebih cepat berpikir

3. Membantu siswa untuk belajar mandiri
4. Minat belajar siswa tinggi
5. Selalu muncul rasa senang pada proses belajar mengajar berlangsung.

Kekurangan / keterbatasan di dalam *media aplikasi kahoot* dan cara mengatasinya:

- 1) Tidak dianjurkan untuk kelas besar, sehingga peneliti menggunakan aplikasi ini untuk di kelas kecil yang jumlah pesertanya tidak terlalu banyak.
- 2) Jumlah tulisan yang terdapat pada *media aplikasi kahoot* terbatas, sehingga peneliti melakukan suatu ide untuk mengedit soal dan jawaban di salah satu aplikasi yang bernama aplikasi *Canva* agar tulisan didalam *media aplikasi kahoot* tersebut secara tidak langsung tidak terbatas.
- 3) Jumlah peserta pada *aplikasi kahoot* terdapat hanya 50 peserta khususnya pada mode gratis.
- 4) Beberapa fitur di dalam *media aplikasi Kahoot* terdapat *game* ini tidak berbayar dan berbayar, sehingga peneliti hanya memanfaatkan fitur yang tidak berbayar contohnya seperti slide pembelajaran gambar, dan video dari *you tube*. Adapun *slid quiz*, benar salah, dll. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *media aplikasi kahoot* dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran peserta didik, sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan yang dikembangkan yaitu Materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoot* kepada 29 orang siswa kelas V di SD Telkom Makassar, berdasarkan analisis tersebut dapat diperoleh dari hasil rata-rata. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa *media aplikasi kahoot* berada pada kualifikasi baik dan siswa tertarik pada saat menggunakan *media aplikasi kahoot* pada proses pembelajaran berlangsung. Produk berupa Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* yang telah dikembangkan memenuhi kategori valid berdasarkan hasil penilaian oleh dua dosen validator. Materi Ajar Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran bahasa Indonesia telah memenuhi kriteria valid. Kriteria validasi memperoleh pengakuan/pengesahan produk sesuai kebutuhan sehingga produk tersebut dinyatakan layak dan cocok digunakan pembelajaran, Arsyad (2017). Ada pun hasil nilai belajar materi ajar berbantuan media aplikasi kahoot. nilai yang diperoleh siswa dari nilai 75 siswa, berjumlah 3, untuk nilai dari 80 siswa berjumlah 6, serta dari nilai 85 berjumlah 11 siswa dan nilai 90-97 berjumlah 7 siswa. Dapat disimpulkan bahwa dari nilai yang diperoleh siswa sangat efektif untuk diterapkan media pada saat pembelajaran.

Pada tahap validasi dapat diperoleh dari penilaian materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dari dua dosen ahli sebagai validator. Data hasil penilaian kemudian dianalisis dan dihitung skor kevalidannya. Hasil kevalidan dari ahli desain media pembelajaran dengan kriteria 96

sangat valid, kemudian dari ahli/isi materi dengan kriteria 100 sangat valid. *Media aplikasi kahoot* dapat dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria dalam arti hasil teks memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Uji coba dilakukan pada siswa kelas V di SD Telkom Makassar. dilaksanakan setelah produk diperbarui sesuai dengan saran dan masukan Validator. Analisis kepraktisan Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dari tanggapan guru, uji coba lapangan terbatas siswa, dan uji coba lapangan meluas dari siswa, praktis. Menurut Munir (2012) bahwa orang hanya mampu mengingat 20 dari yang dilihat, 30 dari yang didengar, 50 dari apa yang dilihat dan didengar pembelajaran menggunakan *teknologi* dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang ditinjau dari uji respon guru adalah 92 sangat valid, kemudian uji lapangan terbatas berada 89 sangat valid, kemudian uji lapangan meluasa dengan 80 sangat valid.

Media aplikasi kahoot praktis dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil tanggapan guru, uji coba lapangan meluasa dan uji coba terbatas, kemudian skor kepraktisan ditinjau dari penilaian guru dan respon siswa mencapai kriteria minimal baik. Berdasarkan hasil skor kepraktisan, maka dapat disimpulkan bahwa *media aplikasi kahoot* yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan.

1. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan yang dimiliki pada produk yang dikembangkan, yaitu:

- a. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan.
- b. Siswa menggunakan jaringan *wi-fi* dan *TV* yang disediakan sekolah
- c. Siswa dilatih untuk menggunakan *teknologi* sebagai *media* untuk belajar.
- d. Siswa dilatih untuk kecepatan membaca dan berpikir.
- e. Siswa dilatih untuk kemampuan motoriknya dalam menggunakan *media aplikasi kahoot*.

Kekurangan yang dimiliki pada produk yang dikembangkan, yaitu:

- 1) Harus menggunakan jaringan pada saat menerapkan media
- 2) Pengguna harus memiliki data (kوتا) untuk masuk pada media

2. Keterbatasan Peneliti

- 1) Penelitian pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* ini tidak terlepas dari beberapa hambatan diantaranya:
- 2) Kurangnya siswa yang datang sehingga cuman 27 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan *media plikasi Kahoot*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa yang sedang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa yang membutuhkan pembelajaran yaitu *media aplikasi Kahoot*. Hal ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Telkom Makassar.
2. Pengembangan ini meliputi proses pembuatan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* tersebut. Dari hasil validasi desain pembelajaran materi ajar berbantuan *media aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diperoleh hasil yaitu valid, dan berada pada kualifikasi baik. Sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran menggunakan *media aplikasi kahoot*. Tahap pengembangan desain pembelajaran materi ajar berbantuan *media aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah di uji cobakan pada siswa dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi baik.
3. Uji ahli atau validitas dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi dalam bidang bahasa Indonesia.

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan masukan untuk perbaikan. Pada tahapan uji coba produk ini dilakukan dengan cara menguji siswa lapangan meluas yang terdiri dari 5 kelompok disetiap kelompok terdiri dari 6 dan 5 orang siswa, kemudian uji coba lapangan terbatas yang terdiri dari 4 orang siswa dan tanggapan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui kepraktisan Materi ajar bahasa Indonesia pada kelas V SD yang dikembangkan.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

- 1) Bagi siswa-siswi untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Bagi guru untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan *media aplikasi kahoot*, terkhusus media berbasis multimedia seperti media presentasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi. (2005). PT. Bhakti Adikarya Buana Abadi. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>
<https://www.baba.co.id/sejarah-dan-pemanfaatan-e-learning-atau-pembelajaran-elektronik/> (Diakses 1 april 2021)
- Adam, A., Karim Mahmut, A., & Thaba, A. (2022). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X Sma Berbasis Flipbook Maker Development of Indonesian Teaching Materials for Class X Sman 4 Luwu North Based on Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 104–115.
<https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>
- Alfansyur, A., Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika Kaji. Teori Dan Praktek. Pendidik. Pkn*, 208–216.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Ana Widyastuti, dkk. (2020). *Pengantar teknologi pendidikan*. Jakarta: Yayasan Kita Penulis.
- Azhar. (2023). *Media pembelajaran kejuruan*.
- Benedict Guit, G. (2015). Game edukasi matematika untuk anak sekolah dasar berbasis android. *Informatika mulawarman. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer (JIM)*.
- Bahri, A., Paida, A., & Muhsin, A. (2022). Penerapan Strategi Lipirtup Berbantuan Media Reality Show Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Murid Kelas Iv Upt Spf Sd Negeri Kakatua. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 154.
<https://doi.org/10.30651/else.v6i1.11072>
- Devi Wahyu Daniati, D. (2020). *cara asyik belajar matematika. Mangelang*.
- Dr. Nana, M. P. (2019). *Pengembangan bahan ajar*. Jawa tengah.
- Eko Muhammad Naufal, D. (2021). *Asiknya pembelajaran fisika dalam jaringan di tengah pandemi*. Yogyakarta.
- Erfan, M., Archi Maulyda, M. (2020). Pengaruh Game Edukasi Kahoot! Terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Materi Perpindahan Kalor. *Pengaruh Game Edukasi Kahoot! Terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Materi Perpindahan Kalor. J. Didika Wahana Ilm. Pendidik. Dasar 6*. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>

- Fahrurrozi, Andri W. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman, Vol.4No.2, 130-131*.
- Hanum, N. S. (2013). *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E- Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. J. Pendidik.
- Hermita, N. (2017). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran*. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., Agustini, R. (20219). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis J. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/doi.org>
- <http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27> Aprilia_Riyana.pd. (n.d.). <https://doi.org/http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27> Aprilia_Riyana.pd
- Jayanti.(n.d.).No.[https://doi.org/\(2018\)https://repository.ump.ac.id/13180/2/FATHUROZA](https://doi.org/(2018)https://repository.ump.ac.id/13180/2/FATHUROZA) K%20MUTOHAR_BAB%201.pdf
- Komang, D. (2021). Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar. https://doi.org/https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Landasan_Pendidikan_Sekolah_Dasar/JyRGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pendidikan+sekolah+dasar&pg=PR4&printsec=frontcover
- Koran, jaya kumar. (2002). *Aplikasi e-learning dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah Malaysia*.
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Pengguna Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) PADA GURU. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kongnitif (Kerdasan Logika-Matematika) USIA 8-9 TAHUN. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>

- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR)*, 1(2), 1–12.
- Mukhlis. (2020). pengaruh media kahoot terhadap minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. (Alfabeta.). Bandung.
- Mashura. 2012. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Strategi Copy The Master Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(11): 237.
- Nurdjan, S.Pd, M., Pd, Timur, A., N. d. (n.d.). Bahasa Indonesia untuk pengaruh tinggi 158.
- Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran*.
- Nurkholis, N. (1970). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Putra, B. B. (2021). Pengaruh Game Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari-hari (preprint). *Open Science Framework*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/rpyje>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*.
- Rahayu, K. (2021). pengembangan media kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah Negeri satu punggung mojokorto, Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim malang.
- Rahmawati, T. F. (2021). *No Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi UU RI No.12 tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi*.
- Riyanto, L. D. P. &. (2011). *Teknologi informasi pendidikan*. Yogyakarta.
- Sangkyun Kim, D. (2018). *Advances in Game-Based Learning*, 2.
- Saputro, A. N. catur. (2021). *Pembelajaran sains*. Yogyakarta: Yayasan kita penulis.
- Saroh, S. (2019). *Tutorial membuat media pembelajaran 4.0*. Surabaya.

- Sayekti, N. mei. (2020). Pengembangan Mmedia pembelajaran berbasis kahoot untuk megenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII kompetensi dasarkarakteristik khusus pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi di SMK muhammadiyah 2 klaten utara universitas muhammadiyah Sur.
- Setiyowati, A. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam penggunaan e- learning sebagai platform pembelajaran di masa pandemi covid-1. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4.
- Suparman, Atwi dan Zuhairi, A. (2004). *Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek (edisi 2)*. Jakarta.: Universitas Terbuka.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wanty Eka Jayanti, D. (2018). Game edukasi “kids learning” sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis android. *Khatulistiwa Informatika*, 1(9).
- Wasmana, M. (n.d.). *Landasan yuridis (Hukum Pendidik. 2021 (Stkip Sili)*. Babndung.



LAMPIRAN 1

Persuratan


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BERITA ACARA

Pada hari ini Senin Tanggal 04 1445 H bertepatan
 tanggal 21/8 2023 M bertempat di ruang PPG 4 lantai 3
 kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar
 Proposal Skripsi yang berjudul

Pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia
Barbantean Media Aplikasi Klatoot Sistem
Kelas V SD Tallo Makassar

Dari Mahasiswa

Nama	<u>Sakmal</u>
Sambutan/NIM	<u>1050110610</u>
Jurusan	<u>Pendidikan Sekolah Dasar</u>
Moderator	<u>Ani Syamsu Alam, S.Pd, M.Pd.</u>
Host Seminar	<u>EmmySulan</u>
Alamat/Telp	<u>1088245091894</u>

Dengan penjelasan sebagai berikut

Sistematis penulisan skripsi dengan penulisan proposal

Disetujui

Penanggung I	<u>Dr. Syahrudin, M.Pd.</u>
Penanggung II	<u>Dr. Rahmi, S.Pd, M.Pd.</u>
Penanggung III	<u>Dr. Amin Asmidar, M.Pd.</u>
Penanggung IV	<u>Ani Syamsu Alam, S.Pd, M.Pd.</u>

Makassar Agustus 2023
 Ketua Jurusan


Dr. Agus Triandri, M.Pd.
 NIM 1140913



Nomor : 15216/FKIP/A.4-II/XI/1445/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : SAKINAH
Stambuk : 1054-01118620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir : Pulau sailus besar / 04-09-2002
Alamat : Jl. monumen Emmy saelan lr 50 no.60

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengembang materi ajar Bahasa Indonesia Berbatuan media aplikasi kahoot siswa kelas V SD TELKOM MAKASSAR

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
28 Nopember 2023 M

Dekan




Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860.934





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 844972 Fax (0411) 3645588 Makassar 90221 e-mail: dp3mo@umh.ac.id

Nomor : 2983/05/C.4-VIII/XII/1445/2023

17 Jumadil Awal 1445

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

30 Nopember 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15216/FKIP/A.4-II/XI/1445/2023 tanggal 11 Desember 2023, meneringkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SAKINAH

No. Stambuk : 10540 1118620

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA BERBANTUAN MEDIA APLIKASI KAHOOT SISWA KELAS V SD TELKOM MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 15 Desember 2023 s/d 15 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya ditucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Dr. Mah. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : **31473/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.
 Lampiran : - Ketua Yayasan SD Telkom Makassar
 Perihal : **izin penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2983/05/c.4-VIII/XII/1445/2023 tanggal 30 November 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SAKINAH**
 Nomor Pokok : 105401118620
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA BERBANTUAN MEDIA APLIKASI KAHOOT SISWA KELAS V SD TELKOM MKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **15 Desember 2023 s/d 15 Januari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 13 Desember 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*

Nomor: 31473/S.01/PTSP/2023

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksamplar hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :
<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Sakinah f NIM: 10540... 1186 10 f

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia
Perbantuan Media Aplikasi Kahoot Siswa
Kelas V SD Telkom Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 31 Agustus 2023 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian: 8 Januari 2024

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	01/19/2024	Pembelajaran dan Penyelesaian masalah	f
2.	03/23/2024	Pembelajaran materi dasar Permasalahan dalam Cerita	f.
3.	01/26/2024	Pelajaran materi ajar matematika, smpkutan	f.
4.	01/30/2024	Pelajaran materi ajar Kalimat Fakta dan Opini	f.
5.	02/2/2024	Pelajaran materi ajar Iklan	f.
6.	02/2/2024	Pelajaran materi ajar Surat Elektronik	f.
7.	02/9/2024	Ujian harian materi ajar bahasa Indonesia	f.
8.			
9.			
10.			

Makassar, 24 Februari 2024

Ketua Prodi


Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,

Kepala SD. Telkom. Makassar

Wil S. Pd., M. Pd.
NIP/NK. 09860074

Catatan:
Penelitian dan ...



**YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM
SD Telkom Makassar**

Makassar Technoplex Jl. AP. Pettarani No. 4, Makassar, 90221 Telp. (0411) 409 1270

Web : www.telkomschools.sch.id E-mail : satelkom@telkomschools.sch.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 030 /SD-TEL/YPT /II /2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD Telkom Makassar. Menerangkan bahwa:

Nama : SAKINAH
Nim : 105401118620
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Telkom Makassar Kota Makassar sejak tanggal 8 Januari s/d 24 Februari 2024 guna memperoleh data dalam rangka penyusunan tugas akhir Skripsi dengan judul **"Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan Media Aplikasi Kahoot Siswa Kelas V SD Telkom Makassar"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 24 Februari 2024

Kepala SD Telkom Makassar



LAMPIRAN 2

Modul / Produk materi ajar



**Modul Ajar: Materi Ajar Bahasa
Indonesia Menggunakan Aplikasi
Kahoot Sebagai Media Pembelajaran**

Fase / Semester : C / II (Dua)

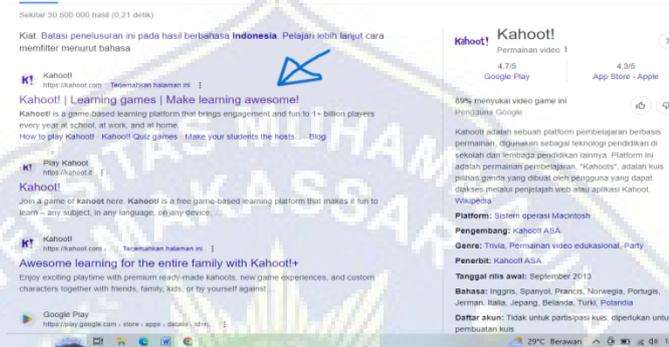
Kelas : V (Lima)

Tujuan Pembelajaran Menggunakan Media Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

- Langkah-langkah membuat materi ajar di *media aplikasi kahoot kahoot*. Mengetahui cara mengelola materi ajar dan memoderasi permainan.

1) Membuat Akun *Kahoot*:

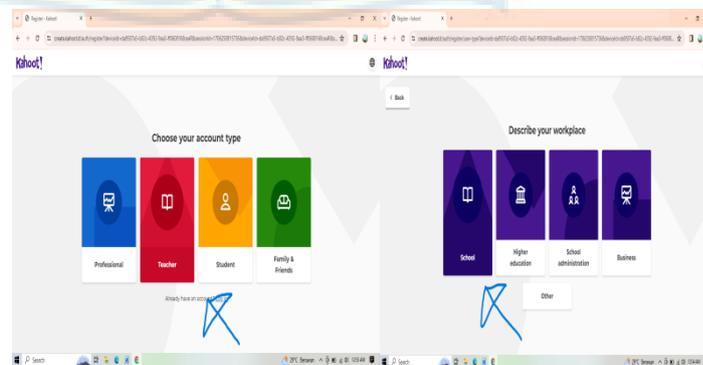
a) Buka *browser web* dan kunjungi situs resmi *Kahoot*.



