

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian menggunakan instrument evaluasi berbasis aplikasi kahoot yang dikembangkan dan dilihat dari penelitian validator dan siswa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan instrument evaluasi berbasis aplikasi kahoot pada mata pelajaran matematika materi kelipatan dan faktor dengan menggunakan model research and development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dimana hasil dari penelitian tersebut sebelumnya sudah divertifikasi oleh validator media dan validator materi yang telah memenuhi tahapan pengembangan.

Produk media pembelajaran melalui aplikasi kahoot pada materi kelipatan dan faktor sangat layak digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan score rata rata ahli materi sebanyak 85,5% dengan kategori sangat valid. dan score rata rata yang diberikan oleh ahli media 88% dengan kategori sangat valid untuk kepraktisan media, dan score keefektivan media pembelajaran melalui aplikasi kahoot yang diperoleh dari uji lapangan di kelas V SDN 15 Mataram dengan nilai rata rata pretest sebesar 69,28 ,nilai rata rata posttest 93,19 dan nilai Ngain 0,77% dengan kategori tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini terbatas pada muatan Matematika, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media Kahoot pada muatan pelajaran yang berbeda dan materi yang berbeda.
2. Dalam proses pembelajaran disarankan guru menggunakan media yang bervariasi agar dapat menarik minat belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim. 2008. *Menggali Oase Toleransi*. Kompas 14 April.
- Bilal, A. I., Muhdar, S., Milandari, B. D., Sari, N., & Akhmad, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpuisi Dengan Menggunakan Metode Musikalisasi Pada Siswa Kelas IX SMP. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 8(2), 41. <https://doi.org/10.31764/telaah.v8i2.17198>
- Chabib Thoha. 1996. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dwi Hartanti. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Fitri Rofiyarti. (2019). Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. Surabaya: Universitas Narotama.
- Fujiaturrahman, S., & Haifaturrahmah. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Kata untuk Siswa Kelas I SD. *Jurnal Elementary*, 2(2), 54–58.
- Gres Dyah. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game based learning dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Sumetara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Herwina Bahar. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah dasar. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Hidayatullah, R., Muhardini, S., & Haifaturrahmah. (2017). Pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar (studi meta-sintesis). *Aula Handayani IKIP Mataram*, 130–143.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram.

- CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 8(2), 108. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>
- Lestari, I. (2013). Pengembangan instrument evaluasi berbasis kompetensi. Padang: Akademia Permata, 1.
- Mariyati, Y., & Sari, N. (2017). Efektifitas penggunaan jarimatika dalam meningkatkan keterampilan berhitung matematika kelas III SDN 2 Tamansari. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(1), 30–35. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/618>
- Muhdar, S., Waluyan, R. M., Akhmad, A., & Suyasa, I. M. (2022). Kemampuan Menceritakan Berbagai Pengalaman dengan Pilihan Kata dan Ekspresi Yang Tepat pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(2), 289. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i2.10745>
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6150–6157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1792>
- Teknik, P., Bahasa, P., Tingkat, D. A. N., Terhadap, K., Berbicara, K., & Indonesia, B. (2017). Pengaruh Tekhnik Permainan Bahasa Dan Tingkat Kecemasan Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. 2(2), 94–105.
- Pannen, P., Riyanti, R. D., & Pramuki, B. E. (2007). HYPERLITE Program: An ICT-based ODL for Indonesian Teachers Education 1. The 11th UNESCO APEID Conference on Revitalizing Higher Education, 1–14.
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Rahman, N., Nizaar, M., & Sabaryati, J. (2023). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa dan Upaya Peningkatannya melalui Model Project

Based Learning. *Pendekar: Jurnal ...*, 6(2), 162–166.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/16865>
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/download/16865/pdf>

Rizka Fauzan. (2012). *Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Rohmawati. (2012). *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sari, N., & Rahman, N. (2018). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(1), 34.
<https://doi.org/10.24905/psej.v3i1.880>

Sutarto, S., Hastuti, I. D., & Haifaturrahmah, H. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Mahasiswa PGSD Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *JPIN: Jurnal Pendidik Indonesia*, 3(1), 61–71.
<https://doi.org/10.47165/jpin.v3i1.87>

Schunk, D. H. (2015). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=G7OgBwAAQBAJ>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (Vista Yuliantika, 2018:4). Pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi kelas xi ips man 2 pontianak. Universitas Tanjungpura Pontianak. <https://shorturl.at/GQST0>

Suradika, A. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press.

Tomlinson, B. (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge University Press. [https://books.google.co.id/books?id= TmhyTQji2UEC](https://books.google.co.id/books?id=TmhyTQji2UEC).

Wina Sanjaya,(2020). *Strategi Pembelajaran,Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta

Yadhi Ferdiansyah. (2020). *Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter*. Surabaya: Universitas Narotama.

