

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang terdiri dari beberapa langkah-langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, dan (9) revisi produk. Tetapi dalam penelitian ada beberapa tahap yang tidak dilakukan yaitu revisi produk karena tidak ada saran perbaikan ketika melakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian.
2. Berdasarkan hasil uji coba instrumen terhadap soal evaluasi diketahui analisis butir soal diketahui bahwasannya validitas tes dari 30 butir soal didapat 25 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Reliabelitas tes dari 25 butir soal yang valid didapat $r_{11} = 0,94$, maka sesuai dengan kategori reliabelitas tes dinyatakan sangat tinggi. Untuk Tingkat Kesukaran dapat diketahui dari 25 butir soal, didapat 5 butir soal kategori sukar, 5 butir soal kategori sedang, dan 15 butir soal kategori mudah. Kemudian, daya pembeda butir tes diketahui dari 25 butir soal didapat 2 butir soal kategori baik sekali, 11 butir soal kategori baik, dan 12 butir soal kategori cukup.

3. Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* yang telah dikembangkan mendapat nilai kelayakan persentase akhir sebesar 94% dengan kategori Sangat Layak dari ahli materi, ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 73% dengan kategori layak, dan mendapatkan persentase akhir dari ahli bahasa dengan nilai 90%. Sehingga alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dikatakan sangat Layak digunakan.
4. Persentase keefektifan alat evaluasi diketahui sebesar 80% pada uji coba produk, dan pada uji coba pemakaian sebesar 86%. Hal itu membuktikan bahwa alat evaluasi efektif digunakan pada saat melakukan evaluasi di sekolah. Hasil penilaian dan respon siswa terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* mendapatkan hasil penilaian dengan persentase akhir sebesar 86% dan masuk pada kategori sangat menarik pada uji coba produk dan mendapatkan persentase 89% dengan kategori sangat menarik pada uji coba pemakaian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menurut responden alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* sangat menarik.

5.2. IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* dan validasi serta melihat respon peserta didik sebagai responden pada uji coba produk dan uji coba pemakaian maka diketahui implikasi atau dampak yang didapatkan adalah alat evaluasi

menggunakan aplikasi *kahoot* meningkatkan kemenarikan siswa pada saat melakukan evaluasi pembelajaran.

5.3. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian pengembangan menggunakan aplikasi *Kahoot* berikutnya lain:

1. Penelitian pengembangan menggunakan aplikasi *kahoot* atau penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi harus mempertimbangkan aspek materi yang diajarkan.
2. Penggunaan aplikasi *kahoot* hanya dapat digunakan jika pertanyaannya berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*), tidak dapat menggunakan soal essay.
3. Penentuan waktu pengerjaan soal harus sesuai dengan jenis pertanyaan yang diujikan.