

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi *kahoot* pada mata kuliah media pembelajaran dan TIK, disimpulkan bahwa:

1. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan tik dikembangkan menggunakan metode mixed methods dengan model pengembangan 4D dari penelitian menurut Thiagarajan. Prosedur penelitian pada produk yang dikembangkan adalah *Define*: Tahapan ini mencakupi analisis awal-akhir, analisis mahasiswa, analisis instrumen tes evaluasi, analisis konsep dan analisis perumusan. Semua tahapan di atas sudah berjalan sesuai dengan rancangan. *Design*: Tahapan ini mencakupi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Semua langkah diatas sudah berjalan sesuai rancangan yang disusun. *Develop*: Tahapan ini mencakupi yaitu pembentukan tim, jadwal penelitian, spesifikasi produk, pembuatan storyboard instrumen tes evaluasi, penilaian para ahli dimana produk akan divalidasi yang terdiri dari validasi materi, validasi media dan validasi evaluasi dan yang terakhir persepsi dari dosen mata kuliah dan persepsi dari mahasiswa yang sudah mencoba menggunakan aplikasi kahoot. *Disseminate*: Tahapan ini merupakan tahapan uji coba terhadap mahasiswa untuk mengetahui apakah layak tidak nya produk yang sudah di kembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah

10 mahasiswa di prodi Pendidikan Ekonomi angkatan 2023 kelas R002 Universitas Jambi.

2. Instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik yang dikembangkan dinyatakan “sangat baik” berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 93,75 %, validasi ahli media dengan persentase 91,66% dan validasi ahli evaluasi dengan persentase 90%. Oleh karena itu, instrumen tes evaluasi ini secara teoritis dan konseptual dianggap sangat layak untuk digunakan dalam perkuliahan di mata kuliah media pembelajaran dan Tik.
3. Persepsi dari dosen mata kuliah menunjukkan “sangat baik dengan persentase 91,66 % dan persepsi dari mahasiswa menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan persentase 84,75 % terhadap produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, instrumen tes evaluasi ini dinyatakan layak karena sudah memenuhi semua persyaratan dan rancangan yang telah di buat dan dapat segera digunakan dalam perkuliahan media pembelajaran dan Tik.
4. Pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi Kahoot pada mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Validasi dan implementasi yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa instrumen ini efektif dan layak untuk digunakan secara luas. Namun, perlu adanya upaya untuk mengatasi keterbatasan yang ada agar instrumen ini dapat dioptimalkan secara penuh. Dengan demikian, instrumen tes berbasis Kahoot ini tidak hanya menyediakan cara

evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui umpan balik yang cepat dan analisis yang mendalam terhadap pemahaman mahasiswa. Upaya berkelanjutan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut akan memastikan bahwa instrumen ini tetap relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan modern.

5.2.Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot pada mata kuliah media pembelajaran dan Tik dapat memperkaya metode pengajaran dan pembelajaran, mendorong pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dosen dapat memanfaatkan fitur-fitur kahoot untuk membuat evaluasi lebih dinamis dan menarik bagi mahasiswa. Aplikasi kahoot juga dapat menjadi bagian integral dari perencanaan kurikulum, yang menekankan pada pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi dan pembelajaran dan instrumen tes evaluasi ini akan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mahasiswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

5.3.Saran

Beberapa saran dalam penelitian ini antara lain:

1. Penulis merekomendasikan untuk memeriksa kembali jaringan internet dan memastikan bahwa jaringan yang digunakan kuat, aman, dan stabil dalam penggunaan instrumen tes evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi kahoot. Hal ini untuk mencegah terjadinya masalah koneksi atau

kegagalan saat menggunakan link dari aplikasi kahoot yang dikembangkan.

2. Instrument tes hasil belajar evaluasi berbasis Kahoot perlu terus dikembangkan dan disempurnakan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas instrumen ini dalam konteks mata kuliah lain dan berbagai kondisi pembelajaran. Diperlukan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi instrumen tes berbasis Kahoot. Umpan balik dari mahasiswa dan dosen harus terus dikumpulkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan instrumen ini.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan instrumen tes evaluasi atau media yang lebih menarik dengan menambahkan berbagai fitur tambahan yang lebih atraktif.