

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Di Revisi

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot pada materi apresiasi teks drama untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten. Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba produk, dan implementasi dalam pembelajaran, instrumen yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai alat penilaian sumatif. Selain itu, hasil penerapan instrumen menunjukkan adanya peningkatan kemampuan apresiasi teks drama peserta didik, sehingga instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten.

1. Pengembangan Instrumen Penilaian Sumatif Berbasis Kahoot.

Pengembangan instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot! pada materi apresiasi teks drama untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten dilaksanakan secara sistematis dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluation*.

Pada tahap *analyze*, peneliti mengidentifikasi bahwa evaluasi di sekolah masih dominan menggunakan Google Forms, serta menemukan adanya kebutuhan peserta didik terhadap media penilaian yang lebih bervariasi dan interaktif untuk mengatasi ketegangan saat ujian.

Pada tahap *design* dan *develop*, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen yang terdiri atas 45 butir soal pilihan ganda bermuatan berpikir

tingkat tinggi (C4 dan C5) yang mencakup materi struktur, unsur intrinsik, kebahasaan, serta teknis pertunjukan drama. Soal-soal tersebut kemudian diintegrasikan ke platform Kahoot! lengkap dengan visualisasi pendukung seperti foto, video, naskah dialog drama, serta pengaturan batas waktu pengerjaan berkisar antara 20–60 detik.

Melalui tahap implement dan evaluation, produk ini dinyatakan sangat layak digunakan setelah melalui proses validasi oleh ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 90% (kategori sangat layak), ahli materi sebesar 86% (kategori layak), dan ahli bahasa sebesar 90% (kategori sangat layak) dengan beberapa revisi minor terkait penulisan huruf kapital pada instrumen kuis.

2. Efektivitas Penggunaan Instrumen Penilaian Sumatif Berbasis Kahoot.

Penggunaan instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot! terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan apresiasi teks drama peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten, baik dari aspek hasil belajar kognitif maupun keterlibatan afektif peserta didik di kelas.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif menggunakan uji Paired Sample t-Test dan uji Wilcoxon Signed Ranks Test melalui program SPSS, diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Efektivitas kognitif ini ditunjukkan secara nyata melalui lonjakan nilai rata-rata *mean* peserta didik, dari sebesar 43,33 pada saat pretest meningkat menjadi 62,91 pada saat posttest. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi yang drastis dari 6,900 menjadi 2,416 mengindikasikan

bahwa sebaran hasil belajar peserta didik pascapenggunaan Kahoot! menjadi jauh lebih homogen atau merata di dalam kelas.

Dari sisi afektif, efektivitas instrumen ini diperkuat oleh hasil angket respon peserta didik yang mengalami peningkatan sangat pesat sebesar 28%, dari tingkat ketertarikan awal sebesar 61% (kategori cukup) sebelum menggunakan media menjadi 89% (kategori sangat baik) sesudah menggunakan Kahoot!, yang membuktikan bahwa gamifikasi ini berhasil memicu motivasi, antusiasme, dan kenyamanan peserta didik dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran drama.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran untuk Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak agar dalam pemanfaatan instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot bisa memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi apresiasi teks drama di kelas XI SMA. Saran-saran tersebut diharapkan dapat mendukung optimalisasi proses penilaian yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a) Bagi Guru

Guru memiliki peran penting dalam keberhasilan penerapan instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot. Oleh karena itu, guru

diharapkan dapat memanfaatkan Kahoot sebagai alternatif penilaian yang inovatif pada materi apresiasi teks drama. Penggunaan Kahoot dapat membuat proses penilaian menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Guru tidak hanya menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi, tetapi juga mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, guru perlu menyesuaikan desain soal dan pelaksanaan penilaian dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik sehingga hasil penilaian yang diperoleh lebih akurat dan efektif.

b) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot dengan aktif dan antusias. Melalui penggunaan Kahoot, proses penilaian dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mengikuti setiap kegiatan penilaian dengan jujur, disiplin, dan bertanggung jawab. Penggunaan instrumen ini juga diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi teks drama dengan lebih baik. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh hasil belajar yang optimal, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan apresiasi terhadap karya sastra.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan instrumen penilaian berbasis teknologi dalam pembelajaran. Instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot yang dikembangkan masih memiliki peluang untuk disempurnakan dan dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan instrumen pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta menambahkan fitur evaluasi yang lebih bervariasi untuk meningkatkan kualitas penilaian. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar atau menggunakan desain penelitian yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Dengan adanya pengembangan yang berkelanjutan, instrumen penilaian berbasis Kahoot diharapkan dapat menjadi inovasi yang bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas proses penilaian dan kualitas pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot sebagai salah satu alternatif penilaian digital dalam pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas teknologi, seperti akses internet yang memadai dan perangkat pendukung pembelajaran, sehingga pelaksanaan penilaian dapat berjalan secara optimal. Dengan adanya

dukungan tersebut, penggunaan Kahoot dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses penilaian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Saran untuk Diseminasi

Instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot dapat dimanfaatkan oleh guru lain sebagai alternatif penilaian digital dalam pembelajaran. Selain itu, instrumen yang telah dikembangkan dapat dibagikan melalui platform Kahoot atau media pembelajaran daring lainnya sehingga dapat digunakan oleh lebih banyak guru dan peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan instrumen ini tidak hanya terbatas pada satu kelas atau mata pelajaran, tetapi juga dapat mendukung penerapan penilaian berbasis teknologi secara lebih luas di lingkungan sekolah.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi soal, memperluas cakupan materi, serta memanfaatkan fitur-fitur Kahoot yang lebih beragam agar proses penilaian menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, penyempurnaan desain dan pengelolaan kuis dapat dilakukan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan, keterlibatan peserta didik, dan kualitas hasil penilaian dalam pembelajaran.