

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEMESTA SAINS BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA SD

NABILLA DWI LESTARI

2020143007

ABSTRAK

Pendidikan adalah semua upaya yang dilakukan untuk membantu anak-anak dalam masyarakat tumbuh menjadi orang-orang yang memiliki kekuatan keagamaan, kemandirian, kecerdasan, akhlak mulia, dan pengendalian diri. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar materi tentang mari kenali hewan di sekitar kita berbantuan aplikasi Kahoot di kelas 3 SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian tentang kevalidan bahan ajar berdasarkan validasi ahli materi adalah 88,57% (sangat valid), validasi ahli bahasa adalah 80% (valid), hasil validasi media adalah 89% (sangat valid), validasi praktis 95,5% (sangat praktis) dan validasi efektif 88,3% (sangat efektif). Lalu penilaian angket respon siswa small grup adalah 99% dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian ini juga mengukur keefektifan bahan ajar semesta sains yang dikembangkan. Terlihat dari pretest dan posttest untuk mengukurnya dengan uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata 88,3% dan dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan yang telah dipaparkan bahwa bahan ajar semesta sains berbantuan aplikasi kahoot sangat layak untuk digunakan. Hasil penelitian analisis dari respon guru dan siswa mendapatkan rata-rata sebesar 89,58% dengan kategori sangat praktis dan mendapatkan nilai 88,3% dengan kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar semesta sains berbantuan aplikasi kahoot materi mari kenali hewan disekitar kita yang dikembangkan praktis dan efektif tanpa revisi juga sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Kahoot, Bahan Ajar, Kelas 3 SD