

Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sd Negeri 2 Tinggarsari

Carles Juniko Saragih¹, Anak Agung Gede Agung², Dewa Gede Agus Putra Prabawa³

Email Korespondensi : nikosumbayak95@gmail.com

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

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. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan game edukasi interaktif berbasis Kahoot yang tidak hanya memanfaatkan platform sebagai media evaluasi, tetapi juga mengintegrasikan materi Bahasa Indonesia kelas V secara tematik dalam satu produk pembelajaran yang sistematis. Selain itu, soal-soal yang dikembangkan dirancang mengacu pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) sehingga mampu mendorong siswa untuk menganalisis, memahami, dan menerapkan konsep bahasa secara lebih mendalam sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: *Game edukasi, Kahoot, media pembelajaran, Bahasa Indonesia, ADDIE*

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. The novelty of this research lies in the development of an interactive educational game based on Kahoot that not only uses the platform as an evaluation tool but also integrates 5th-grade Indonesian language material thematically into a single, systematic learning product. In addition, the questions developed are designed to target Higher Order Thinking Skills (HOTS), encouraging students to analyze, understand, and apply language concepts more deeply according to the demands of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Educational game, Kahoot, learning media, Indonesian language, ADDIE*

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi informasi yang berkembang secara berkelanjutan telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan. Perkembangan tersebut mendorong penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang baik tidak lagi cukup hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, melainkan memerlukan integrasi media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik (Mayer, 2021). Proses ini selaras dengan tuntutan abad ke-21 yang menghendaki pembelajaran berbasis pengalaman, kolaborasi, dan teknologi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang studi yang krusial di jenjang sekolah dasar, karena berperan sebagai tumpuan literasi dan komunikasi siswa. Akan tetapi, yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwasannya pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Tinggarsari masih didominasi metode ceramah dengan minimnya pemanfaatan media edukasi yang inovatif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Tingkat penggunaan bahasa daerah yang lebih tinggi dibanding Bahasa Indonesia turut mempersulit pemahaman siswa terhadap materi, sehingga guru sering terpaksa menggunakan bahasa daerah untuk mempercepat penyampaian materi.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan ialah penggunaan media pembelajaran yang didasarkan dengan gamifikasi. Gamifikasi merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan kompetisi ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Abdillah et al., 2022). Kahoot merupakan salah satu platform gamifikasi berbasis web yang telah terbukti dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Platform ini memungkinkan guru untuk

membuat kuis, survey, dan diskusi yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok secara real-time (Lestari Novia, 2023). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat secara nyata meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Eka Wulandari et al. (2022) menemukan bahwa multimedia interaktif yang memadukan gambar, audio, video, dan teks dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian Wulandari dan Hadi (2022) juga mengungkap bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Lebih lanjut, Rahmawati dan Farhan (2023) membuktikan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa Bahasa Indonesia. Sementara Nurhadi dan Wulan (2023) mengindikasikan bahwa penerapan Kahoot dalam proses pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar berfokus pada pengujian efektivitas Kahoot sebagai platform yang sudah ada, bukan pada pengembangan produk media pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kesenjangan yang masih terdapat pada pengembangan media pembelajaran interaktif melalui perancangan game edukasi berbasis Kahoot menggunakan model pengembangan ADDIE secara sistematis. Produk yang dikembangkan difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan proses perancangan dan pengembangan game edukasi interaktif berbasis Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari; (2) menganalisis tingkat validitas media yang dihasilkan berdasarkan hasil penilaian para ahli; dan (3) mengevaluasi tingkat kepraktisan media sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan produk dengan metode Research and Development (R&D). Proses pengembangannya mengadaptasi model ADDIE yang dilaksanakan melalui lima tahap yang saling berkesinambungan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kegiatan validasi

melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Setelah proses validasi selesai, produk diuji kepada peserta didik melalui dua tahap, yaitu uji coba perorangan yang melibatkan tiga siswa dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada validator dan peserta didik. Kuesioner yang diberikan kepada para ahli bertujuan mengevaluasi kelayakan produk berdasarkan aspek materi, desain pembelajaran, serta media. Sementara itu, kuesioner yang diisi oleh peserta didik digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan dan tingkat kepraktisan media selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap pernyataan dalam instrumen disusun menggunakan skala Likert lima kategori dengan rentang nilai antara 1 hingga 5. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah melalui analisis deskriptif kuantitatif. Tingkat kelayakan maupun kepraktisan produk ditentukan berdasarkan hasil konversi skor ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Skor hasil penilaian diubah ke dalam bentuk persentase untuk menggambarkan tingkat pencapaian masing-masing aspek penilaian. Selanjutnya, perhitungan persentase keseluruhan subjek menggunakan Rumus:

$$M = \Sigma x / n$$

Ket :

M = skor rata-rata

n = jumlah penilai

Σx = skor total masing-masing

Persentase tersebut dikonversi berdasarkan pedoman konversi skala lima sehingga diperoleh kategori kelayakan produk, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, atau sangat kurang. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan tingkat validitas dan kepraktisan game edukasi interaktif berbasis Kahoot yang dikembangkan. Berikut ini merupakan konversi skala lima yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi tingkat skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
(1)	(2)	(3)
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: I gusti Agung, dkk. 2023)

HASIL PENELITIAN

Dalam Penelitian ini dapatkan hasil yaitu pengembangan sebuah media untuk menunjang belajar berupa game edukasi Kahoot yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari. Produk dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dilaksanakan secara berurutan agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi terhadap kondisi pembelajaran di sekolah. Analisis memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih terbatas meskipun sekolah telah memiliki sarana yang mendukung penggunaan media digital. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Tahap *Design* difokuskan pada penyusunan rancangan produk. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemetaan capaian pembelajaran dan indikator materi Bahasa Indonesia kelas V, penyusunan flowchart, pembuatan storyboard, penyusunan materi pembelajaran, perancangan kuis berdasar *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), serta pengembangan instrumen validasi dan uji coba. Seluruh rancangan disusun sebagai acuan dalam proses pengembangan media.

Tahap *Development* menghasilkan game edukasi interaktif berbasis Kahoot yang memuat lima materi pokok Bahasa Indonesia, yaitu struktur pidato, puisi dan prosa, unsur intrinsik, pantun, serta cerpen beserta isi teks. Produk dilengkapi dengan 20 soal interaktif berbasis HOTS yang dipadukan dengan ilustrasi kontekstual, audio pendukung, video pembelajaran, serta pengaturan waktu pengerjaan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kompetitif. Penyusunan media memperhatikan prinsip desain

multimedia sehingga penyajian materi tetap mudah dipahami oleh peserta didik. Sebelum diimplementasikan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 90% dari ahli isi pembelajaran dengan kategori sangat baik, 87,5% dari ahli desain pembelajaran dengan kategori baik, serta 70% dari ahli media pembelajaran dengan kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain pembelajaran, dan kualitas teknis, meskipun masih diperlukan beberapa penyempurnaan berdasarkan masukan dari validator. Perbaikan yang dilakukan setelah proses validasi meliputi penambahan tujuan pembelajaran pada setiap materi, penyusunan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, penyempurnaan tampilan antarmuka, perbaikan tata tulis, serta pencantuman identitas pengembang pada halaman awal media. Seluruh masukan tersebut diakomodasi sebelum produk digunakan pada tahap implementasi.

