

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Rangkaian hasil penelitian pengembangan beserta pembahasan mengenai instrumen tes interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana berbasis Wayground di SMK Negeri 8 Medan menghasilkan beberapa kesimpulan inti sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk instrumen tes interaktif memanfaatkan platform Wayground ini sukses direalisasikan secara terstruktur lewat lima fase model ADDIE. Dari total 25 butir soal pilihan ganda pada draf awal, sebanyak 20 butir soal langsung terbukti valid secara empiris pasca-uji coba terbatas. Sementara itu, 5 butir soal sisanya disempurnakan melalui tahapan revisi lalu diujikan kembali kepada siswa hingga seluruhnya mencapai status valid pada analisis akhir.
2. Kualitas instrumen berdasarkan analisis statistik, instrumen evaluasi yang diproduksi menunjukkan tingkat konsistensi atau reliabilitas yang sangat tinggi, dibuktikan dengan perolehan koefisien sebesar 0,829. Selain itu, karakteristik setiap butir soal telah memenuhi standar kelayakan, yang ditandai dengan dominasi tingkat kesukaran pada kategori sedang serta perolehan indeks daya pembeda dalam klasifikasi Cukup.
3. Tingkat efektivitas produk instrumen evaluasi berbasis digital ini

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji N-Gain terhadap 36 peserta didik, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 57 meningkat menjadi 87 pada posttest, menghasilkan nilai N-Gain rata-rata kelas sebesar 0,70 dengan presentase 70% yang tergolong kategori sedang. Sebanyak 36 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi setelah menggunakan instrumen tes interaktif berbasis Wayground.

4. Tingkat kepraktisan produk instrumen tes interaktif berbasis digital ini dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui perolehan persentase angket respons peserta didik yang mencapai 88,95% (Kategori Sangat Praktis/Sangat Baik). Pemanfaatan media ini terbukti mampu mereduksi ketegangan psikologis siswa saat ujian sekaligus membantu efisiensi waktu guru dalam mengolah nilai.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian pengembangan instrumen tes interaktif berbasis Wayground pada materi Dasar Pola memberikan implikasi yang positif, baik secara teoretis maupun praktis.

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan ADDIE dapat memandu penyusunan instrumen tes interaktif (butir soal) digital yang teruji secara baku melalui pendekatan kuantitatif yang objektif, baik dari aspek validitas, reliabilitas,

karakteristik butir soal, kepraktisan, maupun efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini juga memperkuat teori evaluasi pendidikan bahwa inovasi alat penilaian berbasis digital interaktif mampu mereduksi kendala psikologis peserta didik saat ujian, seperti rasa jenuh dan tegang, sehingga mampu merefleksikan kemampuan kognitif riil siswa secara lebih akurat dibandingkan metode konvensional berbasis kertas (*paper-based test*). Selain itu, temuan berupa peningkatan hasil belajar pada kategori sedang berdasarkan hasil uji N-Gain turut mendukung teori bahwa perbaikan kondisi psikologis siswa selama proses evaluasi berkontribusi terhadap peningkatan capaian hasil belajar yang dapat diukur secara kuantitatif.

Secara praktis, instrumen evaluasi digital ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat ukur hasil belajar yang efisien, akurat, dan terbukti mampu mendorong peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sistem rekapitulasi nilai otomatis pada media membantu mengatasi keterbatasan waktu guru dalam mengoreksi lembar jawaban secara manual. Bagi siswa, implikasi praktisnya adalah memberikan pengalaman ujian baru yang lebih dinamis, memicu motivasi belajar, serta memberikan umpan balik (*feedback*) pencapaian hasil belajar secara cepat dan objektif langsung setelah pengerjaan soal selesai.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan produk yang ditemukan selama proses pelaksanaan di lapangan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran: Diharapkan dapat memanfaatkan instrumen evaluasi berbasis digital ini sebagai salah satu alternatif inovasi penilaian yang objektif dan menyenangkan. Mengingat adanya fitur penampilan kunci jawaban otomatis pada platform Wayground, guru disarankan untuk mengondisikan siswa agar mengerjakan ujian secara serentak di waktu yang bersamaan guna menjaga objektivitas hasil tes.
2. Bagi Pihak Sekolah: Diharapkan dapat terus mendukung dan meningkatkan penyediaan fasilitas sarana prasarana penunjang pembelajaran digital, seperti kestabilan jaringan internet (*Wi-Fi*) kelas dan laboratorium, agar pelaksanaan evaluasi berbasis digital sejenis dapat berjalan dengan lebih kondusif tanpa kendala teknis.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini baru terbatas pada 25 butir soal pilihan ganda untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) pada lingkup satu kelas, disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan instrumen pada ranah psikomotorik (keterampilan) atau afektif (sikap), serta melakukan uji coba pada sampel populasi yang jauh lebih luas.