

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan tersebut terdiri dari lima tahap yaitu tahap analysis (analisis), tahap design (desain), tahap development (pengembangan), tahap implementation (implementasi), tahap evaluation (evaluasi).
2. Tingkat validitas berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk memperoleh hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 70% dari dosen Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri dan 68,3% dari guru pendidikan agama islam dengan kriteria layak. Pada penilaian ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Penilaian terhadap angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* layak dan baik digunakan sebagai media asesmen berbasis gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT. Berdasarkan keefektivan media asesmen diagnostik kognitif

berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* materi sifat wajib dan jaiz Allah SWT. Pada hasil belajar siswa kelas X MA Islahiyah Kalitidu dinyatakan efektif dengan rata-rata persentase perolehan skor 84% dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran akidah akhlak, sebagai berikut:

1. Aplikasi *kahoot* baik untuk digunakan dalam proses asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, dapat menciptakan minat dan motivasi peserta didik serta dapat meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* praktis dan mudah digunakan dalam proses asesmen, mulai dari pembuatan soal sampai pada penilaian peserta didik.
2. Sebelum media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi *kahoot* digunakan sebaiknya dipersiapkan dengan matang agar semua dapat terlaksana dengan baik dan benar, selain itu juga peneliti memastikan bahwa semua peserta didik sudah masuk ke aplikasi *kahoot* dengan jaringan yang stabil tentunya. Media asesmen diagnostik berbasis gamifikasi dengan menggunakan aplikasi *kahoot* bisa digunakan melalui komputer/ pc dan smartpone. Dalam pengerjaan berlangsung peneliti

harus memastikan bahwa semua peserta didik mengerjakan setiap nomor soal selesai secara bersamaan baru bisa di lanjutkan ke soal berikutnya, agar peserta didik tidak tertinggal dengan yang lain.