Tahap Implementasi dilaksanakan melalui uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Uji coba perorangan yang melibatkan tiga siswa kelas V dengan kemampuan akademik berbeda menghasilkan persentase 98,18%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik digunakan, serta mampu membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias. Selanjutnya, uji coba kelompok kecil melibatkan enam siswa kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari. Hasil penilaian memperoleh persentase 93,93% dengan kategori sangat baik. Sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap tampilan media, kejelasan materi, ilustrasi yang digunakan, serta mekanisme kuis interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Hasil validasi dan uji coba produk secara keseluruhan disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan Media

No	Nama Bagian	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji ahli Isi Pembelajaran	90%	Sangat baik
2	Uji ahli Media Pembelajaran	70%	Cukup
3	Uji Ahli Desain Pembelajaran	87.5%	Baik
4	Uji coba Perorangan	98.18%	Sangat Baik
5	Uji coba kelompok kecil	93.93%	Sangat Baik

Kehadiran unsur permainan dalam media juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba kepada peserta didik

menunjukkan bahwa game edukasi interaktif berbasis Kahoot memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi Kahoot yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Kelayakan tersebut ditunjukkan melalui hasil validasi para ahli dan respons positif peserta didik pada tahap uji coba. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan pengguna serta karakteristik materi yang diajarkan. Penerapan model ADDIE memberikan alur pengembangan yang terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap evaluasi. Setiap tahapan saling berkaitan sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya menyesuaikan karakteristik peserta didik, tetapi juga mempertimbangkan aspek isi, desain pembelajaran, dan kualitas media. Hasil penelitian ini memperkuat pendapat Kustandi dan Darmawan (2022) bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid karena setiap tahap menyediakan kesempatan melakukan evaluasi dan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Persentase validitas sebesar 90% dari ahli isi pembelajaran menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Materi yang dikembangkan tidak hanya memuat konsep-konsep pokok Bahasa Indonesia, tetapi juga dikemas dalam bentuk aktivitas yang mendorong siswa memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep melalui penyelesaian soal berbasis HOTS. Temuan tersebut sejalan dengan Mayer (2021) yang menekankan bahwa penyajian materi secara terintegrasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan aktivitas interaktif dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan penyajian informasi secara konvensional. Hasil validasi ahli desain pembelajaran sebesar 87,5% memperlihatkan bahwa media telah memenuhi sebagian besar prinsip desain pembelajaran yang baik. Penyajian materi, alur penggunaan media, serta aktivitas belajar yang disusun secara

bertahap memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sekaligus mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mendukung pendapat Kurniawan dan Sari (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran mampu meningkatkan motivasi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 70%, yang menunjukkan bahwa media masih memerlukan beberapa penyempurnaan sebelum digunakan pada tahap implementasi. Masukan yang diberikan terutama berkaitan dengan kejelasan petunjuk penggunaan, penyajian tujuan pembelajaran, serta penyempurnaan tampilan media. Seluruh rekomendasi tersebut telah ditindaklanjuti melalui proses revisi sehingga kualitas produk menjadi lebih baik sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini belum melaksanakan validasi ulang setelah revisi dilakukan sehingga aspek tersebut menjadi salah satu keterbatasan penelitian dan dapat menjadi perhatian pada penelitian berikutnya.

Kepraktisan media terlihat dari hasil uji coba kepada peserta didik. Persentase 98,18% pada uji coba perorangan dan 93,93% pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Tingginya tingkat penerimaan peserta didik mengindikasikan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Temuan ini mendukung hasil penelitian Rahmawati dan Farhan (2023) serta Nurhadi dan Wulan (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Keunggulan utama media yang dikembangkan terletak pada kemampuannya mengintegrasikan materi pembelajaran, aktivitas belajar, dan evaluasi ke dalam satu platform yang interaktif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan Kahoot hanya sebagai media evaluasi, penelitian ini mengembangkan produk pembelajaran yang dirancang secara utuh mulai dari penyajian materi hingga evaluasi berbasis permainan. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai pengguna kuis, tetapi juga sebagai individu yang terlibat aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan soal-soal berbasis HOTS memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mengambil keputusan berdasarkan konteks yang diberikan. Karakteristik tersebut selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Walaupun memperoleh hasil yang sangat baik, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pengembangan media hanya difokuskan pada materi Bahasa Indonesia kelas V di satu sekolah sehingga ruang lingkup penerapannya masih terbatas. Selain itu, uji coba produk baru dilakukan pada skala perorangan dan kelompok kecil sehingga efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar belum dianalisis secara lebih luas, serta belum dilakukan validasi ulang setelah proses revisi agar kualitas media dapat dibuktikan secara lebih komprehensif. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi interaktif berbasis Kahoot memiliki potensi yang baik untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kombinasi materi yang sistematis, aktivitas interaktif, dan evaluasi berbasis permainan menjadikan media ini tidak hanya layak digunakan sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: Penelitian ini berhasil mengembangkan game edukasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari melalui penerapan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan pengembangan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan yang baik berdasarkan penilaian para ahli. Ahli isi pembelajaran memberikan persentase validitas sebesar 90% dengan kategori sangat baik, ahli desain pembelajaran memberikan nilai 87,5% dengan kategori baik, sedangkan ahli media memberikan nilai 70% dengan kategori cukup. Meskipun masih terdapat beberapa masukan pada aspek teknis media, seluruh rekomendasi telah dijadikan dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum tahap implementasi. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat positif