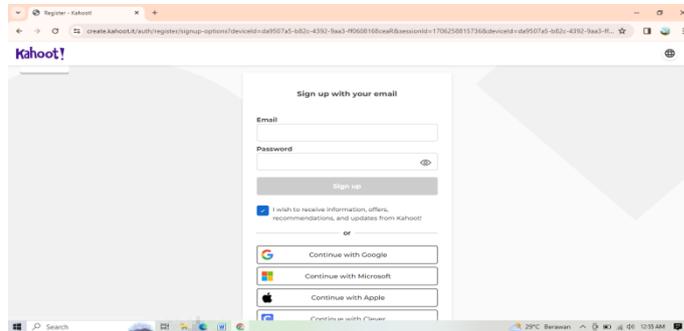
b) Klik tombol "Sign Up" atau "Daftar" di pojok kanan atas.



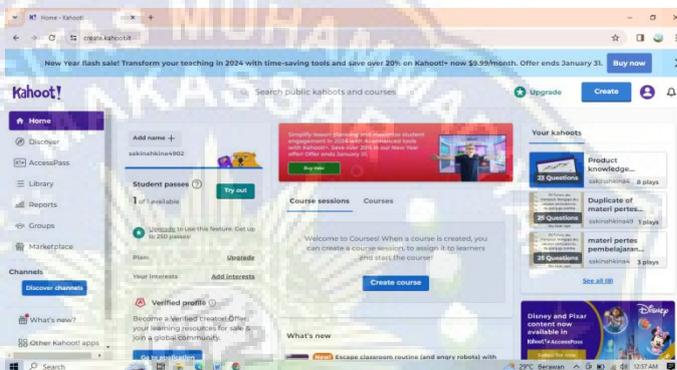
c) Pilih jenis akun yang ingin dibuat, seperti "Teacher" dan "Sh"



d) Verifikasi akun melalui email yang telah didaftarkan.



e) Membuat Kuis di Kahoot:



f) Materi yang sudah dibuat dimedia aplikasi kahoot akan tersimpan



Elemen :

- Menyimak
- Membaca dan Memirsa
- Berbicara dan Mempresentasikan
- Menulis

Alokasi Waktu : 24 JP atau sesuai kebutuhan

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu:

- 1.8 Menjelaskan informasi dan unsur instrinsik cerita (menyimak)
- 4.10 Menuliskan solusi penyelesaian masalah berdasarkan isi cerita (menulis)
- 2.10 Mengidentifikasi makna kosakata, singkatan, dan akronim dalam teks (membaca)
- 2.11 Mengidentifikasi informasi berupa fakta dan opini dalam teks dan iklan (membaca dan memirsa)
- 3.9 Mendiskusikan dan mempresentasikan kalimat fakta dan opini dalam iklan (berbicara dan mempresentasikan)
- 4.11 Menulis surat elektronik (menulis)
- 2.12 Mencari informasi tentang suatu topik menggunakan kata kunci yang sesuai (membaca)
- 4.12 Menulis teks eksplanasi dari ringkasan isi teks (menulis)
- 3.10 Mempresentasikan teks eksplanasi (mempresentasikan)

Profil Pelajar Pancasila:

-  Mandiri
-  Kreatif
-  Bernalar kritis

Langkah-Langkah Kegiatan:

- Peserta didik dapat mengidentifikasi informasi, unsur intrinsik dan menganalisis konflik atau permasalahan dalam teks cerita dan penyelesaiannya.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi makna kata, singkatan, dan akronim dalam teks cerita
- Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks
- Peserta didik dapat menganalisis kalimat fakta dan opini dalam teks iklan
- Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian dan menulis surat elektronik
- Peserta didik dapat mengidentifikasi, menulis, dan mempresentasikan teks eksplanasi.

Pembelajaran 1. Permasalahan dalam Cerita dan Penyelesaiannya

Tampilan materi ajar pertemuan pertama



Peserta didik mampu:

1.8 Menjelaskan informasi dan unsur instrinsik cerita

4.10 Menuliskan solusi penyelesaian masalah berdasarkan isi cerita

- Peserta didik menyimak pembacaan teks cerita yang berjudul “Menjual Keripik Melalui Internet”.
- Peserta didik mengetahui informasi dan unsur intrinsik dari teks cerita yang dibacakan.
- Peserta didik diarahkan untuk menyimak audio (*scan* pada buku ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI hal 78) dan mengerjakan soal Ayo Berlatih di buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI* hal 78.
- Peserta didik bersama teman dipandu oleh guru membahas hasil jawaban dari soal yang dikerjakan.
- Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran.

Pembelajaran 2. Makna Kata, Singkatan, dan Akronim

Tampilan materi ajar pertemuan kedua



Peserta didik mampu:

2.10 Mengidentifikasi makna kosakata, singkatan, dan akronim dalam teks

- Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan pemantik mengenai makna kata, singkatan, dan akronim.
- Peserta didik membaca dan menyimak video yang ditayangkan guru bersumber dari buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI* hal 78–79
- Peserta didik berlatih tentang makna kata, singkatan, dan akronim menggunakan soal yang disediakan pada *Ayo Berlatih* hal 79.
- Peserta didik bersama teman dipandu oleh guru membahas hasil jawaban dari soal yang dikerjakan.
- Peserta didik diberi tugas menuliskan kalimat baru dari singkatan dan akronim yang ditemukan pada sebuah artikel, majalah, ataupun surat kabar.
- Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran

Pembelajaran 3. Kalimat Fakta dan Opini

Tampilan materi ajar pertemuan ketiga



Peserta didik mampu:

2.11 Mengidentifikasi informasi berupa fakta dan opini dalam teks dan iklan

- Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan memantik mengenai kalimat fakta dan opini
- Peserta didik membaca dan menyimak video tentang ciri-ciri serta contoh kalimat fakta dan opini yang ditayangkan guru bersumber dari buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI* hal 80
- Peserta didik berlatih tentang kalimat fakta dan opini menggunakan soal yang disediakan pada ayo berlatih hal 80
- Peserta didik bersama teman dipandu oleh guru membahas hasil jawaban dari soal yang dikerjakan
- Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran

Pembelajaran 4. Iklan

Peserta didik mampu:

2.11 Mengidentifikasi informasi berupa fakta dan opini dalam teks dan iklan

3.9 Mendiskusikan dan mempresentasikan kalimat fakta dan opini dalam iklan

- Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan pemantik mengenai kalimat fakta dan opini yang termuat dalam teks iklan.
- Peserta didik membaca dan menyimak video tentang jenis-jenis iklan yang ditayangkan guru bersumber dari buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI* hal 81.
- Peserta didik berlatih tentang kalimat fakta dan opini dalam teks iklan menggunakan soal yang disediakan pada Ayo Berlatih hal 81
- Peserta didik bersama teman dipandu oleh guru membahas hasil jawaban dari soal yang dikerjakan.
- Peserta didik diberi tugas menyimak teks iklan dari televisi atau radio mengenai kalimat fakta dan opini kemudian mempresentasikan hasilnya.
- Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran

Pembelajaran 5. Surat Elektronik

Tampilan materi ajar pertemuan kelima



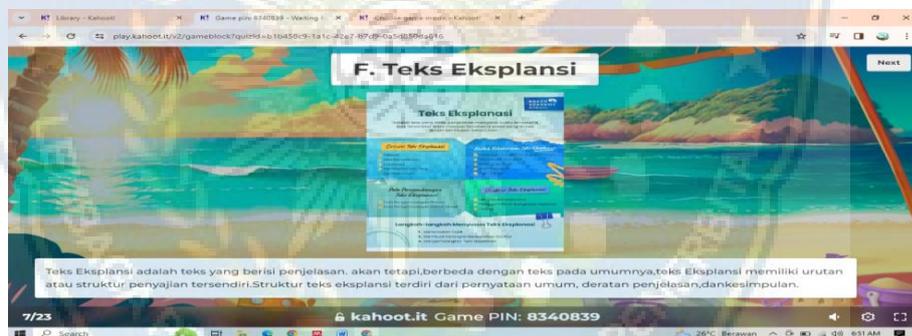
Peserta didik mampu:

4.11 Menulis surat elektronik

- Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan pemantik mengenai surat elektronik.
- Peserta didik membaca dan menyimak video tentang menulis surat elektronik yang ditayangkan guru bersumber dari buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI* hal 82.
- Peserta didik berlatih tentang surat elektronik menggunakan soal yang disediakan pada Ayo Berlatih hal 82.
- Peserta didik bersama teman dipandu oleh guru membahas hasil jawaban dari soal yang dikerjakan.
- Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran.

