

Nama : Esa Azalia Zahra

NPM : 2413031084

Kelas : 2024 C

REVIEW JURNAL EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI

A. IDENTITAS JURNAL

Nama Jurnal	JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan
Volume	Volume 4
Nomor	Nomor 1
Halaman	1-7
Tahun Terbit	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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Perkembangan ini mengharuskan adanya inovasi dalam proses belajar supaya lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan zaman Revolusi Industri 4. 0. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*. Salah satu platform yang tersedia untuk tujuan ini adalah Kahoot, yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dengan aktivitas penilaian. Penulis menunjukkan bahwa Kahoot memiliki banyak kelebihan, seperti antarmuka yang menarik, kemudahan dalam penggunaannya, serta kemampuan untuk menampilkan skor secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian mengenai penerapan Kahoot di bidang ekonomi masih kurang jika dibandingkan dengan disiplin sains dan bahasa, sehingga penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur efektivitasnya dalam pembelajaran ekonomi.

C. TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pandangan mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, mengevaluasi efektivitasnya dalam proses pembelajaran, dan mengidentifikasi seberapa besar Kahoot dapat membantu peningkatan pengetahuan mahasiswa di mata kuliah Teori Ekonomi Moneter.

D. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Populasi penelitian mencakup mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS semester lima di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mengikuti mata kuliah Teori Ekonomi Moneter. Terdapat 83 mahasiswa yang berpartisipasi sebagai responden, dengan rincian 28 mahasiswa laki-laki dan 55 mahasiswa perempuan. Instrumen yang digunakan adalah skala Likert dengan lima tingkat yang mencakup total 20 item pernyataan dalam tiga aspek utama, yaitu motivasi, efektivitas, dan pengetahuan. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis deskriptif untuk menggambarkan pandangan mahasiswa tentang penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

E. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Dalam aspek motivasi, kebanyakan mahasiswa merasa bahwa Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar, mendorong persaingan sehat, meningkatkan partisipasi aktif, serta memotivasi mereka untuk meraih skor tinggi. Tampilan yang menarik serta sistem peringkat yang tersedia secara langsung membuat mahasiswa lebih bersemangat dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Mahasiswa juga merasa terdorong untuk mempersiapkan diri lebih baik sebelum kuis untuk mencapai hasil yang optimal.

Dari segi efektivitas, sebagian besar responden berpendapat bahwa Kahoot efektif dalam proses evaluasi pembelajaran. Mahasiswa merasa bahwa petunjuk penggunaan mudah dipahami, soal yang disajikan bervariasi dan sesuai dengan materi pelajaran, serta proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, pemakaian Kahoot dianggap mampu meningkatkan kerja sama dalam kelompok dan

membuat proses evaluasi lebih efisien. Meskipun demikian, beberapa mahasiswa mengungkapkan adanya masalah seperti keterbatasan waktu untuk menjawab soal dan ketergantungan pada kualitas jaringan internet. Koneksi internet yang tidak stabil dapat mengganggu mahasiswa dalam memberi jawaban tepat waktu.

Dari segi pengetahuan, penelitian menunjukkan bahwa Kahoot membantu mahasiswa dalam mengingat kembali materi yang telah diajarkan, memperbaiki kemampuan berpikir kritis, serta mendorong pengembangan keterampilan dalam memecahkan masalah. Mahasiswa merasa bahwa penilaian pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan membuat mereka lebih gampang memahami dan mengingat materi kuliah. Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berperan sebagai alat penilaian, tetapi juga bisa berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman materi pelajaran.

F. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

Kelebihan Jurnal: Jurnal ini memiliki beberapa poin positif. Pertama, subjek yang diangkat sangat berkaitan dengan kemajuan teknologi pendidikan saat ini. Kedua, penelitian menggunakan data langsung dari mahasiswa sebagai pengguna Kahoot, sehingga hasilnya memiliki kegunaan praktis yang tinggi. Ketiga, alat ukur yang diterapkan mencakup beragam aspek penting, yakni motivasi, efektivitas, dan pengetahuan, sehingga memberikan gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan Kahoot. Keempat, diskusi didukung oleh beragam penelitian sebelumnya yang relevan, sehingga memperkuat alasan penulis. Selain itu, hasil penelitian disampaikan secara teratur dan mudah dipahami.

Kekurangan Jurnal: Selain memiliki banyak kelebihan, jurnal ini juga memiliki beberapa kelemahan. Penelitian hanya dilakukan dengan pendekatan deskriptif, sehingga tidak mampu menunjukkan hubungan sebab-akibat antara pemakaian Kahoot dan peningkatan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, peserta penelitian hanya berasal dari satu program studi dan satu universitas, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasikan secara luas. Analisis data juga masih terfokus pada statistik deskriptif tanpa melibatkan analisis inferensial yang lebih mendalam. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada persepsi mahasiswa daripada mengukur peningkatan hasil belajar secara nyata melalui eksperimen atau ujian akademik.

G. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran mendapatkan respons yang sangat menyenangkan dari mahasiswa. Kahoot dianggap mudah digunakan, memiliki desain yang menarik, jelas dalam menampilkan skor, dan mampu meningkatkan motivasi belajar, efektivitas pembelajaran, serta pemahaman materi mahasiswa. Penerapan unsur permainan dalam penilaian pembelajaran membuat mahasiswa lebih terlibat, bersemangat, dan terdorong untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Meski demikian, efektivitas penggunaan Kahoot tetap dipengaruhi oleh karakteristik materi pembelajaran dan kualitas jaringan internet yang digunakan.

H. SARAN

Penulis merekomendasikan agar penelitian selanjutnya mengaplikasikan Kahoot pada mata kuliah atau bidang studi lain dengan karakteristik materi yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih luas. Di samping itu, dibutuhkan penelitian eksperimental yang dapat secara lebih objektif mengukur pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian mendatang juga sebaiknya melibatkan lebih banyak responden dan berasal dari berbagai institusi pendidikan agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik. Sebagai reviewer, saya juga menyarankan penggunaan metode analisis statistik yang lebih mendalam agar hubungan antara penggunaan Kahoot dan peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan dengan lebih kuat.

I. 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.