

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang berupa instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan Aplikasi Quizizz, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan ini menghasilkan instrumen penilaian berorientasi “HOTS” khususnya pada dimensi proses berpikir menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dikelas IV SD Semester 2 pada buku Tematik Tema 6 Subtema 2. Tahapan yang dilakukan sehingga menghasilkan instrumen penilaian ini, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementantation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan tuntutan pembelajaran dalam hal penilaian. Lalu tahap desain yaitu peneliti memulainya dengan menganalisis Kompetensi Dasar, menyusun kisi-kisi, memilih stimulus yang tepat dan kontekstual, menulis butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi soal, dan membuat pedoman penskoran. Setelah desain selesai, tahapan selanjutnya yaitu pengembangan dengan meminta penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap pengembangan ini diuji cobakan kepada ahli untuk divalidasi produk yang telah dibuat. Sedangkan tahap implementasi dan evaluasi merupakan tahapan akhir dalam penelitian ini. Apabila sudah divalidasi oleh ahli maka dapat langsung digunakan kepada peserta didik dan dilihat hasil penggunaan dari produk ini.
2. Kualitas Instrumen Penilaian Berorientasi “HOTS” dari Buku Tematik dengan menggunakan Aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar dapat dilihat dari berbagai aspek yakni hasil validitas isi yang diberikan oleh ahli materi dengan interpretasi “tinggi”, reliabilitas soal rendah, tingkat kesukaran kurang seimbang dan daya beda soal yang sudah bervariasi namun perlu diperbaiki.

3. Respon yang diberikan oleh guru dan peserta didik sebagai pengguna menunjukkan respon yang berada pada kategori “Sangat Positif” dalam penggunaan Quizizz.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar, maka implikasi dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar dapat menjadi salah satu variasi atau alternatif instrumen berorientasi “HOTS”.
2. Pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar dapat membantu guru dalam mendesain penilaian berorientasi “HOTS” dengan berbasis digital.
3. Pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.
4. Pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar dapat mengurangi tingkat kecurangan peserta didik dalam mengerjakan penilaian.
5. Pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV Sekolah Dasar dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian di era digital saat ini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pengembangan instrumen penilaian berorientasi HOTS dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IV SD, menghasilkan rekomendasi yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya memperhatikan faktor- faktor penyebab yang ditemukan dalam penelitian ini agar mampu menghasilkan instrumen penilaian yang lebih baik lagi.
2. Dalam tahap pengembangan, peneliti selanjutnya sebaiknya dapat membuat instrumen penilaian dalam bentuk lain seperti bentuk uraian agar mampu

mengukur kemampuan Mencipta (C6) pada peserta didik. Selain itu dalam tahap penilaian dari ahli materi diharapkan peneliti tidak hanya melihat nilai yang diberikan tetapi juga melakukan perbaikan produk sesuai saran perbaikan yang diberikan. Pada tahap ini juga peneliti diharapkan lebih memperhatikan proporsi soal yang dikembangkan sehingga seimbang antara tingkat mudah, sedang, dan sukar.

3. Dalam tahap pengumpulan respon dari peserta didik sebaiknya angket yang diberikan tidak menggunakan skala guttman, namun dapat menggunakan skala *likeart*. Tujuannya yaitu agar mendapatkan data yang lebih baik lagi dengan memperhatikan setiap butir pertanyaan yang akan diberikan berdasarkan indikator yang ada. Sehingga akan mendapatkan data yang lebih spesifik mengenai respon yang diperoleh dari setiap peserta didik dan mampu melihat apa yang hendak diketahui secara lebih akurat.
4. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya implementasi di uji cobakan dalam skala yang lebih besar lagi dengan memperhatikan kriteria peserta didik yang dijadikan subjek. Subjek disini tidak terbatas dalam satu kelas atau sekolah, namun lebih baik subjek lebih bervariasi. Selain itu penggunaan aplikasi Quizizz dapat dihubungkan dengan *Learning Management System* (LMS) yang mudah digunakan oleh guru.
5. Bagi peneliti selanjutnya dapat memberikan pelatihan kepada guru- guru mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sehingga guru mampu menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dalam penilaian.
6. Guru dapat menjadikan instrumen penilaian harian ini sebagai salah satu referensi penilaian berbasis digital pada buku tematik kelas IV tema 6.