Pembelajaran 6. Teks Eksplanasi

Tampilan materi ajar pertemuan ketiga



Peserta didik mampu:

2.12 Mencari informasi tentang suatu topik menggunakan kata kunci yang sesuai

4.12 Menulis teks eksplanasi dari ringkasan isi teks

3.10 Mempresentasikan teks eksplanasi

- Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan pemantik mengenai kata-kata kunci dan teks eksplanasi.
- Peserta didik membaca dan menyimak video tentang teks eksplanasi yang

ditayangkan guru bersumber dari buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas V* hal 84.

- Peserta didik berlatih tentang teks eksplanasi menggunakan soal yang disediakan pada Ayo Berlatih hal 85.
- Peserta didik bersama teman dipandu oleh guru membahas hasil jawaban dari soal yang dikerjakan.
- Peserta didik berlatih menulis dan mempresentasikan teks eksplanasi buatannya sendiri.
- Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran.

Asesmen Pembelajaran:

1. Peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal pilihan ganda dan isian, untuk mengetahui apakah peserta didik dapat memahami pelajaran tersebut. Peserta didik dapat mengerjakan soal dalam Latihan Ulangan Bab 5 halaman 86–89, soal-soal HOTS halaman 90, maupun AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) halaman 90–91 dalam buku *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas V*.
2. Peserta didik diberikan pertanyaan secara lisan unjuk kinerja dengan praktik dan menyajikan dalam daftar hasil penugasan.
3. Lembar observasi untuk mengetahui keaktifan peserta didik saat kerja mandiri dan berpasangan.
4. Kuesioner dijawab dengan skala likert untuk mengetahui minat peserta didik.

Kuesioner digunakan untuk refleksi pembelajaran:

NO.	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Saya mengerti pembelajaran hari ini.		
2.	Saya tidak sulit dalam mengerjakan		

	penugasan hari ini.		
3.	Saya masih perlu dibantu dalam mengerjakan tugas hari ini.		
4.	Pembelajaran hari ini menyenangkan bagi saya.		
5.	Saya masih perlu waktu untuk belajar lagi mengenai materi hari ini.		

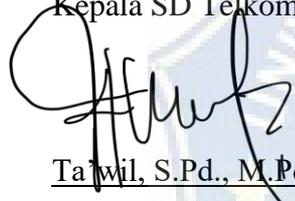
5. Melaksanakan tindak lanjut dari hasil asesmen penilaian.

Jika peserta didik tidak dapat membaca dan menulis, maupun belum memahami materi pembelajaran maka peserta didik diberikan pelayanan individu.

Makassar. Januari 2024

Mengetahui,

Kepala SD Telkom Makassar



Ta'wil, S.Pd., M.Pd.

NIK. 09860074

Guru Kelas V



Hasrida Sudirman, S.Pd.

NIP. 19920008



BAB 5
BERPERAN SEBAGAI
WARGA DUNIA

TUJUAN PEMBELAJARAN:

- 1.8 menjelaskan informasi dan unsur intrinsik cerita (menyimak);
- 4.10 menuliskan solusi penyelesaian masalah berdasarkan isi cerita (menulis);
- 2.10 mengidentifikasi makna kosakata, singkatan, dan akronim dalam teks (membaca);
- 2.11 mengidentifikasi informasi berupa fakta dan opini dalam teks dan iklan (membaca dan memisal);
- 3.9 mendiskusikan dan mempresentasikan kalimat fakta dan opini dalam iklan (berbicara dan mempresentasikan);
- 4.11 menulis surat elektronik (menulis);
- 2.12 mencari informasi tentang suatu topik menggunakan kata kunci yang sesuai (membaca);
- 4.12 menulis teks eksplanasi dan ringkasan isi teks (menulis);
- 3.10 mempresentasikan teks eksplanasi (mempresentasikan).



B. Makna Kata, Singkatan, dan Akronim

1. Makna Kata

Ayo, ingat kembali cara mencari makna kata-kata dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). Kamu dapat menggunakan KBBI cetak ataupun KBBI Daring.




Berikut ciri-ciri kalimat fakta.

- 1. Memiliki data akurat**
Misalnya, bilangan statistik, tanggal dan waktu kejadian, ataupun hal lain yang memiliki kebenaran adanya.
- 2. Bersifat objektif**
Artinya, pernyataan tersebut bersifat umum dan telah diakui kebenarannya oleh banyak pihak, khususnya oleh badan atau lembaga resmi.



Jenis Iklan berdasarkan media

Iklan media cetak

Iklan media cetak dapat ditemukan di majalah, artikel surat kabar, brosur, atau papan baliho.

Iklan media elektronik

Iklan media elektronik dapat ditemukan di televisi dan di radio.



E. Surat Elektronik

Surat elektronik (surel) merupakan sarana kirim-mengirim surat pada media digital, seperti telepon pintar, komputer, tablet, atau laptop melalui jaringan internet.



Berikut cara meringkas isi teks eksplanasi.

1. Cermatilah teks yang dibaca atau didengar.
2. Identifikasilah ide pokok pada setiap struktur teks eksplanasi, mulai dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan simpulan.
3. Buatlah kerangka teks dari setiap ide pokok tersebut.
4. Rangkailah menjadi sebuah paragraf baru sesuai susunan teks.
5. Periksalah tanda baca dan ejaan sesuai *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan* (EYD).

Kesimpulan:

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, pengguna dapat dengan mudah memanfaatkan *media aplikasi Kahoot* untuk membuat materi ajar dan *quiz* interaktif dan meningkatkan proses pembelajaran. Selamat mencoba!

Soal Materi Ajar dan Kunci Jawaban

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bacalah kalimat – kalimat berikut untuk menjawab soal nomor 1 dan 2.

- (1) Warga mengikuti pemilihan kades.
- (2) Kakaku berkuliah di Unibraw jurusan Teknik Mesin.
- (3) Ayahku bekerja di PMI.
- (4) Lagu “Pelangi” diciptakan oleh A.T. Mahmud.
- (5) Kakak mengirim surat lamaran pekerjaan melalui surel

1. Kalimat yang memuat singkatan ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 2, 3, dan 5
- B. 1, 2, dan 4
- C. 1, 2, dan 5
- D. 2, 3, dan 4

ANSWER: C

2. Kalimat yang memuat akronim ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 4 dan 5
- B. 3 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 1 dan 2

ANSWER: B

3. Contoh kalimat fakta untuk iklan internet adalah ...

- A. Gratis pemasangan selama bulan Februari
- B. Belanja *online* lebih lancar dengan Wizz!
- C. Segera dapatkan diskon menarik!
- D. Internet Wizz paling cepat!

ANSWER: A

4. Contoh kalimat opini dari gambar dibawah adalah ...



- A. Pesawat terbang merupakan alat transportasi udara.
- B. Badan pesawat tersebut berwarna putih.
- C. Pesawat terbang memiliki sepasang sayap.
- D. Ukuran pesawat terbang itu besar sekali.

ANSWER: D

Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 5 dan 6.

Sepanjang hari ini, Dinda, seorang siswa kelas 5 SD, terlihat sering melamun di kelas. Mila, teman sebangku Dinda, memperhatikan perilaku Dinda yang tidak seperti biasanya. Mila pun mendekati Dinda.

“Hai, mengapa wajahmu muram, Din? Kamu sedang kurang sehat, ya?” Mila mengagetkan Dinda.

Eh, Mila. Tidak, *kok*, aku tidak apa-apa,” jawab Dinda.

“*Hm...* kamu seperti sedang memikirkan sesuatu. Ada apa, *sih*?” tanya Mila.

“Sebetulnya, aku sedang sedih, Mil. Dagangan keripik buatan ibuku sedang kurang laku. Padahal, keripik buatan ibuku masih sangat enak. Dahulu, keripik itu sering cepat habis,” cerita Dinda.

Mila akhirnya mengetahui penyebab Dinda murung. Mila pun berusaha untuk menghibur Dinda.

“Di mana biasanya keripik buatan ibumu dipasarkan?” tanya Mila.

“Hanya di rumah dan beberapa warung di dekat rumah,” jawab Dinda.

“Coba pasarkan dagangan ibumu melalui internet!” Mila menyampaikan idenya.

“Internet? Memang bisa?”

“Bisa, *dong*! Pada zaman yang serba canggih ini, kita dapat melakukan banyak hal dengan mudah melalui internet, misalnya jual beli,” jelas Mila.

“Namun, aku *gaptek*. Aku tidak mengerti caranya,” kata Dinda.

“Tenang saja. Kakakku mengerti banyak mengenai internet. Dahulu, kakakku pernah menjual salah satu tasnya melalui internet. Ternyata, tasnya laku terjual,” jelas Mila. Dinda pun tertarik atas ide Mila.

