

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pengumpulan data dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab IV, maka peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* telah melalui uji validitas dari ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media. Hasil akhir penilaian yang dilakukan oleh ahli evaluasi memperoleh nilai sebesar 96,36% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh nilai kelayakan sebesar 95,65% dengan kategori “Sangat Valid”. Adapun hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 93,84% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil uji validasi evaluasi, materi dan media dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A SDN 066650 Medan.
2. Uji praktikalitas instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* diperoleh melalui penilaian oleh ahli praktisi pendidikan yang adalah guru kelas V-A SDN 066650 Medan. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari praktisi pendidikan sebesar 96,7% dengan kategori “Sangat raktis”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis untuk digunakan.

3. Keefektifan instrumen evaluasi pembelajaran yang dikembangkan terbukti memiliki nilai efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sebelum menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran siswa memperoleh nilai rata-rata 45,7. Namun, setelah menggunakan menggunakan instrumen evaluasi berbasis *web* siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,15 . Hal tersebut juga terlihat dari hasil uji N-gain dimana rata-rata presentase nilai N-Gain adalah sebesar 79,05 % dengan tingkat efektivitas “efektif”. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran efektif dengan tingkat keberhasilan tinggi dalam meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

## 5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan instrument evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* ini memiliki beberapa implikasi diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen evaluasi berbasis *web* dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini dapat memungkinkan pengukuran yang lebih akurat dan relevan terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Implementasi teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran dapat memotong biaya dan waktu yang diperlukan untuk proses evaluasi manual. Dengan demikian, sekolah dapat mengalokasikan sumber daya mereka dengan lebih efisien untuk kegiatan pembelajaran lainnya.

3. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat mendorong pembelajaran kolaboratif antara siswa. Mereka dapat berpartisipasi dalam sesi evaluasi secara interaktif, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.
4. Penelitian ini dapat menjadi awal bagi adopsi teknologi dalam bidang pendidikan, mendorong sekolah lain untuk mengikuti jejak dan mengintegrasikan teknologi dalam praktik pembelajaran mereka. Hal ini dapat memicu inovasi lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian yang kemudian dibahas maka saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian pengembangan instrument evaluasi berbasis *web* menggunakan aplikasi *Quizizz* Kelas V-A SDN 066650 Medan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk meningkatkan efisiensi dalam menyusun dan menyajikan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform berbasis *web* seperti *Quizizz*. Diharapkan guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kemajuan dan kebutuhan individu siswa melalui data evaluasi yang terperinci. Selain itu, disarankan juga untuk menggali beragam fitur interaktif yang ditawarkan oleh aplikasi, sehingga dapat membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis.
2. Bagi siswa, diharapkan agar siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui penggunaan elemen permainan dan kuis interaktif yang disediakan oleh *Quizizz*. Diharapkan agar siswa dapat

memanfaatkan umpan balik yang diberikan oleh *Quizizz* secara cepat untuk memperbaiki pemahaman dan kinerja belajar mereka.

3. Bagi sekolah, diharapkan untuk mengadopsi dan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran, meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Disarankan agar sekolah memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk memahami dan mengintegrasikan penggunaan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, serta menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi modern dalam praktik pembelajaran mereka.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi dalam upaya mengembangkan instrument evaluasi pembelajaran pada penelitian dimasa yang akan datang dan kepada peneliti lainnya untuk melanjutkan eksplorasi dan pengembangan dalam hal penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran.