

ABSTRACT

SITI NUR HAIRANI POHAN, 1183311058. Development of Kahoot Application-Based Learning Media to Improve Indonesian Language Skills in Class VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022.

The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of learning media based on the Kahoot application to improve Indonesian language skills in class VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022. The type of research used is the research and development method (Research and Development) with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely, Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The results of research and development of learning media based on the Kahoot application to improve Indonesian language skills in class VI, show the results of validation by experts. Media design experts obtained are 4.5 categories "Very Eligible" and the percentage results are 92% in the "Very Eligible" category. The practicality test by education practitioners of learning media based on the Kahoot application conducted by homeroom teachers for grade VI, obtained a score of 91% category "Very Practical" and the results of student responses can be categorized as "Very Practical" with a score of 93%. Students show a positive response to the Kahoot application-based learning media to improve Indonesian language skills. Based on the results of the effectiveness test of the learning media based on the Kahoot application after using the Kahoot application that has been developed, the average value increased to 89.7 and was categorized as "Very Good" and obtained the completeness criteria "Complete".

Keywords : Development, Kahoot, Skills, Indonesian Language.



ABSTRAK

SITI NUR HAIRANI POHAN, 1183311058. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 107398 Sei Rotan T.A 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas VI, menunjukkan hasil validasi oleh ahli *Konten* media yang diperoleh yaitu 4,2 kategori “Sangat Layak” dan hasil persentase sebesar 89% “Sangat Layak” dan hasil validasi oleh ahli desain media yang diperoleh yaitu sebesar 4,5 kategori “Sangat Layak” dan hasil persentase 92% kategori “Sangat Layak”. Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* yang dilakukan oleh guru wali kelas VI, memperoleh nilai sebesar 91% kategori “Sangat Praktis” dan hasil respon peserta didik dapat dikategorikan “Sangat Praktis” dengan nilai yang diperoleh sebesar 93%. Peserta didik menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia. Berdasarkan hasil uji keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* yang telah dikembangkan, nilai rata-rata meningkat hingga 89,7 dan dikategorikan “Sangat Baik” serta memperoleh kriteria ketuntasan “Tuntas”.

Kata Kunci : Pengembangan, Kahoot, Keterampilan, Berbahasa Indonesia.

