

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang penulis lakukan adalah menghasilkan desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* yang didesain ke dalam aplikasi *quizizz* untuk siswa SMA Kota Medan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Lima tahapan desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *Quizizz* untuk Siswa SMA Kota Medan dalam penelitian ini terdiri dari : (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk. (4) Validasi desain, (5) Revisi desain.
2. Butir soal yang berdasar KD 3.1 tentang memahami konsep pada soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,9,15; teknik pada soal nomor 12,17,18,20; dan prosedur pada soal 8,10,11,13,14,16,19. Kemudian soal yang berdasar KD 4.1 tentang memeragakan gerak tari berdasar konsep, teknik, dan prosedur terdapat pada soal nomor 21 sampai 25.
3. Pada tahapan validasi ahli materi dan media didapatkan nilai dari validator sebagai berikut : (a) Uji validasi ahli materi mendapatkan nilai skor 91,1% dengan kategori sangat layak, dan (b) Uji validasi ahli Media mendapatkan nilai skor 93,3 dengan kategori sangat layak.

4. Desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* yang di desain kedalam bentuk aplikasin *quizizz* dan hanya dapat digunakan dengan menggunakan atau saat tehubung jaringan internet.

## **B. Saran**

1. Jika sekolah memiliki fasilitas yang lengkap dan memadai seperti laboratorium komputer, wifi, dan sebagainya evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* ini sangat dianjurkan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar pada siswa sekolah menengah atas. Proses evaluasi ini penulis anjurkan karena dengan cara ini proses evaluasi dapat meningkatkan minat siswa dalam mengerjakan soal-soal evaluasi dengan bentuk *game online* yang diberikan, serta dengan cara ini dapat mengubah proses evaluasi lebih aktif dan menarik.
2. Perlu adanya pengembangan untuk penelitian selanjutnya untuk melihat keberhasilan dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* ini. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cara melaksanakan penerapan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran dalam bentuk aplikasi *quizizz* ini di sekolah-sekolah yang membutuhkan.