5. Permasalahan yang dihadapi tokoh utama dalam cerita tersebut adalah ...
- A. Dagangan keripik buatan ibu Dinda laku terjual
 - B. Dagangan tas Popi kurang laku
 - C. Dagangan keripik buatan ibu Dinda kurang laku
 - D. Dagangan tas Popi laku terjual

ANSWER: C

6. Solusi dari permasalahan yang dihadapi Dinda adalah ...
- A. Dinda membuat tas seperti Popi
 - B. Mila membantu Dinda membuat keripik
 - C. Mila membantu Dinda menjual keripik melalui internet
 - D. Popi membantu Dinda membuat keripik

ANSWER: C

Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 7 – 10.

Keunikan Budaya Jepang

Budaya adalah hasil pikiran, akal budi, adat istiadat, atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah dan terus bertahan dalam kelompok. Jepang adalah negara yang maju teknologinya, tetapi masih sangat menjaga budayanya. Adat istiadat, tradisi, dan kebiasaan - kebiasaan yang sudah dimiliki selama berabad-abad yang lalu tetap dirawat dengan baik.

Berikut ini merupakan sebagian dari banyaknya budaya unik yang ada di Jepang, khususnya di sekolah. Pertama, tidak ada ujian pada tiga tahun pertama masuk sekolah di Jepang. Pada tiga tahun pertama ini, pelajar harus lebih banyak mempelajari etika serta tata krama. Mereka diajari untuk menghormati dan menghargai orang lain, menjaga lingkungan tempat tinggal mereka, sabar untuk mengantre, dan hidup disiplin. Kedua, siswa wajib membersihkan kelas dan ruangan lain di sekolah. Semua siswa Jepang dididik untuk merasa memiliki sekolahnya dan memeliharanya dengan baik. Dengan sendirinya, mereka terbiasa untuk hidup bersih di lingkungan yang nyaman sejak usia dini. Ketiga, siswa makan makanan yang sama. Pihak sekolah menyediakan makanan dengan standar yang baik dan semua siswa terlibat dalam kegiatan makan bersama. Makanan yang sudah diambil harus dihabiskan. Oleh karena itu, mereka belajar untuk menghargai makanan yang disediakan. Terakhir, sekolah wajib mengajarkan seni tradisional Jepang. Siswa diajari seni kaligrafi berupa menulis huruf kanji menggunakan kuas dari bambu dan membuat puisi khas Jepang yang bernama haiku. Dengan cara ini, siswa makin menghormati budaya mereka sendiri.

Itulah beberapa budaya unik yang tetap dipertahankan di sekolah - sekolah Jepang. Hal-hal tersebut membentuk karakter orang Jepang yang terkenal bersih, giat bekerja, menghargai orang lain, dan menjaga keindahan juga kelestarian budaya mereka.

Diolah dari berbagai sumber dengan penyesuaian.

7. Kalimat berikut yang termasuk pernyataan umum dalam teks tersebut adalah ...
- Pihak sekolah menyediakan makanan dengan standar yang baik dan semua siswa terlibat dalam kegiatan makan bersama.
 - Jepang adalah negara yang maju teknologinya, tetapi masih sangat menjaga budayanya.
 - Itulah beberapa budaya unik yang tetap dipertahankan di sekolah-sekolah Jepang.
 - Dengan cara ini, siswa menghormati budaya mereka sendiri.

ANSWER: B

8. Deretan penjelas dalam teks tersebut terdapat pada paragraf ...

- A. Satu
- B. Dua
- C. Tiga
- D. Dua dan tiga

ANSWER: B

9. Ide pokok paragraf pertama adalah ...

- A. Pengertian budaya
- B. Negara Jepang berteknologi maju, tetapi tetap memelihara budayanya
- C. Adat istiadat, tradisi, dan kebiasaan yang dipelihara Masyarakat Jepang
- D. Budaya Jepang yang unik dan sangat menarik bagi orang luar negeri

ANSWER: B

10. Ringkasan isi teks tersebut adalah ...

- A. Pendidikan di Jepang sangat modern.
- B. Budaya unik di Jepang menjadi daya tarik wisatawan luar negeri.
- C. Budaya adalah hasil pikiran, akal budi, adat istiadat, atau sesuatu yang sudah jadi kebiasaan yang sukar diubah dan terus bertahan dalam kelompok.
- D. Jepang memiliki banyak budaya unik yang tetap dirawat dengan baik, termasuk beberapa kebiasaan unik yang berlaku di sekolah – sekolah di Jepang.

ANSWER: C

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat!

1. Kalimat yang bersifat objektif dan benar – benar terjadi disebut kalimat _____ (**fakta**)

2.

Susu Cimory Segar rasanya, murah harganya!
--

Iklan tersebut termasuk jenis iklan _____ (**penawaran**)

3. Kalimat bercetak tebal pada iklan nomor 2 termasuk jenis kalimat _____ (**opini**)

4. Perhatikan gambar surat elektronik berikut.



Tulisan yang ditunjuk oleh tanda panah pada gambar adalah _____
(subjek)

5. Menyajikan kembali isi teks dengan bentuk yang lebih pendek sesuai dengan aslinya disebut _____ (ringkasan/meringkas)

C. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1 – 3.

Sirkuit Internasional Mandalika

Globalisasi merupakan proses mendunianya sesuatu sehingga tidak ada lagi batas-batas antarnegara. Globalisasi hadir karena banyak factor, seperti perkembangan transportasi, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta telekomunikasi, yang akhirnya berpengaruh pada perubahan berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat. Salah satu pengaruh tersebut tampak dalam bidang olahraga otomotif. Dengan terbukanya batas-batas antarnegara, Indonesia akhirnya memutuskan membuat sirkuit berskala Internasional.

Warga Negara Indonesia (WNI) wajib berbangga karena saat ini sudah memiliki sirkuit berskala internasional, yaitu Sirkuit Internasional Mandalika. Sirkuit Internasional Mandalika terletak di Kawasan Ekonomi Khusus Mandalika (KEK Mandalika), Lombok Tengah, NTB. Sirkuit dengan Panjang lintasan 4,31 km dan 17 tikungan ini pertama kali menggelar Grand Prix Sepeda Motor Indonesia pada Maret 2022. Berikutnya, GT World Challenge Asia akan dilaksanakan di sirkuit ini pada Oktober 2022. Sebelumnya, sirkuit Mandalika pernah dipakai untuk Kejuaraan Dunia Superbike putaran Indonesia pada 2021.

Adanya ajang balap motor berskala internasional tentu menjadi angin segar bagi industri pariwisata di Pulau Lombok. Kehadiran peserta ajang balap dari berbagai negara ke Pulau Lombok tentu akan banyak membawa dampak positif bagi perekonomian di Indonesia pada umumnya, dan Pulau Lombok pada khususnya. Hotel, rumah makan, sarana transportasi, dan tempat-tempat wisata menjadi lebih ramai daripada sebelumnya. Barang-barang kerajinan banyak dibeli sebagai souvenir.

Ajang balap internasional memang tidak dapat terus-menerus diadakan dalam waktu yang berdekatan. Meskipun demikian, mulai difungsikannya Sirkuit Internasional Mandalika telah menghidupkan sektor pariwisata di Pulau Lombok. Kiranya, awal yang baik tersebut akan berlanjut sehingga dampak positifnya sungguh-sungguh dapat dirasakan oleh Masyarakat Lombok dan bangsa Indonesia.

Diolah dari berbagai sumber dengan penyesuaian.

1. Berilah tanda centang pada informasi yang sesuai dengan isi teks tersebut.

- Sirkuit Internasional Mandalika memiliki Panjang lintasan 17 km.
- Sirkuit Internasional Mandalika berada di Nusa Tenggara Barat.
- Kejuaraan Dunia Superbike putaran Indonesia akan diadakan pada Oktober 2022
- Dengan diadakannya ajang balap internasional di Mandalika, Tingkat hunian hotel di Pulau Lombok meningkat.

2. Pasangkan kalimat – kalimat berikut dengan letaknya pada struktur teks eksplanasi yang tepat.

WNI wajib berbangga karena saat ini sudah memiliki sirkuit berskala internasional, yaitu Sirkuit Internasional Mandalika.

Pernyataan umum

opini

Ajang balap internasional memang tidak dapat terus-menerus diadakan dalam waktu yang berdekatan.

Deretan penjelas

Simpulan/ringkasan

Globalisasi merupakan proses menduniannya sesuatu sehingga tidak ada lagi batas-batas antar negara.

