

Nama : Lola Egidiya

NPM : 2413031087

Menelaah Jurnal Evaluasi Pembelajaran

A. Identitas Jurnal

Komponen	Keterangan
Nama Jurnal	Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi
Volume	8
Nomor	1
Halaman	01–10
Judul Jurnal	Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi
Nama Penulis	Muh. Fahrurrozi, Siti Nur Laili Rahmawati
Tahun Terbit	2021

B. Pendahuluan

Artikel ini membahas tentang pentingnya evaluasi pembelajaran dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Evaluasi merupakan kegiatan wajib yang harus dilakukan oleh para pendidik untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dan menjadi acuan sejauh mana proses pembelajaran telah berlangsung. Namun, dalam praktiknya di sekolah, pelaksanaan evaluasi masih kurang berjalan dengan optimal karena guru-guru cenderung menggunakan metode konvensional berupa tes tertulis seperti pilihan ganda dan uraian pada Lembar Kerja Siswa (LKS), yang memerlukan waktu lama untuk dikoreksi dan kurang menarik minat peserta didik.

Di era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi memberikan solusi inovatif dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Kondisi pandemi Covid-19 semakin memperkuat urgensi pemanfaatan teknologi daring dalam pendidikan. Aplikasi *Kahoot* hadir sebagai alternatif evaluasi berbasis gamifikasi yang interaktif, efisien, dan menyenangkan. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan nyata di MAN 1 Lombok Timur, di mana guru ekonomi belum pernah menggunakan evaluasi berbasis online dan sebagian besar peserta didik (70%) belum mengenal aplikasi Kahoot.

C. Tujuan

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan model instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Ekonomi, serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan instrumen evaluasi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk instrumen evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis teknologi yang valid, praktis, dan efektif sebagai alternatif pengganti evaluasi konvensional yang selama ini digunakan di sekolah.

D. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model desain instruksional ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis dilakukan melalui observasi langsung di MAN 1 Lombok Timur, wawancara guru ekonomi, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik. Tahap perancangan mencakup penyusunan instrumen soal sesuai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) berdasarkan Kurikulum 2013, yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan 5 soal *true or false*.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengunggah soal ke aplikasi Kahoot, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diujicobakan pada skala kecil (10 peserta didik). Tahap implementasi melibatkan uji coba skala besar kepada 30 peserta didik kelas X IPS. Data dikumpulkan melalui angket, lembar validasi, dan tes online, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis butir soal menggunakan aplikasi Anates V4 untuk menentukan soal yang digunakan, direvisi, atau dibuang berdasarkan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan analisis pengecoh.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak, yang mencakup penilaian aspek kurikulum (93%), penyajian materi (81%), penggunaan bahasa (87%), dan evaluasi (80%). Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat layak, berdasarkan penilaian aspek penyajian (95%), desain tampilan (83%), kemudahan penggunaan (85%), dan penggunaan bahasa (80%). Kedua hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk instrumen evaluasi berbasis Kahoot layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Pada uji coba skala kecil, respon peserta didik menunjukkan rata-rata sebesar 77% dengan kriteria baik, yang mencerminkan bahwa produk sudah praktis digunakan. Setelah dilakukan revisi, uji coba skala besar kepada 30 peserta didik menghasilkan rata-rata respon sebesar 82% dengan kriteria sangat baik. Hasil tes online menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 80%, dengan 24 dari 30 peserta didik (80%) dinyatakan tuntas

memenuhi KKM sebesar 75. Hal ini membuktikan bahwa instrumen evaluasi berbasis Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Dari hasil analisis butir soal menggunakan Anates V4, diperoleh 14 soal valid dan 16 soal tidak valid dari total 30 soal yang diujicobakan. Reliabilitas soal pilihan ganda diperoleh sebesar 0,77 dengan kategori reliabilitas tinggi, sedangkan 5 soal *true or false* memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,28 dengan kategori reliabilitas rendah. Tingkat kesukaran menunjukkan 29 soal dalam kategori mudah dan 1 soal dalam kategori sedang. Hasil uji daya beda menunjukkan 2 soal berkategori baik sekali, 5 soal baik, 9 soal cukup, 13 soal jelek, dan 1 soal jelek sekali. Berdasarkan rekapitulasi keseluruhan, terdapat 12 soal yang dapat langsung digunakan, 2 soal perlu direvisi, dan 16 soal harus dibuang karena kualitasnya tidak memenuhi standar.

F. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang sistematis dan terstruktur sehingga setiap tahapan dapat dilaksanakan dan dievaluasi secara berkesinambungan. Aplikasi Kahoot terbukti meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran, menjadikan proses penilaian lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penggunaan Kahoot sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan menjadi solusi efektif untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara daring, terutama pada kondisi pandemi Covid-19.

Kekurangan

Sebanyak 16 dari 30 soal dinyatakan tidak valid, menunjukkan masih lemahnya kualitas konstruksi butir soal yang dikembangkan. Reliabilitas soal *true or false* yang hanya sebesar 0,28 (kategori rendah) menunjukkan bahwa jenis soal ini belum dapat diandalkan sebagai alat ukur yang konsisten. Selain itu, penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketergantungan pada koneksi internet dan ketersediaan perangkat digital juga menjadi hambatan potensial bagi sekolah dengan infrastruktur teknologi yang masih terbatas.

G. Kesimpulan

Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi Kahoot dengan model ADDIE menghasilkan produk yang valid (ahli materi 83%, ahli media 86%), praktis (respon peserta didik 82%), dan efektif (rata-rata hasil tes 80% dengan tingkat ketuntasan 80%). Kahoot terbukti mampu menjadi alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan efisien dibandingkan metode konvensional. Meskipun demikian, diperlukan perbaikan menyeluruh pada kualitas butir soal, terutama untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan secara lebih luas pada pembelajaran ekonomi.

H. Saran

Artikel ini sebaiknya menjadi referensi bagi guru ekonomi untuk segera mengadopsi aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi formatif yang lebih interaktif dan efisien. Guru perlu meningkatkan kemampuan dalam menyusun butir soal yang berkualitas agar instrumen yang dihasilkan memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan uji coba ke lebih banyak sekolah dengan latar belakang yang beragam, serta mengeksplorasi jenis soal yang lebih bervariasi pada platform Kahoot agar instrumen evaluasi yang dihasilkan lebih komprehensif.

I. DAFTAR PUSTAKA

Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 01–10.