

ABSTRAK

M. KHAIRUL IMAM. Pengembangan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 056001 Karang Rejo. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 056001 Karang Rejo. Penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah validator ahli desain, ahli materi dan praktisi pendidikan yaitu guru dan 34 peserta didik kelas IV SDN 056001 Karang Rejo. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai skor kelayakan yang diberikan oleh validator ahli desain dengan persentase 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Skor nilai kelayakan oleh validator ahli materi memperoleh persentase 77,90% dengan kategori “Layak”. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidikan memperoleh hasil skor nilai kepraktisan dengan persentase sebesar 95,38% berkategori “Sangat Praktis”. Keefektifan E-LKPD dari hasil pre test dan post test peserta didik berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata N-Gain persen sebesar 58,36 dengan kategori “Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwasanya E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sangat Layak, Sangat Praktis, dan Efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *Kahoot*, ADDIE, *Research and Development*, Pendidikan Pancasila



ABSTRACT

M. KHAIRUL IMAM. Development of Character-Based E-LKPD Using Kahoot in Class IV Pancasila Education Subjects at SDN 056001 Karang Rejo. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to produce character-based E-LKPD using Kahoot for Class IV Pancasila Education Subjects at SDN 056001 Karang Rejo. Research and development is carried out using the ADDIE model which consists of 5 stages including Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this research were design expert validators, material experts and educational practitioners, namely teachers and 34 class IV students at SDN 056001 Karang Rejo. The instruments used in data collection were interviews, questionnaires and tests. The research results show that the character-based E-LKPD using Kahoot is "Very Appropriate" for use in the learning process with a feasibility score given by the design expert validator with a percentage of 88.75% in the "Very Appropriate" category. The feasibility score by the material expert validator obtained a percentage of 77.90% in the "Feasible" category. The practicality test carried out by educational practitioners obtained a practicality score with a percentage of 95.38% in the "Very Practical" category. The effectiveness of E-LKPD from the results of students' pre-test and post-test based on the results of the N-Gain analysis obtained an average N-Gain percent score of 58.36 in the "Effective" category. Based on the results of this research, it is clear that character-based E-LKPD using Kahoot in Pancasila Education is very feasible, very practical and effective for use by students in the learning process.

Keywords: E-LKPD, Kahoot, ADDIE, Research and Development, Pancasila Education