3. Tuliskan ringkasan isi teks eksplanasi tersebut.

Lembar Hasil Belajar Materi Ajar Bahasa Indonesia

Nilai Hasil Belajar Materi Ajar		
No	Nama siswa	Nilai
1	A A S R	80
2	A A	90
3	A. S H	85
4	Al. F N A D	75
5	Al. M A A	85
6	A F	84
7	A F A D	95
8	A M T	75
9	A R	90
10	A R B	80
11	A A F G	85
12	A F G F	85
13	A M K	80
14	A A M A R	80
15	J G	90
16	M. A D	95
17	M. A F B	85
18	M. E M F	98
19	M. G A M	80
20	A M. F D	87
21	N. I	85
22	A Q P	75
23	B D A	87
24	R A S	94
25	M Y A	85
26	N F	80
27	S N A	82
28	M A A	94
29	A N S	86

Sumber, Sambodo (2014: 24)

Hasil belajar materi ajar Bahasa Indonesia yang dilakukan kepada 29 siswa dengan bertujuan untuk mengetahui keefektifan materi ajar dengan menggunakan media aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran

LAMPIRAN 3

Angket Penilaian/Tanggapan Ahli Desain dan Media

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN
" AHLI MEDIA "**

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan Media Aplikasi Kahoot Siswa Kelas V SD Telkom Makassar

Penyusun : Sakinah

Pembimbing :
1. Dr. Aliem Bahri, M.Pd
2. Dr. Anin Asnidar, M. Pd

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan adanya Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan Media Aplikasi Kahoot Siswa Kelas V SD Telkom Makassar, maka melalui instrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi ajar bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/ Ibu akan digunakan sebagai validasi dan digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi ajar, sehingga bisa diketahui layak atau tidak. Digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia aspek penilaian materi ajar diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual.

- Isilah tanda (✓) pada kolom yang Bapak/ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria Penilaian:
 - SB = Sangat Baik
 - B = Baik
 - C = Cukup
 - K = Kurang
 - SK = Sangat Kurang

- Bapak/ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
- Sebelum melakukan penilaian, Bapak/ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS
 Nama : Nasir, S. Pd. M. Pd
 NBM/NoM : 091102803
 Instansi : Prodi Tadris Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
A. TAMPILAN MATERI AJAR PADA MEDIA						
1.	Semua slide pada media mudah diakses dan dapat dikelolah dengan mudah					✓
2.	Media mudah di gunakan dan pengoperasiannya pada peroses pembelajaran					✓
3.	Penyampaian materi ajar pada media mudah di pahami, dan gambar yang jelas					✓
4.	Gambar sesuai dengan materi ajar yang disajikan pada media aplikasi kahoot					✓
5.	Ukuran jenis huruf yang mudah digunakan dan mudah dibaca					✓
6.	Materi ajar dapat disesuaikan dengan topik, gambar dan video pada media aplikasi kahoot					✓
7.	Desain tampilan bahan ajar menarik dan mudah dipahami					✓
B. PEMANFAATAN KAHOOT						
1.	Navigasi dalam pengoprasian media disertai tombol petunjuk / navigasi yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah dipahami					✓

2.	Materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan media aplikasi kahoot, pengevaluasi pada pembelajaran serta unguai balik pada pengguna					✓
3.	Media aplikasi kahoot membantu pembelajaran Bahasa Indonesia dan mudah di pahami					✓
4.	Gambar dan video pada media jelas serta mudah dipahami					✓

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar
 Kemukakan komentar Bapak/ibu setelah mengamati Media Aplikasi Kahoot.
 Sangatnya Media atau Materi pada Kahoot di Desain lebih menarik dan supple digunakan oleh anak Peserta Didik

Saran
 Kemukakan saran Bapak/ibu agar dapat digunakan untuk Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Media Aplikasi kahoot.
 Sama. Tapi saran Bagus. Good.

Kesimpulan

Layak Digunakan Dengan Revisi Besar	
Layak Digunakan dengan Revisi Kecil	✓
Layak Digunakan Tanpa Revisi	

Makassar, November 2023

Validator Ahli Media

 Nasir, S. Pd. M. Pd
 NBM

LAMPIRAN 4

Angket Penilaian/Tanggapan Ahli Isi Dan Materi

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN
" AHLI MATERI "**

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot* Siswa Kelas V SD Telkom Makassar

Penyusun : Sakinah

Pembimbing : 1. Dr. Aliem Bahri, M.Pd
2. Dr. Anin Asnidar, M. Pd

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan adanya Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot* Siswa Kelas V SD Telkom Makassar, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi ajar bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi ajar, sehingga bisa digubah layak stand. Digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia aspek penilaian materi ajar diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual.

- Isilah tanda (x) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

- Kriteria Penilaian:

SB	Sangat Baik
B	Baik
C	Cukup
K	Kurang
SK	Sangat Kurang

- Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penelitian yang sudah ditetapkan.

- Setelah selesai melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS
 Nama : Dr Ratnawati, S.Pd., M.Pd
 NBM :
 Instansi:

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
A. TAMPILAN						
1.	Materi pembelajaran disajikan dengan kompetensi pencapaian dan tujuan pembelajaran					✓
2.	Penyajian materi Bahasa Indonesia digunakan pada <i>media aplikasi kahoot</i>					✓
3.	Materi disajikan dengan gambar dan video sesuai dengan materi yang ditampilkan pada <i>media aplikasi kahoot</i>					✓
4.	Latihan soal pada materi ajar menggunakan <i>media aplikasi kahoot</i> yang mudah dipahami					✓
5.	Soal latihan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan materi yang dipaparkan					✓
6.	Tampilan pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang di terapkan pembelajaran bahasa Indonesia					✓
7.	Isi materi ajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan dapat memotivasi penguasaan media					✓
B. PEMANFAATAN MEDIA						
1.	Interaktivitas latihan dan evaluasi sudah memberikan umpan balik pada pengguna <i>media aplikasi kahoot</i>					✓
2.	Media menampilkan video dan gambar yang jelas					✓

3. Media pembelajaran asli karya peneliti

KOMENTAR DAN SARAN

Komentar
 Kemukakan komentar Bapak/Ibu setelah mengamati media materi ajar yang diterapkan pada *media aplikasi kahoot*

- *analisa - hasil dari penggunaan Aplikasi Kahoot*

Saran
 Kemukakan saran Bapak/Ibu agar dapat digunakan untuk perbaikan media materi ajar pada *media aplikasi kahoot*

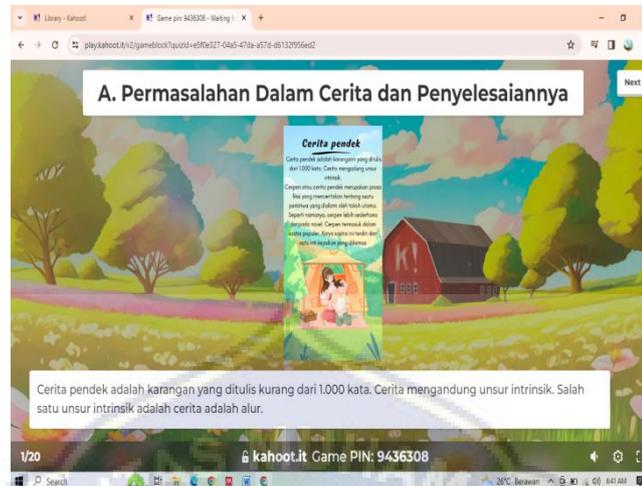
Media → penggunaan Aplikasi Kahoot
 lakukan - lakukan penggunaan aplikasi

Makassar, 20/12/21

Validator Ahli Materi
 Dr Ratnawati, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 5

Materi ajar berbantuan media aplikasi kahoot pasca revisi



Gambar 1 menjelaskan isi materi yang ingin dikerjakan



Gambar 2 menunjukan cara membbuat surat elekteronik



LAMPIRAN 6

Analisis kebutuhan siswa

Lembar Angket Respon Analisis Kebutuhan Materi Ajar

Respon siswa terhadap kebutuhan materi ajar bahasa Indonesia menggunakan media, dibagi dalam lima aspek penilaian. Ada pun hasil respon siswa terhadap kebutuhan materi ajar.

Nama: Amarina Raghanda
 Kelas: 5A
 Nomor Urut: 10/11

Isilah pada tanda (✓) pada kolom yang anda tanggap sesuai dengan aspek penilaian.

