

**Nama : Danu Akta Alam**  
**NPM : 2413031052**  
**Kelas : 24B**  
**Mata Kuliah : Evaluasi Pembelajaran Ekonomi**

---

## **TELAAH JURNAL ILMIAH**

### **A. Identitas Jurnal**

Judul Artikel : *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL Berbantuan LKPD dengan Model PBL Berbantuan Kahoot*  
Penulis : Ni Putu Diah Pratiwi & I Wayan Suwendra  
Jurnal : Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha  
Volume : 17 Nomor 1 Tahun 2025  
Jenis : Jurnal Nasional Terakreditasi (SINTA)

### **B. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran ekonomi di sekolah seringkali masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, evaluasi pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada tes tertulis dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal.

Artikel ini mengangkat permasalahan tersebut dengan menyoroti bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan media evaluasi yang monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media berbasis teknologi seperti Kahoot yang lebih interaktif dan menarik.

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan LKPD dan PBL berbantuan Kahoot.
2. Menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran ekonomi.

### D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuasi eksperimen (quasi experimental design)** dengan desain *nonequivalent control group design*.

- **Populasi:** Seluruh siswa kelas X SMAN 4 Jember
- **Sampel:** Dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- **Teknik pengumpulan data:** Tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi
- **Teknik analisis data:** Uji statistik (independent sample t-test)

Metode ini dipilih untuk membandingkan hasil belajar antara dua kelompok yang mendapatkan perlakuan berbeda, sehingga dapat diketahui efektivitas penggunaan media Kahoot dalam evaluasi pembelajaran.

### E. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

- Nilai rata-rata kelas eksperimen (menggunakan Kahoot) mengalami peningkatan yang cukup signifikan
- Nilai kelas kontrol (menggunakan LKPD) tidak mengalami peningkatan yang berarti, bahkan cenderung menurun
- Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan nyata antara kedua metode

Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

## **F. Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan Kahoot membuat siswa lebih aktif, kompetitif, dan termotivasi karena adanya unsur permainan (game-based learning). Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad 21 yang menekankan penggunaan teknologi dan student-centered learning.

Namun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki keterbatasan, terutama dalam hal ketergantungan pada jaringan internet dan perangkat teknologi. Jika fasilitas tidak memadai, maka efektivitasnya dapat menurun.

## **G. Kelebihan dan Kekurangan Jurnal**

### **Kelebihan:**

- Menggunakan metode penelitian yang sistematis dan jelas
- Data yang disajikan lengkap dan didukung analisis statistik
- Relevan dengan perkembangan pembelajaran berbasis teknologi
- Memberikan solusi praktis dalam evaluasi pembelajaran ekonomi

### **Kekurangan:**

- Ruang lingkup penelitian terbatas pada satu sekolah
- Tidak membahas secara mendalam aspek afektif dan psikomotor
- Ketergantungan pada teknologi dapat menjadi kendala di daerah tertentu

## **H. Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan Kahoot lebih efektif dibandingkan PBL berbantuan LKPD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran ekonomi perlu dikembangkan secara inovatif dan tidak hanya bergantung pada metode konvensional.

### **I. Refleksi**

Sebagai calon guru ekonomi, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa evaluasi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Guru tidak hanya bertugas memberikan materi, tetapi juga harus mampu merancang evaluasi yang menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi seperti Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, khususnya dalam mendorong kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa.

### **J. Daftar Pustaka**

Pratiwi, N. P. D., & Suwendra, I. W. (2025). *Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model PBL berbantuan LKPD dengan model PBL berbantuan Kahoot*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 17(1).