

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan asesmen diagnostik kognitif berbasis *game wordwall* ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *Research & Development (R&D)* pada model pengembangan *ADDIE* yaitu. *Analisis* (mengumpulkan informasi kebutuhan penelitian, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai), *Design* (merancang tujuan pembelajaran dan menyusun instrumen soal), *Development* (pembuatan soal asesmen melalui *game wordwall* dan mengvalidasi produk kepada Ulva Badi' Rahmawati, M. Pd. I selaku validator ahli materi dan Sutrisno, M.Pd. sebagai validator ahli media), *Implementation* (pengujian produk yang sudah divalidasi oleh validator kepada peserta didik), *Evaluation* (pembahasan hasil produk yang sudah di uji coba untuk melihat keefektifan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran).
2. Hasil pengembangan asesmen diagnostik kognitif berbasis *game Wordwall* mencapai 89% penilaian sangat layak dari ahli media, 68,75% layak dari ahli materi, dan 85% baik dari respon peserta didik. Alat penilaian ini cocok digunakan untuk memudahkan guru dalam menilai peserta didik.

## B. Saran

1. Media penilaian diagnostik kognitif menggunakan Wordwall dapat memudahkan guru dalam mengidentifikasi pemahaman peserta didik .
2. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai asesmen diagnostik kognitif untuk mengetahui pemahaman siswa sehingga memudahkan guru dalam merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

