BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk berupa media alat evaluasi aplikasi kahoot dalam evaluasi sumatif Bahasa Indonesia materi memahami teks hasil laporan observasi, dengan tujuan mengetahui kepraktisan dari media tersebut di MAN 5 Kediri kelas XB. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media alat evaluasi aplikasi kahoot ini dilatar belakangi oleh analisis kebutuhan yang menunjukkan kurangnya pemanfaatan alat evaluasi dengan teknologi terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah aplikasi kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami teks laporan hasil observasi kelas XB MAN 5 Kediri. Soal tersebut disajikan dengan beberapa gambar dan video yang relevan jelas dan menarik untuk meningkatkan kepraktisan evaluasi sumatif menggunakan aplikasi kahoot.
2. Pengembangan aplikasi kahoot telah melalui proses penyempurnaan bertahap, termasuk validasi oleh para ahli serta uji coba produk. Proses validasi melibatkan ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan tingkat validitas 51% dan ahli materi memberikan tingkat validitas 85% menunjukkan status “Layak”.

B. Saran Pemanfaatan Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran untuk Pemanfaatan

a. Bagi Guru

Penggunaan aplikasi kahoot dapat dikembangkan sebagai inovasi dalam evaluasi sumatif, untuk memperoleh kepraktisan dalam penggunaan media. Serta dapat meningkatkan semangat siswa dalam hal evaluasi sumatif.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengambil manfaat dari aplikasi kahoot sebagai cara untuk evaluasi sambil bermain, dengan mengikuti panduan dari guru, serta meningkatkan semangat dalam evaluasi sumatif dan kepraktisan dalam aplikasi kahoot.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan terkait bagaimana proses evaluasi sumatif berlangsung khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia

d. Bagi Peneliti

Aplikasi kahoot dapat memberikan ide untuk membuat evaluasi serupa pada materi lain.

2. Saran untuk Diseminasi

Pengembangan aplikasi kahoot dapat diperluas ke kelas XI dan kelas XII untuk matapelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum yang ada. Namun, penyebaran produk harus mempertimbangkan karakteristik siswa.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot sudah layak digunakan, oleh karena itu peneliti

menyarankan agar produk dikembangkan lebih luas dan tidak hanya dapat digunakan pada materi memahami teks laporan hasil observasi mata pelajaran Bahasa Indonesia saja.