

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* pada tema 6. Panas dan perpindahannya kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta Kecamatan Ronggur Nihuta Kabupaten Samosir T.A 2021/2022 telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Hasil kelayakan instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* pada tema 6 panas dan perpindahannya kelas V yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh validator ahli desain Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd dengan jumlah skor 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase 92% dan dalam kategori “Sangat Valid”. Kemudian validasi oleh ahli evaluasi Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd dengan jumlah skor 48 dari skor maksimal 50 dengan presentase 96% dan dalam kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli evaluasi maka instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* layak untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.
- b. Hasil praktikalitas instrumen validasi praktikalitas instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* pada tema 6 panas dan perpindahannya kelas V yang telah dikembangkan divalidasi oleh praktisi pendidikan dan respon peserta didik. Praktisi pendidikan oleh Ibu Juita Rosalina Sidabutar, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 5 Ronggurnihuta. Berdasarkan hasil data yang diperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Kemudian melalui

hasil respon peserta didik memperoleh hasil data presentase yaitu pada uji coba awal sebesar 94% dengan kategori “Sangat Praktis” dan pada uji coba lapangan sebesar 95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh praktisi pendidikan dan peserta didik maka instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* praktis untuk digunakan.

- c. Hasil efektivitas instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* pada tema 6 panas dan Perpindahannya kelas V yang dikembangkan menggunakan instrumen soal yang telah divalidasi oleh ahli evaluasi dan telah diuji coba untuk dapat melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada saat uji coba awal menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* nilai rata-rata peserta didik sebesar 66,00 dengan tingkat ketuntasan sebesar 60% dan saat uji coba lapangan menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* nilai rata-rata peserta didik sebesar 90,00 dengan tingkat ketuntasan sebesar 94,73%. Berdasarkan hasil tersebut maka diketahui bahwa instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagi pendidik, pada saat pembelajaran menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* dapat dikembangkan oleh pendidik untuk tema yang berbeda. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat instrumen evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar pada saat melaksanakan proses

pembelajaran terkhusus kegiatan evaluasi peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikutinya.

- b. Bagi sekolah, mendukung instrumen evaluasi berbasis *Kahoot* dalam proses pembelajaran terkhusus evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau *website* lainnya, menggunakan model pengembangan yang berbeda, dan atau materi lebih diperluas menjadi subtema hingga tema.