SB Sangat Baik
 B Baik
 C Cukup
 K Kurang
 SB Sangat Kurang

No	Analisis Kebutuhan	Skoro Nilai				
		SB	B	C	K	SK
1	Memiliki buku teks atau buku pengangan lain untuk belajar materi ajar bahasa Indonesia		✓			
2	Menggunakan buku dari sekolah untuk membantu dalam memahami suatu materi, lewat modul, internet, atau mencari bahan lain			✓		
3	Mengalami kesulitan mempelajari materi ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan buku	✓				
4	Penggunaan modul untuk pembelajar materi ajar bahasa Indonesia		✓			
5	Mudah mempelajari modul materi ajar bahasa Indonesia		✓			
6	Menggunakan bahasa khusus untuk mempelajari materi ajar bahasa Indonesia		✓			
7	Bagaimana menurut anda pengaruh penerapan materi ajar bahasa Indonesia		✓			
8	Penggunaan <i>media</i> dalam proses pembelajaran menyenangkan atau tidak dibutuhkan			✓		
9	Pengajaran materi ajar bahasa Indonesia menggunakan <i>media</i> atau <i>aplikasi</i> .	✓				
10	Bagaimana pendapat anda jika pembelajar materi ajar bahasa Indonesia menggunakan <i>media aplikasi kahoot</i>	✓				

Berdasarkan hasil analisis respon siswa mengenai kebutuhan materi ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran

Lembar Hasil Penilaian Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek Yang Di Identifikasi												
		SB=5	B=4	C=3	K=2	SK=1						Nilai
No	Nama siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nilai
1	A. as r	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45
2	A. a	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	45
3	A.sh	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	45
4	Al. fnad	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45
5	Al.maa	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	47
6	A.f	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	47
7	A.fad	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46
8	A.mt	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	42
9	A.r	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	44
10	A.rb	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	43
11	A.afg	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	45
12	A.fgf	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	45
13	A.mk	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	46
14	A.amr	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	43
15	J.g	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	44
16	M.ad	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48
17	M.ad	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48
18	M.emf	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19	M.gam	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	44
20	A.mfd	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42
21	Ni	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
22	A.qp	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	43
23	Bda	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45
24	Ras	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
25	Mya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
26	Nf	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	42
27	Sna	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	42
28	Maa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
29	A.ns	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	44
Jumlah = 1.273												
Rata-rata = 254												

Sumber, Sambodo (2014: 24)

LAMPIRAN 7

Lampiran angket respon siswa

Lembaran Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap instrument tes hasil belajar Bahasa Indonesia dibagi dalam lima aspek penilaian. Adapun hasil respon siswa terhadap instrument tes hasil belajar yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Nama: Rapael Arga Sudarmo
 Kelas: 5A
 Nomor urut: 24

Isilah tanda (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Kriteria Penilaian:

SB	=	Sangat Baik
B	=	Baik
C	=	Cukup
K	=	Kurang
SK	=	Sangat Kurang

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Penggunaan media aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar yang lebih efektif.	✓				
2	Saat bermain media aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada keseruan pada saat proses pembelajaran.	✓				
3	Media aplikasi kahoot membantu dalam belajar tata bahasa dan kosa kata dalam Bahasa Indonesia.	✓				
4	Penggunaan media aplikasi Kahoot pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat melatih kesiapan membaca dengan benar dan tepat.	✓				
5	Media aplikasi kahoot membantu dalam mengasah kemampuan menulis dalam Bahasa Indonesia.	✓				
6	Media aplikasi Kahoot membantu meningkatkan pemahaman terhadap cerita pendek dalam Bahasa Indonesia.	✓				
7	Penggunaan media aplikasi Kahoot, dapat	✓				

8	peningkatan rasa percaya diri dalam berbicara dan menggunakan Bahasa Indonesia.	✓				
8	Penggunaan media aplikasi Kahoot dalam kelas membantu meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia.	✓				
9	Mengatasi tantangan saat menjawab pertanyaan pembelajaran Bahasa Indonesia di media aplikasi kahoot.	✓				
10	Peningkatan pemahaman tata bahasa, pada pembelajaran Bahasa Indonesia di media aplikasi Kahoot.	✓				
11	Menerapkan keterampilan Bahasa Indonesia yang dipelajari dari media aplikasi kahoot.	✓				
12	Merasa lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa ketika menggunakan media aplikasi kahoot.	✓				
14	Penggunaan media aplikasi kahoot membantu memahami aturan ejaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓				
15	Menunjukkan keterampilan berpikir cepat dan responsif, pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menggunakan media aplikasi Kahoot.	✓				
16	Media aplikasi kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar.	✓				

Berdasarkan hasil analisis respon siswa mengenai instrument tes hasil belajar kognitif dengan menggunakan instrumen tes yang telah dikembangkan, rata-rata siswa memberikan respon positif dan negatif.

Lembaran Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap instrument tes hasil belajar Bahasa Indonesia dibagi dalam lima aspek penilaian. Adapun hasil respon siswa terhadap instrument tes hasil belajar yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Nama: Muh. Elan Muli F.
 Kelas: 5A
 Nomor urut: 18

Isilah tanda (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Kriteria Penilaian:

SB	=	Sangat Baik
B	=	Baik
C	=	Cukup
K	=	Kurang
SK	=	Sangat Kurang

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Penggunaan media aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar yang lebih efektif.	✓				
2	Saat bermain media aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada keseruan pada saat proses pembelajaran.	✓				
3	Media aplikasi kahoot membantu dalam belajar tata bahasa dan kosa kata dalam Bahasa Indonesia.	✓				
4	Penggunaan media aplikasi kahoot pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat melatih kesiapan membaca dengan benar dan tepat.	✓				
5	Media aplikasi kahoot membantu dalam mengasah kemampuan menulis dalam Bahasa Indonesia.	✓				
6	Media aplikasi Kahoot membantu meningkatkan pemahaman terhadap cerita pendek dalam Bahasa Indonesia.	✓				
7	Penggunaan media aplikasi Kahoot, dapat	✓				

8	peningkatan rasa percaya diri dalam berbicara dan menggunakan Bahasa Indonesia.	✓				
8	Penggunaan media aplikasi Kahoot dalam kelas membantu meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia.	✓				
9	Mengatasi tantangan saat menjawab pertanyaan pembelajaran Bahasa Indonesia di media aplikasi kahoot.	✓				
10	Peningkatan pemahaman tata bahasa, pada pembelajaran Bahasa Indonesia di media aplikasi Kahoot.	✓				
11	Menerapkan keterampilan Bahasa Indonesia yang dipelajari dari media aplikasi kahoot.	✓				
12	Merasa lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa ketika menggunakan media aplikasi kahoot.	✓				
14	Penggunaan media aplikasi kahoot membantu memahami aturan ejaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓				
15	Menunjukkan keterampilan berpikir cepat dan responsif, pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menggunakan media aplikasi Kahoot.	✓				
16	Media aplikasi kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar.	✓				

Berdasarkan hasil analisis respon siswa mengenai instrument tes hasil belajar kognitif dengan menggunakan instrumen tes yang telah dikembangkan, rata-rata siswa memberikan respon positif dan negatif.

Hasil Respon Siswa Terhadap Materi Ajar Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot*

Aspek Yang Di Identifikasi																	
SB=5 B=4 C=3 K=2 SK=1																	
No	Nama siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Nilai
1	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
2	A	5	5	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	63
3	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
4	A	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	5	64
5	A	4	5	4	3	3	3	5	4	5	4	4	4	4	3	5	60
6	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
7	A	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	68
8	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
9	A	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	66
10	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
11	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
12	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
13	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
14	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
15	J	5	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	61
16	M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
17	M	5	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	3	4	5	4	62
18	M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
19	M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
20	A	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	74
21	N	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	5	4	5	4	5	56
22	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
23	B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
24	R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
25	M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
26	N	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
27	S	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	70
28	M	5	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	4	5	3	4	60
29	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Jumlah = 2.054																	
Rata-rata = 6.162																	

Sumber, Sambodo (2014: 24)

Hasil rata-rata yang dilakukan kepada 29 siswa dengan bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran didapatkan hasilnya adalah (6.162)

dari hasil dari pengisian angket proses pembelajarn materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* berada kualifikasi sangat baik.

Hasil Respon Uji Coba Lapangan Terbatas

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban			
		R1	R2	R3	R4
1	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar yang lebih efektif.	5	5	4	5
2	Saat bermain <i>media aplikasi Kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada keseruan pada saat proses pembelajaran .	5	5	5	5
3	<i>Media aplikasi kahoot</i> membantu dalam belajar tata bahasa dan kosa kata dalam Bahasa Indonesia	5	5	4	4
4	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat melatih kecepatan membaca dengan benar dan tepat	5	5	5	5
5	<i>media aplikasi kahoot</i> membantu dalam mengasah kemampuan, menulis dalam Bahasa Indonesia	5	5	4	4
6	<i>Media aplikasi Kahoot</i> membantu meningkatkan pemahaman terhadap cerita pendek dalam Bahasa Indonesia.	5	5	5	4
7	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> , dapat peningkatan rasa percaya diri dalam berbicara dan menggunakan Bahasa Indonesia.	5	5	4	4
8	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> dalam kelas membantu meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia.	5	4	5	5
9	Mengatasi tantangan saat menjawab pertanyaan pembelajaran Bahasa Indonesia di <i>media aplikasi kahoot</i>	5	4	4	5
10	Peningkatan pemahaman tata bahasa, pada pembelajaran Bahasa Indonesia di <i>media aplikasi Kahoot</i> .	5	5	4	5
11	Menerapkan keterampilan Bahasa Indonesia yang dipelajari dari <i>media aplikasi kahoot</i>	5	4	4	4
12	Merasa lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa ketika menggunakan <i>media aplikasi kahoot</i>	5	5	5	5
13	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> membantu memahami aturan ejaan dalam pembelajaran	5	4	5	5

