

Nama : Waly Tanti Fitriani
NPM : 2413031031
Kelas : 24 A
Mata Kuliah : Evaluasi Pembelajaran Ekonomi

TELAAH JURNAL

Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter

Penulis: Yhadi Firdiansyah & Heni Purwa Pamungkas
Jurnal: JEKPEND (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan), 2021

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. menjelaskan bahwa kualitas pendidikan sangat menentukan kualitas SDM suatu negara, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0.

Perkembangan teknologi telah mengubah pola pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis digital, termasuk dalam proses evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dinilai kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu inovasi yang digunakan adalah Kahoot, yaitu media pembelajaran berbasis game (game-based learning) yang mengintegrasikan evaluasi pembelajaran dengan unsur permainan. Kahoot dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.

Penelitian ini menjadi penting karena penggunaan Kahoot dalam bidang ekonomi, khususnya pada mata kuliah Teori Ekonomi Moneter, masih relatif terbatas dibandingkan bidang lain seperti bahasa dan sains. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

II. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan jurnal tersebut, terdapat tiga fokus utama penelitian:

1. Apakah Kahoot meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?
2. Apakah Kahoot efektif sebagai media evaluasi pembelajaran?
3. Apakah Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa?

III. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa
2. Menilai keefektifan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran
3. Mengidentifikasi peran Kahoot dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa

IV. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.

- Populasi: 83 mahasiswa semester 5 Prodi Pendidikan IPS
- Instrumen: Kuesioner (tertutup dan terbuka)
- Skala: Skala Likert (1–5)
- Jumlah item: 20 pernyataan
- Aspek yang diukur:
 - Motivasi (9 indikator)
 - Keefektifan (7 indikator)
 - Pengetahuan (4 indikator)

Metode ini digunakan untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh.

V. LANDASAN TEORI

Beberapa konsep utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan belajar mahasiswa.

2. **Game-Based Learning**

Pembelajaran berbasis permainan menggabungkan unsur edukasi dan hiburan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

3. **Media Evaluasi Pembelajaran**

Media evaluasi berfungsi untuk mengukur pencapaian belajar dan memberikan umpan balik secara efektif.

4. **Kahoot sebagai Media Digital**

Kahoot merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan evaluasi dilakukan secara real-time dengan sistem skor otomatis.

VI. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Aspek Motivasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Kahoot. Sekitar 98,8% mahasiswa setuju bahwa Kahoot meningkatkan motivasi belajar.

Hal ini disebabkan oleh:

- Adanya sistem kompetisi (top score)
- Tampilan yang menarik

- Umpan balik instan
- Transparansi nilai

Mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena ingin memperoleh nilai tertinggi.

2. Aspek Keefektifan

Sebanyak 95,2% mahasiswa menyatakan Kahoot efektif sebagai media evaluasi.

Keefektifan ditunjukkan oleh:

- Instruksi yang jelas
- Variasi soal
- Pembelajaran lebih menyenangkan
- Efisiensi waktu

Namun, terdapat kendala seperti:

- Waktu pengerjaan yang terbatas
- Ketergantungan pada jaringan internet

3. Aspek Pengetahuan

Sebanyak 95,2% mahasiswa menyatakan Kahoot membantu meningkatkan pengetahuan.

Kahoot membantu:

- Mengingat kembali materi (reinforcement)
- Meningkatkan pemahaman konsep
- Melatih berpikir kritis

PEMBAHASAN UMUM

Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Mahasiswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam kegiatan evaluasi. Selain itu, Kahoot juga mempermudah dosen dalam melakukan penilaian karena sistem penilaian dilakukan secara otomatis. Namun demikian, efektivitas Kahoot sangat bergantung pada kondisi teknis seperti jaringan internet dan kesiapan perangkat.

VII. ANALISIS PENELAAH

Berdasarkan telaah terhadap jurnal ini, penelitian yang dilakukan sudah relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital. Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi merupakan inovasi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi. Penelitian ini memiliki kontribusi yang baik dalam menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa. Hal ini sangat penting, mengingat pembelajaran ekonomi sering dianggap monoton dan teoritis.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam metode penelitian yang hanya bersifat deskriptif. Penelitian ini belum mampu menunjukkan hubungan sebab-akibat secara

mendalam antara penggunaan Kahoot dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, cakupan sampel yang terbatas pada satu program studi juga menjadi kelemahan dalam generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan metode eksperimen dan sampel yang lebih luas.

VIII. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN ARTIKEL

Kelebihan:

- Topik relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan
- Menggunakan data empiris dari mahasiswa
- Instrumen penelitian jelas dan terstruktur
- Memberikan gambaran nyata penggunaan Kahoot

Kekurangan:

- Metode penelitian masih deskriptif
- Sampel terbatas
- Bergantung pada persepsi responden (subjektif)
- Tidak membandingkan dengan media lain

IX. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan respon positif dari mahasiswa. Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi, efektivitas pembelajaran, dan pengetahuan mahasiswa. Namun, efektivitasnya masih dipengaruhi oleh faktor teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan waktu.

Saran:

1. Perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas secara lebih mendalam
2. Penggunaan Kahoot dapat diterapkan pada mata pelajaran lain
3. Perlu peningkatan infrastruktur teknologi untuk mendukung pembelajaran digital
4. Pengembangan media evaluasi lain sebagai pembanding