

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 2 TINGGARSARI KABUPATEN BULELENG

Oleh

Carles Juniko Saragih, NIM 2011021023

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Tinggarsari yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game edukasi interaktif berbasis Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari, mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan, serta mengetahui tingkat kepraktisannya dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi satu ahli isi pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, tiga siswa pada uji coba perorangan, dan enam siswa pada uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 90% dari ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik, 87,5% dari ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi baik, dan 70% dari ahli media pembelajaran dengan kualifikasi cukup. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase 98,18% dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,93%, yang keduanya berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, game edukasi interaktif berbasis Kahoot yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari.

Kata kunci: game edukasi, Kahoot, media pembelajaran, Bahasa Indonesia, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL GAME FOR INDONESIAN
LANGUAGE LEARNING FOR FIFTH-GRADE STUDENTS OF SD
NEGERI 2 TINGGARSARI, BULELENG REGENCY**

**Carles Juniko Saragih, ID 2011021023
Educational Technology Study Program**

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of interactive learning media in Indonesian language learning at SD Negeri 2 Tinggarsari, which resulted in low student engagement during the learning process. The study aimed to develop a Kahoot-based interactive educational game for fifth-grade Indonesian language learning, determine the validity of the developed product, and assess its practicality in classroom implementation. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included one content expert, one instructional design expert, one learning media expert, three students in individual trials, and six students in small-group trials. Data were collected using questionnaires and analyzed through quantitative descriptive analysis. The results showed that the developed interactive educational game obtained a validity score of 90% from the content expert (very good qualification), 87.5% from the instructional design expert (good qualification), and 70% from the learning media expert (fair qualification). The individual trial achieved a score of 98.18%, while the small-group trial achieved 93.93%, both categorized as very good. Based on these findings, the Kahoot-based interactive educational game was declared valid and practical, making it suitable for use as a learning medium in Indonesian language instruction for fifth-grade students of SD Negeri 2 Tinggarsari.

Keywords: educational game, Kahoot, learning media, Indonesian language, ADDIE.