

Nama : Vie Amanillah

NPM : 2413031097

Kelas : 2024C

ANALISIS JURNAL EVALUASI PEMBELAJARAN

Identitas Jurnal

Judul

Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Ekonomi

Jurnal

Penulis

Muh. Fahrurrozi & Siti Nur Laili Rahmawati

Jurnal

Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi

Volume

Vol. 8 No. 1 Tahun 2021

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Guru tidak lagi hanya dituntut mampu menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan aplikasi **Kahoot** sebagai media evaluasi pembelajaran.

Jurnal ini mengangkat permasalahan yang cukup relevan dengan kondisi pendidikan saat ini, yaitu masih dominannya penggunaan evaluasi konvensional berupa tes tertulis yang membutuhkan waktu lama dalam proses koreksi serta kurang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penulis menawarkan solusi berupa pengembangan instrumen evaluasi berbasis aplikasi Kahoot yang diharapkan mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih efektif, efisien, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Latar belakang penelitian juga didukung oleh hasil observasi di MAN 1 Lombok Timur yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan evaluasi konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal, padahal sebagian besar peserta didik telah memiliki smartphone dan mendukung penggunaan evaluasi berbasis online.

B. Ringkasan Isi Jurnal

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi Kahoot.
2. Mengetahui efektivitas instrumen evaluasi yang telah dikembangkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE** yang terdiri atas:

- Analysis
- Design
- Development
- Implementation
- Evaluation

Subjek penelitian berasal dari peserta didik kelas X IPS MAN 1 Lombok Timur. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil (10 siswa) dan uji coba skala besar (30 siswa). Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon peserta didik, serta analisis kualitas butir soal melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan analisis pengecoh.

C. Analisis Metode Penelitian

Menurut analisis penulis, metode penelitian yang digunakan sudah tepat karena tujuan penelitian memang menghasilkan sebuah produk berupa instrumen evaluasi.

Pemilihan model ADDIE juga sangat sesuai karena model ini merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis. Kelima tahap yang digunakan mampu menggambarkan proses pengembangan produk mulai dari identifikasi kebutuhan sampai evaluasi produk akhir.

Kelebihan metode penelitian ini antara lain:

- menggunakan tahapan pengembangan yang sistematis;
- melibatkan validator ahli materi dan ahli media;
- melakukan uji coba bertahap;
- melakukan analisis kualitas butir soal secara lengkap.

Namun terdapat beberapa kelemahan.

Pertama, jumlah responden pada uji coba skala besar hanya 30 peserta didik sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas.

Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga karakteristik peserta didik belum mewakili kondisi sekolah lain.

Ketiga, penelitian belum membandingkan efektivitas Kahoot dengan media evaluasi digital lainnya seperti Quizizz, Google Forms maupun Wordwall.

Meskipun demikian, metode penelitian yang digunakan sudah memenuhi standar penelitian pengembangan.

D. Analisis Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik.

Validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar **83%** dengan kategori **sangat layak**. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian kurikulum, penggunaan bahasa, dan aspek evaluasi telah memenuhi standar kualitas pembelajaran.

Selanjutnya validasi ahli media memperoleh skor **86%** dengan kategori **sangat layak**. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan media, kemudahan penggunaan, serta penyajian aplikasi dinilai sangat baik oleh validator.

Pada tahap implementasi, peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan Kahoot dengan nilai rata-rata **82%** (kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan semangat mengikuti evaluasi pembelajaran.

Hasil tes peserta didik menunjukkan rata-rata nilai **80**, dengan sebagian besar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot efektif digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran ekonomi.

E. Analisis Kualitas Instrumen

Salah satu keunggulan jurnal ini adalah tidak hanya mengembangkan media, tetapi juga menguji kualitas instrumen soal secara statistik.

Penelitian melakukan:

- uji validitas;
- uji reliabilitas;
- uji tingkat kesukaran;
- uji daya pembeda;
- analisis pengecoh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 soal terdapat **14 soal valid** dan **16 soal tidak valid**. Reliabilitas soal pilihan ganda sebesar **0,77** (kategori tinggi), sedangkan reliabilitas soal benar-salah hanya **0,28** (kategori rendah).

Analisis ini merupakan nilai tambah penelitian karena banyak penelitian pengembangan media hanya berhenti pada uji validasi tanpa melakukan analisis kualitas butir soal secara mendalam.

