

BAB V

5.1 Kesimpulan

Penelitian pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! berdasarkan data yang didapat. Bahan ajar dinyatakan layak digunakan di dalam proses pembelajaran di kelas.

Bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! dikembangkan berdasarkan metode *research and development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, dilakukan penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara terhadap guru dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa. Selanjutnya pada tahap *design* atau perancangan yang terdapat pada media berbasis aplikasi Kahoot!, yaitu halaman awal, halaman pengantar, halaman menu utama *my games*, halaman menu main, halaman menu memasuki ruangan permainan, isi permainan dalam kegiatan pembelajaran teks laporan hasil observasi bagian pengetahuan, *scoreboard*, dan isi permainan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan teks menulis teks laporan hasil observasi.

Pada langkah pengembangan atau *development* merupakan langkah untuk mengembangkan bahan ajar, seperti strategi rancangan dalam membuat bahan ajar. Pada tahap ini, materi teks laporan hasil observasi dibuat semenarik mungkin, materi dimasukkan ke dalam gambar dan video. Setelah itu gambar dan

video yang telah dibuat dimasukkan ke dalam aplikasi Kahoot!. Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya langkah keempat *implementation* yang dilakukan ke ahli materi, media, dan guru bahasa Indonesia. Langkah ini bertujuan untuk memvalidasi bahan ajar yang dikembangkan, apakah sudah layak diuji cobakan ke dalam kelas. Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi pada tahap ini bahan ajar yang dikembangkan memasuki proses revisi akhir.

Dapat disimpulkan, berdasarkan tahapan-tahapan penelitian pengembangan bahan ajar yang menggunakan model ADDIE memperoleh sebuah bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran materi teks laporan hasil observasi siswa. Kelayakan pada bahan ajar sudah divalidasi dan diberikan respons oleh siswa, sehingga bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! layak digunakan dalam pembelajaran,

Pada langkah pengembangan atau *development* merupakan langkah untuk mengembangkan bahan ajar, seperti strategi rancangan dalam membuat bahan ajar. Pada tahap ini, materi teks laporan hasil observasi dibuat semenarik mungkin, materi dimasukkan ke dalam gambar dan video. Setelah itu gambar dan video yang telah dibuat dimasukkan ke dalam aplikasi Kahoot!. Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya langkah keempat *implementation* yang dilakukan ke ahli materi, media, dan guru bahasa Indonesia. Langkah ini bertujuan untuk memvalidasi bahan ajar yang dikembangkan, apakah sudah layak diuji cobakan ke dalam kelas. Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi pada tahap ini bahan ajar yang dikembangkan memasuki proses revisi akhir.

Dapat disimpulkan, berdasarkan tahapan-tahapan penelitian pengembangan bahan ajar yang menggunakan model ADDIE memperoleh sebuah bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran materi teks laporan hasil observasi siswa. Kelayakan pada bahan ajar sudah divalidasi dan diberikan respons oleh siswa, sehingga bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan Kompetensi Dasar (K.D) 3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan dan K.D 4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.

5.2 Implikasi

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII. Bahan ajar teks laporan hasil observasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot! dapat menjadi perangkat pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih memahami materi teks laporan hasil observasi.

Implikasi pada penelitian ini berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2018 dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP. Berdasarkan 3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan dan 4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan

Penggunaan pada bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media aplikasi Kahoot! memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Kelemahan dan keunggulan ini akan dibahas oleh guru agar media yang digunakan lebih efektif dan lebih baik.

Keunggulan aplikasi Kahoot! ini guru dapat memberikan pengalaman belajar yang baru, yaitu pengalaman belajar sambil bermain. Kahoot! ini memiliki beberapa *fitur* menarik, seperti menjawab *quiz*, menjawab soal benar atau salah, terdapat *puzzle* permainan, serta jawaban singkat. Kelebihan lainnya pada aplikasi ini terdapat *fitur slide* seperti presentasi dan dapat memasukkan gambar atau video. Video yang diambil melalui link *youtube* sehingga guru dapat memberikan pembelajaran melalui video. Gambar yang disediakan pun banyak, guru dapat mencari dengan kata kunci, lalu akan terlihat gambar yang dicari sesuai kata kunci. Jika ingin pembelajaran lebih menarik guru dapat memasukkan gambar materi yang menarik atau video yang telah dibuat. Pada Kahoot! berbayar guru dapat mengundang siswa atau pemain hingga dua ribu pemain. Pada gambar yang berisikan tulisan dapat diperbesar sesuai keinginan kita.

