

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik simpulan bahwa *kahoot* memiliki tingkat keefektifan “sedang” sebagai alat evaluasi pembelajaran secara daring di kelas III. Hal tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan uji *N-gain score* yang menghasilkan nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (*Kahoot*) sebesar 0,4776 dengan kategori keefektifan sedang.

5.2 Implikasi

Penggunaan *kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran secara daring di kelas III memiliki tingkat keefektifan “sedang”. Hal itu mengimpilkasikan bahwa hasil penelitian ini mampu dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang alat evaluasi pembelajaran secara daring. *Kahoot* dapat menjadi alternatif pilihan guru dalam merancang alat evaluasi pembelajaran.

5.3 Saran

Merujuk pada simpulan dan impikasi dari penelitian ini maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan mampu menggunakan beragam alat evaluasi pembelajaran terutama dalam kondisi daring. Salah satunya dapat menggunakan *kahoot* karena didalamnya *kahoot* menyediakan berbagai fitur dan fasilitas yang mampu menambah semangat peserta didik dalam memecahkan kuis karena adanya *back sound* yang menantang, tampilan menarik dan berwarna serta fasilitas lainnya. Selain itu, *kahoot* dapat memudahkan guru dalam memantau hasil belajar peserta didik karena saat peserta didik

menyelesaikan kuis maka skor atau nilai yang diperoleh akan keluar secara langsung.

2. Penelitian ini lebih terfokus pada bentuk kuis pilihan ganda saja, oleh karena itu diharapkan penelitian berikutnya mampu membahas lebih mendalam mengenai bentuk kuis lainnya yang tersedia pada *kahoot*.