	Bahasa Indonesia				
14	Menunjukkan keterampilan berpikir cepat dan responsif, pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menggunakan <i>media aplikasi Kahoot</i> .	5	5	4	4
15	<i>Media aplikasi kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar</i>	5	4	5	5
Jumlah		80	76	67	64
Rata-rata		100	95	85	50

Sumber, Sambodo (2014: 24)

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata tanggapan uji coba lapangan terbatas tentang Materi ajar berbantuan *Media Aplikasi Kahoot* adalah sebagai

berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{100 + 95 + 85 + 50}{5} = 89$$

Berdasarkan hasil rata-rata produk materi ajar berbantuan *media palikasi kahoot*, dari tanggapan uji coba perorangan di lihat dari kecenderungan dihasilkan sebesar (89) yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Hasil Respon Uji Coba Lapangan Meluas

NO	Aspek Yang Dinilai	Presentase				
		Klp 1	Klp 2	Klp 3	Klp 4	Klp5
1	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar yang lebih efektif.	5	5	5	4	5
2	Saat bermain <i>media aplikasi Kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada keseruan pada saat proses pembelajaran .	5	5	4	5	4
3	<i>Media aplikasi kahoot</i> membantu dalam belajar tata bahasa dan kosa kata dalam Bahasa Indonesia	5	5	4	5	4
4	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat melatih kecepatan membaca dengan benar dan tepat	5	5	4	5	4
5	<i>media aplikasi kahoot</i> membantu dalam mengasah kemampuan, menulis dalam Bahasa Indonesia	5	5	5	4	4
6	<i>Media aplikasi Kahoot</i> membantu meningkatkan pemahaman terhadap cerita pendek dalam Bahasa Indonesia.	5	5	5	5	4
7	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> , dapat peningkatan rasa percaya diri dalam berbicara dan menggunakan Bahasa Indonesia.	5	5	5	4	4
8	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> dalam kelas membantu meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia.	5	5	4	5	4
9	Mengatasi tantangan saat menjawab pertanyaan pembelajaran Bahasa Indonesia di <i>media aplikasi kahoot</i>	4	5	4	4	4
10	Peningkatan pemahaman tata bahasa, pada pembelajaran Bahasa Indonesia di <i>media aplikasi Kahoot</i> .	5	5	4	5	5

11	Menerapkan keterampilan Bahasa Indonesia yang dipelajari dari <i>media aplikasi kahoot</i>	5	5	4	4	5
12	Merasa lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa ketika menggunakan <i>media aplikasi kahoot</i>	5	5	4	5	4
13	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> membantu memahami aturan ejaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	5	5	5
14	Menunjukkan keterampilan berpikir cepat dan responsif, pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menggunakan <i>media aplikasi Kahoot</i> .	5	5	5	5	5
15	<i>Media aplikasi kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar	5	5	5	5	5
Rata-rata		80				

Sumber, Sambodo (2014: 24)

Uji lapangan meluas dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui rata-rata uji coba Lapangan meluas tentang materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{88 + 90 + 62 + 84 + 79}{5} = 80$$

Berdasarkan hasil rerata rata-rata produk *media aplikasi kahoot* dari 5 kelompok siswa sebesar (80) yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik, artinya produk Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* ini tidak perlu direvisi.

LAMPIRAN 8

LEMBAR ANGGKET RESPON GURU

PEMBELAJARAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA BERBANTUAN

MEDIA APLIKASI KAHOOT

Nama Instansi : Hasrida Sudirman, S.Pd.

NIP : NIP. 19920008

Petunjuk pengisian:

- Isilah tanda (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- menunjukkan keterampilan berpikir cepat dan responsif saat menjawab pertanyaan *media aplikasi Kahoot*.

SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang
 SK = Sangat Kurang

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> sangat efektif dalam mengajarkan konsep, Bahasa Indonesia karena siswa terlibat aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan.	√				
2	<i>Media aplikasi kahoot</i> membantu pelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik bagi siswa. Mereka terlihat lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar.	√				
3	Peggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata bahasa dan kosakata Bahasa Indonesia. Mereka terlibat dalam proses pembelajaran.	√				
4	<i>Media aplikasi kahoot</i> memberikan variasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini memberi kesempatan bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk berpartisipasi.	√				

5	Siswa lebih aktif dalam berdiskusi tentang materi Bahasa Indonesia setelah bermain <i>media aplikasi kahoot</i>	√				
6	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> dapat membantu pemahaman materi Bahasa Indonesia melalui analisis respon mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan kuis.	√				
7	<i>Media aplikasi kahoot</i> membantu memantau perkembangan individu siswa dalam pemahaman Bahasa Indonesia.	√				
8	<i>Media aplikasi kahoot</i> memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mengulang materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Ini bisa meningkatkan retensi mereka terhadap konsep-konsep tersebut.	√				
9	Siswa terlibat dalam berkolaborasi dengan teman sekelas dalam mengatasi tantangan pertanyaan-pertanyaan Bahasa Indonesia di <i>media aplikasi kahoot</i> .	√				
10	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan perencanaan yang baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	√				

Sumber, Sambodo (2014: 24)

Makassar, Januari 2024

Guru Kelas V



Hasrida Sudirman, S.Pd.

NIP. 19920008

Hasil Respon Guru untuk menjawab kepraktisan *media kahoot* dan materi ajar

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> sangat efektif dalam mengajarkan konsep, Bahasa Indonesia karena siswa terlibat aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan.	√				
2	<i>Media aplikasi kahoot</i> membantu pelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik bagi siswa.	√				
3	Peggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata bahasa dan kosakata Bahasa Indonesia. Mereka terlibat dalam proses pembelajaran.	√				
4	<i>Media aplikasi kahoot</i> memberikan variasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini memberi kesempatan bagi siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk berpartisipasi.	√				
5	Siswa lebih aktif dalam berdiskusi tentang materi Bahasa Indonesia setelah bermain <i>media aplikasi kahoot</i>	√				
6	Penggunaan <i>media aplikasi Kahoot</i> dapat membantu pemahaman materi Bahasa Indonesia melalui analisis respon mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan kuis.	√				
7	<i>Media aplikasi kahoot</i> membantu memantau perkembangan individu siswa dalam pemahaman Bahasa Indonesia.	√				
8	<i>Media aplikasi kahoot</i> memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mengulang materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Ini bisa meningkatkan retensi mereka terhadap konsep-konsep tersebut.	√				
9	Siswa terlibat dalam berkolaborasi dengan teman sekelas dalam mengatasi tantangan pertanyaan-pertanyaan Bahasa Indonesia di <i>media aplikasi kahoot</i> .	√				
10	Penggunaan <i>media aplikasi kahoot</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan perencanaan yang baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	√				

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata} = \frac{50}{10 \times 5} \times 100 = 100$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, tingkat pencapaian (100) berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.



LAMPIRAN 9

Dokumentasi



5.1 gambar identifikasi kebutuhan siswa



5.2 gambar uji coba lapangan terbatas



5.4 pengisian angket uji coba lapangan terbatas



5.5 gambar uji coba lapangan meluasa



5.5 gambar pengisian angket uji coba lapangan meluas



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 863588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Sakinah
Nim : 105401118620
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	0 %	10 %
2	Bab 2	2 %	25 %
3	Bab 3	3 %	10 %
4	Bab 4	1 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 04 Maret 2024
Mengetahui,

Ketua UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



N. S. Hum., M.I.P.
NBM. 964 591

BAB I Sakinah - 105401118620

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off



Exclude matches Off



BAB II Sakinah - 105401118620

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

1%

2

Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium

Part II
Student Paper

1%

3

mafiadoc.com

Internet Source

<1%



Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



BAB IV Sakinah - 105401118620

ORIGINALITY REPORT

1 %	1 %	1 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
2	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
3	Fawziah Zahrawati, Andi Aras. "Pembelajaran Berbasis Riset dengan Memanfaatkan Google Classroom pada Mahasiswa Tadris IPS IAIN Parepare", Jurnal Ilmiah Iqra', 2020 Publication	<1 %
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
5	www.englishtown.co.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

BAB V Sakinah - 105401118620

ORIGINALITY REPORT

0%
SIMILARITY INDEX

0%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

On

Exclude matches



RIWAYAT HIDUP



SAKINAH. Lahir pada tanggal 4 september 2002 di Pulau Sailus Besar Kecamatan Liukang Tangaya Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penulis merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan H. Mahyuddin (ayah), dan HJ.Saniasa (ibu). Pada tahun 2014 penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 6 Pulau sailus besar. dan pada tahun 2014 menyelesaikan pendidikan SMP Negeri 3 Satap Liukang Tangaya dan lulus pada tahun 2017. Setelah menyelesaikan sekolah menengah pertama, penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2017. di UPT. SMA Negeri 18 Pangkep dan lulus pada tahun 2020. dan melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dinyatakan lulus pada tahun 2024 di Universitas Muhammadiyah Makassar.