Namun demikian, ditemukan bahwa lebih dari separuh soal tidak memenuhi kriteria validitas. Hal ini menunjukkan bahwa penyusunan soal masih perlu diperbaiki, terutama dari segi kesesuaian indikator, tingkat kesukaran, serta daya pembeda.

E. Analisis Kualitas Instrumen

Salah satu keunggulan jurnal ini adalah tidak hanya mengembangkan media, tetapi juga menguji kualitas instrumen soal secara statistik.

Penelitian melakukan:

- uji validitas;
- uji reliabilitas;
- uji tingkat kesukaran;
- uji daya pembeda;
- analisis pengecoh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 soal terdapat **14 soal valid** dan **16 soal tidak valid**. Reliabilitas soal pilihan ganda sebesar **0,77** (kategori tinggi), sedangkan reliabilitas soal benar-salah hanya **0,28** (kategori rendah).

Analisis ini merupakan nilai tambah penelitian karena banyak penelitian pengembangan media hanya berhenti pada uji validasi tanpa melakukan analisis kualitas butir soal secara mendalam.

Namun demikian, ditemukan bahwa lebih dari separuh soal tidak memenuhi kriteria validitas. Hal ini menunjukkan bahwa penyusunan soal masih perlu diperbaiki, terutama dari segi kesesuaian indikator, tingkat kesukaran, serta daya pembeda.

G. Analisis Kelemahan Penelitian

Walaupun penelitian memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kelemahan yang dapat menjadi bahan evaluasi.

Pertama, jumlah sampel relatif kecil sehingga hasil penelitian belum cukup kuat untuk digeneralisasikan.

Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga belum menggambarkan kondisi sekolah dengan fasilitas teknologi yang berbeda.

Ketiga, tidak terdapat kelompok kontrol sehingga efektivitas Kahoot belum dibandingkan secara langsung dengan metode evaluasi konvensional.

Keempat, banyak soal yang belum memenuhi standar validitas sehingga kualitas instrumen masih perlu penyempurnaan.

Kelima, penelitian hanya dilakukan pada materi konsep dasar ilmu ekonomi sehingga belum diketahui efektivitas Kahoot pada materi ekonomi lainnya yang lebih kompleks.

H. Relevansi dengan Pembelajaran Ekonomi

Menurut analisis saya, penggunaan Kahoot sangat relevan dalam pembelajaran ekonomi.

Materi ekonomi sering dianggap membosankan karena banyak memuat konsep, teori, grafik, dan perhitungan. Melalui Kahoot, evaluasi menjadi lebih interaktif sehingga peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Kahoot juga mendukung penerapan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta literasi digital.

Guru ekonomi juga memperoleh keuntungan karena proses evaluasi berlangsung lebih cepat, hasil dapat diketahui secara langsung, dan analisis nilai lebih mudah dilakukan.

I. Pendapat dan Refleksi

Secara keseluruhan, jurnal ini memberikan kontribusi yang baik terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian berhasil menunjukkan bahwa Kahoot bukan hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga dapat menjadi instrumen evaluasi yang valid, praktis, dan efektif apabila dirancang sesuai kaidah penyusunan instrumen evaluasi.

Namun demikian, kualitas butir soal tetap menjadi faktor utama keberhasilan evaluasi. Penggunaan teknologi tidak akan memberikan hasil maksimal apabila soal yang disusun belum memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas.

Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam menyusun instrumen evaluasi yang baik sebelum memanfaatkan platform digital seperti Kahoot.

J. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa jurnal "**Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Ekonomi**" merupakan penelitian pengembangan yang disusun secara sistematis dan memiliki kualitas metodologi yang baik. Penggunaan model ADDIE berhasil menghasilkan instrumen evaluasi berbasis Kahoot yang memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi (83%) dan ahli media (86%), serta mendapat respons sangat baik dari peserta didik (82%). Selain itu, hasil tes

menunjukkan rata-rata nilai 80 sehingga media dinilai efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran ekonomi. Meskipun demikian, penelitian masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti ukuran sampel yang kecil, ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu sekolah, serta masih banyaknya butir soal yang belum valid. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, membandingkan Kahoot dengan media evaluasi digital lainnya, serta menyempurnakan kualitas instrumen agar hasil penelitian semakin kuat dan dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran ekonomi.