dari peserta didik. Uji coba perorangan menghasilkan persentase 98,18%, sedangkan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,93%, yang keduanya termasuk kategori sangat baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pemanfaatan platform Kahoot sebagai media evaluasi, tetapi juga pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan penyajian materi, aktivitas belajar, dan evaluasi berbasis permainan dalam satu produk yang utuh. Integrasi tersebut memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus mendukung penerapan Kurikulum Merdeka melalui penyajian soal-soal yang berorientasi pada Higher Order Thinking Skills (HOTS). Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu produk hanya dikembangkan pada materi Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari, uji coba hanya dilakukan pada skala perorangan dan kelompok kecil, serta belum dilakukan validasi ulang oleh ahli media setelah revisi produk. Dengan demikian, game kuis edukasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., dkk. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92–102.
- Agung Indra, & Nyoman. (2022). Instrumen penilaian media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Undiksha*.
- Arni, Y., dkk. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman belajar Bahasa Indonesia kelas III SDN 96 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2215–2224.
- Ayu Putu Wulandari, dkk. (2022). Multimedia interaktif berorientasi model cooperative learning pada mata pelajaran IPS untuk kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402.
- Churches, A. (2021). Bloom's Digital Taxonomy. Edorigami Wiki.
- Cecep Kustandi & Daddy Darmawan. (2022). Pengembangan media pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Dwi, M., & Anwar, A. (2023). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 45–56.

- Eka Wulandari, dkk. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 112–125.
- Fikri & Wijaya. (2023). Penerapan game-based learning dengan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 33–45.
- Hidayati. (2022). Model pengembangan ADDIE dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 78–90.
- Hidayat, dkk. (2023). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran interaktif: aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan teknis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 20–31.
- I Gusti Agung, dkk. (2023). Konvensi tingkat pencapaian dengan skala 5 dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Undiksha*, 6(1), 14–22.
- Kurniawan, M., & Sari, N. (2023). Media pembelajaran digital dan peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(2), 99–110.
- Lestari Novia. (2023). Multimedia interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 55–67.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Milidar Khima. (2024). Pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter siswa melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 44–55.
- N. L. Dian Adriyani, dkk. (2021). Multimedia pembelajaran interaktif berbasis inquiry learning pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 85–93.
- Nurhadi & Wulan. (2023). Efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 77–88.
- Rahmawati & Farhan. (2023). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 100–112.
- Rizkasari. (2022). Penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 33–44.
- Simbolon, Suartama, & Mahadewi. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran prakarya untuk siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 70–82.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari & Hadi. (2022). Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 22–34.
- Yasin et al. (2024). Jenis-jenis multimedia dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Multimedia*, 3(1), 10–21.

Zainul Arifin, et al. (2021). Independent learning through interactive multimedia based on problem-based learning (PBL). *Journal of Educational Research and Development*, 5(2), 88–99.