

## ABSTRAK

Putri, Sabrina, Dwi, Maulidia. 2025. *Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Belajar Berwirausaha Siswa Kelas V SDN Dringu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Marga. Pembimbing (I) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd, dan Pembimbing (II) Faridahtul Jannah S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Multimedia, Aplikasi Kahoot, Bahasa Indonesia dan Belajar Berwirausaha.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia berbasis aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema belajar berwirausaha siswa kelas V di SDN Dringu. Pada era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan, termasuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Guru dan siswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, kenyataan dilapangan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya tingkat motivasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan multimedia berbasis aplikasi Kahoot.

Hasil penelitian dan pengembangan uji coba pada produk menunjukkan tingkat kelayakan dengan rata-rata skor 94% dengan kreteria penilaian kelayakan produk berada pada kategori sangat layak. Jika dijabarkan yaitu ahli media mendapatkan skor 96%, ahli materi mendapat skor 92%, dan praktisi pembelajaran mendapatkan skor 94%. Sedangkan hasil angket dari respon siswa mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat baik.

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan multimedia berbasis aplikasi Kahoot ini merupakan media digital berbasis game yang menarik dan menyenangkan. Multimedia berbasis aplikasi Kahoot ini dapat digunakan sebagai alat bantu pada mata pelajaran bahasa indonesia tema belajar berwirausaha ketika akan dipelajari dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam aplikasi Kahoot.

## ***ABSTRACT***

Putri, Sabrina, Dwi, Maulidia. 2025. *Development of Multimedia Based on Kahoot Application in Indonesian Language Subjects on the Theme of Learning Entrepreneurship for Grade V Students of SDN Dringu*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Panca Marga University. Supervisor (I) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd, and Supervisor (II) Faridahtul Jannah S.Pd., M.Pd.

Keywords: Multimedia, Kahoot Application, Indonesian Language and Learning Entrepreneurship.

This research aims to produce a product in the form of multimedia based on the Kahoot application in Indonesian language subjects on the theme of learning entrepreneurship for grade V students at SDN Dringu. In the era of the Industrial Revolution 4.0, technological developments have an important role in education, including Indonesian language subjects. Teachers and students can utilize technological advances to create more interesting and enjoyable learning. However, the reality in the field is the lack of use of learning media that can make students active in learning, causing low levels of student motivation in Indonesian language subjects in the classroom.

This research method uses a research and development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The ADDIE model was chosen because it provides systematic and structured steps, making it easier for researchers to develop multimedia based on the Kahoot application.

The results of research and development trials on products show the level of feasibility with an average score of 94% with the product feasibility assessment criteria in the very feasible category. When described, media experts get a score of 96%, material experts get a score of 92%, and learning practitioners get a score of 94%. While the questionnaire results from student responses scored 90% with a very good category.

The conclusion of the research and development of Kahoot application-based multimedia is an interesting and fun game-based digital media. Kahoot application-based multimedia can be used as a tool in Indonesian subjects on the theme of learning entrepreneurship when it will be studied by utilizing the features in the Kahoot application.