

Nama : Refamei Kudadiri  
Npm : 2413031014  
Kelas : A  
Mata Kuliah : Evaluasi Pembelajaran Ekonomi ( Pertemuan 7 )

## **Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter**

### **A. Analisis Jurnal**

Nama Jurnal	Jurnal Ekonomi dan Pendidikan
Volume	1
Nomor	4
Halaman	1-7
Tahun Penerbit	2021
Judul Jurnal	Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter
Nama Penulis	Yhadi Firdiansyah & Heni Purwa Pamungkas

### **B. Pendahuluan Jurnal**

Bagian pendahuluan jurnal ini dimulai dengan menekankan betapa pentingnya kualitas sumber daya manusia, karena sektor pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas SDM. Penulis menegaskan bahwa peningkatan kualitas pendidikan adalah kunci untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu negara. Oleh karena itu, dunia pendidikan memerlukan inovasi, terutama dalam hal penggunaan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan revolusi industri 4.0. Penulis juga menjelaskan pergeseran metode pendidikan dari sistem konvensional (tatap muka) ke sistem digital atau daring. Agar proses pembelajaran tetap efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman saat ini, pendidik harus memiliki pengetahuan tentang berbagai model, teknik, dan media pembelajaran baru. Dalam situasi seperti ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Pendahuluan juga menekankan pentingnya

pembelajaran berbasis game sebagai salah satu inovasi yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Karena mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, penggunaan permainan digital dianggap lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Beberapa teori menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan afektif, kognitif, dan keterlibatan siswa. Kahoot, salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran, dikenalkan oleh penulis dalam konteks ini. Kahoot dinilai karena memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Kahoot juga memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif selama pembelajaran. Pada bagian akhir pendahuluan, penulis mengatakan bahwa ada gap penelitian karena Kahoot belum banyak digunakan dalam pendidikan sosial, khususnya ekonomi, dibandingkan dengan bidang lain seperti bahasa dan sains. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa melihat penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di mata kuliah Teori Ekonomi Moneter.

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian kuantitatif deskriptif yang diterbitkan dalam jurnal ini bertujuan untuk melihat bagaimana siswa melihat aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran di mata kuliah Teori Ekonomi Moneter. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka kepada 83 siswa semester lima program studi Pendidikan IPS. Tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan dinilai dengan skala Likert lima poin. Instrument penelitian disusun secara sistematis untuk menunjukkan persepsi siswa tentang penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah tiga elemen utama: motivasi siswa untuk belajar, penggunaan media yang efektif, dan peningkatan pengetahuan mereka. Untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, masing-masing elemen dibagi menjadi beberapa indikator. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden, potensi Kahoot untuk meningkatkan dorongan untuk belajar, menciptakan evaluasi yang lebih baik, membantu siswa memahami dan mengingat kembali materi kuliah,

dan menemukan manfaat dan kekurangan penggunaan game sebagai alat pembelajaran ekonomi di perguruan tinggi.

#### **D. Hasil penelitian dan pembahasan**

Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran mendapat tanggapan positif dari siswa, menurut hasil penelitian. Karena Kahoot memiliki elemen permainan, kompetisi, dan tampilan yang menarik, sebagian besar responden mengatakan bahwa itu dapat meningkatkan keinginan untuk belajar. Selain itu, sekitar 95,2% siswa menilai Kahoot efektif digunakan karena mudah digunakan, soalnya bervariasi, dan hasilnya dapat diketahui secara instan. Kahoot membantu siswa mengingat kembali pelajaran dan berpikir cepat. Namun, kendala seperti keterbatasan waktu dan ketergantungan pada jaringan internet dapat memengaruhi pelaksanaan. Secara analisis, Kahoot terbukti menjadi media evaluasi yang inovatif dan menyenangkan. Namun, dia memiliki beberapa kekurangan, terutama yang berkaitan dengan pengukuran pemahaman mendalam dan masalah teknis. Akibatnya, penggunaan harus disesuaikan dengan kondisi dan tujuan pembelajaran.

#### **E. Kelebihan dan Kekurangan**

##### **1. Kelebihan**

Jurnal ini memiliki beberapa keuntungan yang cukup signifikan. Tema yang dibahas sangat terkait dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan, terutama penggunaan media digital seperti Kahoot sebagai alat evaluasi belajar. Selain itu, temuan penelitian ini cukup representatif karena menggunakan data yang jelas karena melibatkan 83 responden. Data juga disajikan dengan sistematis dan mudah dipahami karena didukung oleh persentase dari hasil kuesioner. Data yang diperoleh juga lebih terukur dengan alat penelitian yang digunakan, skala Likert. Hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa, efektivitas, dan keterlibatan mereka dalam pelajaran.

##### **2. Kekurangan**

Sebaliknya, jurnal ini memiliki beberapa kekurangan. Metode penelitian yang digunakan tidak dapat mengukur dampak langsung dari penggunaan Kahoot terhadap pembelajaran siswa karena hanya bersifat deskriptif. Selain itu, data yang dikumpulkan hanya berdasarkan

pendapat responden, sehingga cenderung subjektif. Penelitian ini juga belum membahas masalah teknis seperti masalah jaringan yang sering terjadi saat menggunakan Kahoot. Selain itu, evaluasi Kahoot lebih banyak mengukur keterampilan kognitif tingkat rendah, seperti mengingat dan memahami, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, karena penelitian ini terbatas pada satu mata kuliah, hasilnya kurang dapat digeneralisasikan secara luas.

## **F. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan pemahaman mereka. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam evaluasi, Kahoot memiliki kemampuan untuk membuat belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Namun, penelitian ini tidak dapat mengukur peningkatan hasil belajar secara langsung karena hanya bersifat deskriptif dan berfokus pada pandangan siswa. Selain itu, elemen teknis seperti ketergantungan pada jaringan internet juga harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan teknik yang lebih mendalam diperlukan untuk memberikan hasil yang lebih komprehensif dan tidak bias.

## **G. Saran**

Berdasarkan hasil analisis, disarankan agar Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran terus dikembangkan dan disesuaikan dengan fitur materi dan kebutuhan siswa agar lebih efektif. Agar pembelajaran tidak terganggu, guru harus memastikan kesiapan teknis, seperti jaringan internet yang stabil. Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan metode yang lebih mendalam, seperti eksperimen, untuk mengukur secara langsung pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar. Hasil penelitian juga dapat diperluas untuk mencakup berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, sehingga lebih umum. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan Kahoot akan memberikan kontribusi yang lebih besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **H. Daftar Pustaka**

Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan)*, 4(1), 1-7.