Kelemahan pada Aplikasi, terlalu membutuhkan kuota data yang besar. Lalu cara memasukkan video hanya dapat melalui link *youtube* saja, tidak dapat memasukkan dari perangkat pribadi. Jika ingin memasukkan video pembelajaran yang dibuat oleh guru. Guru harus mengunggah video pembelajaran ke dalam *youtube* baru memasukkan link *youtube* ke dalam aplikasi Kahoot!. Kelemahan lainnya, yaitu pada fitur gratis dan berbayar. Fitur gratis hanya beberapa fitur saja yang terbuka, tidak mendukung dalam keterampilan pembelajaran bahasa

Indonesia, hanya aspek pengetahuan saja. Fitur berbayar pun dikenakan biaya yang mahal, jika ingin menggunakan fitur bayar. Alangkah lebih baik sekolah memfasilitasi agar guru dari berbagai mata pelajaran dapat menggunakan aplikasi ini.

Penggunaan media berbasis aplikasi Kahoot! memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Membuka aplikasi Kahoot! lalu siswa membuka profil Kahoot guru yang telah diberikan, siswa dapat memilih beberapa pembelajaran.
2. Setelah memilih pembelajaran sesuai dengan arahan guru, siswa memasuki ruangan bermain, siswa menunggu siswa lain memasuki ruangan bermain. Selama menunggu siswa disuguhkan video mengenai alam yang berhubungan dengan teks laporan hasil observasi. Hal ini bertujuan agar siswa tidak jenuh sambil menunggu siswa lain.
3. pada pembelajaran terdapat *slide* penjelasan mengenai aplikasi Kahoot! dan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.
4. Setelah *slide* penjelasan berakhir terdapat *quiz*, siswa menjawab *quiz* lalu setelah selesai terdapat *stoyboard* yang berisikan skor yang diperoleh siswa.
5. Pada aspek keterampilan siswa memilih pembelajaran mengenai keterampilan yang terdapat di dalam Kahoot!.
6. Setelah siswa masuk ke dalam permainan siswa akan disajikan video objek teks laporan hasil observasi.
7. Siswa akan melihat presentasi tentang contoh teks laporan hasil observasi sesuai dengan urutan kerangka struktur.

8. Setelah siswa selesai menonton, siswa dapat membaca petunjuk pengerjaan mengenai menyimpulkan teks laporan hasil observasi yang dilihat.
9. Pada *slide* selanjutnya terdapat arahan mengenai tugas, bahwa siswa harus membuat teks laporan hasil observasi siswa berdasarkan objek di lingkungan sekitar yang sesuai dengan kerangka struktur dan kaidah kebahasaan.

5.3 Saran

Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan yang perlu diperbaiki sehingga perlu dilakukannya pengembangan lebih lanjut. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan berdasarkan saran berikut.

1. Jika ingin menggunakan aplikasi Kahoot! yang lebih bervariasi, peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan Kahoot! premium.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi bahasa Indonesia lainnya, seperti teks eksposisi, puisi, laporan percobaan, dll.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan lagi materi teks laporan hasil observasi dengan menguji keefektivitasan dan keefesienan bahan ajar. Terutama dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa.
4. Subjek uji coba lebih diperbesar lagi dengan mengambil sampel kelompok besar dari berbagai sekolah. Hal ini bertujuan untuk mewakili populasi siswa SMP terutama kelas VII.
5. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti ikut masuk dalam pembelajaran sehingga peneliti dapat melihat secara langsung kesusahan apa saja dalam menggunakan aplikasi Kahoot! ini.

6. Diharapkan pada penelitian selanjutnya peneliti dapat ke sekolah untuk melakukan penelitian dengan waktu penelitian yang disesuaikan dengan RPP dan jam pembelajaran di sekolah.

