

Nama : Laura Aulia Novriandila

NPM : 2413031051

Kelas : 24B

---

## TUGAS MENELAAH JURNAL

---

### 1. Identitas Jurnal

Judul : Pengembangan Model Instrumen Evaluasi  
Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran  
Ekonomi

Penulis : Muh. Fahrurrozi dan Siti Nur Laili Rahmawati

Alifiasi Penulis : Universitas Hamzanwadi,

Jurnal : Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu  
Ekonomi

Vol/Tahun/hlm : Volume 8 Nomor 1, Tahun 2021, Halaman 1–10

DOI : <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13090>

ISSN : P-ISSN: 2355-7176 E-ISSN: 2620-8504

### 2. Latar Belakang

Artikel ini mengkaji pentingnya evaluasi dalam kegiatan pembelajaran ekonomi. Penulis menjelaskan bahwa pelaksanaan evaluasi di sekolah masih banyak memakai metode tradisional, seperti tes tertulis dan latihan soal melalui LKS, sehingga proses penilaian memerlukan waktu yang cukup lama dan kurang menarik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi pendidikan pada era revolusi industri 4.0 serta kondisi pembelajaran saat pandemi Covid-19 mendorong perlunya pemanfaatan media evaluasi berbasis digital. Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengembangkan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot agar proses evaluasi menjadi lebih efektif, efisien, dan interaktif.

### 3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi Kahoot.
2. Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi.

### 4. Kajian Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa konsep teori yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran, instrumen penilaian, teknologi pendidikan, dan gamifikasi pembelajaran melalui aplikasi Kahoot.

Penulis menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar serta pencapaian tujuan pendidikan.

Selain itu, Kahoot dipaparkan sebagai aplikasi berbasis permainan edukatif yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

### 5. Metode Penelitian

Penelitian memakai metode **Research and Development (R&D)** dengan model ADDIE yang meliputi:

- Analysis,
- Design,
- Development,
- Implementation,
- Evaluation.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS MAN 1 Lombok Timur dengan jumlah populasi sebanyak 151 siswa.

### 6. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis Kahoot memperoleh hasil yang sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan validasi ahli media mencapai 86% dengan kategori yang sama.

Respon peserta didik terhadap penggunaan Kahoot juga menunjukkan hasil positif dengan persentase 82% dan termasuk kategori “sangat baik”.

Pada hasil evaluasi pembelajaran, rata-rata nilai siswa mencapai 80%. Sebanyak 24 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 6 siswa masih memerlukan remedial.

Walaupun demikian, analisis kualitas soal memperlihatkan bahwa:

- hanya 14 soal yang dinyatakan valid,
- sedangkan 16 soal lainnya tidak valid,
- reliabilitas soal pilihan ganda tergolong tinggi dengan nilai 0,77,
- sementara reliabilitas soal true or false masih rendah yaitu 0,28.

## **7. Kelebihan Jurnal**

Artikel ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- tema penelitian relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan,
- penggunaan model ADDIE yang sistematis,
- data penelitian cukup lengkap karena melibatkan validasi ahli dan respon siswa,
- memberikan inovasi evaluasi pembelajaran berbasis digital,
- serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring pada masa pandemi.

Penelitian juga dilengkapi dengan analisis kualitas instrumen, seperti:

- validitas,
- reliabilitas,
- tingkat kesukaran,
- daya beda,
- dan analisis pengecoh soal

## **8. Kekurangan Jurnal**

Di samping memiliki kelebihan, jurnal ini juga mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

- jumlah sampel penelitian masih terbatas,
- masih terdapat banyak soal yang belum valid,
- reliabilitas soal true or false tergolong rendah,
- penelitian belum membandingkan Kahoot dengan media evaluasi digital lainnya,
- dan belum membahas pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar dalam jangka panjang.

Selain itu, pembahasan teori gamifikasi dalam penelitian ini masih relatif singkat sehingga landasan teorinya belum terlalu mendalam.

## **9. Kesimpulan**

Secara umum, jurnal ini layak dijadikan referensi dalam kajian evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis teknologi. Penelitian berhasil menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang menarik, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran ekonomi.

Walaupun masih terdapat beberapa kekurangan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi yang cukup baik dalam pengembangan evaluasi pembelajaran digital, khususnya pada pembelajaran ekonomi di era teknologi dan pembelajaran daring.