

## Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Strategi Guru Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran yang Efektif

Sindi Nova Kharisma<sup>1</sup>, Hafiza Riani<sup>2</sup>, Khasbi Ainun Najib<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FAI, Universitas Nurul Huda

[sindikharisma79666@gmail.com](mailto:sindikharisma79666@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received 17 April, 2025

Revised 20 April, 2025

Accepted 29 April, 2025

---

#### Keywords:

learning evaluation, Kahoot, Strategy, technology

---

### ABSTRACT

Learning evaluation is an important component in the world of education to measure the success of the teaching and learning process. In the digital era, the use of technology such as the Kahoot application has become an effective and innovative alternative in learning evaluation strategies. This article aims to explain how the use of Kahoot as an evaluation medium can enhance student learning motivation and academic performance. This study uses a literature review method that examines various previous research on the effectiveness of using Kahoot at different educational levels. The study results show that Kahoot is capable of creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, as well as providing real-time feedback to students. Teachers also find it easier to analyze evaluation results and design more targeted learning strategies. Thus, the integration of Kahoot in learning evaluations not only enhances active student participation but also supports the achievement of learning objectives more optimally.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



---

### Corresponding Author:

Sindi Nova Kharisma

Universitas Nurul Huda

Email: [sindikharisma79666@gmail.com](mailto:sindikharisma79666@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received 17 April, 2025

Revised 20 April, 2025

Accepted 29 April, 2025

---

#### Keywords:

Evaluasi Pembelajaran, Kahoot, Strategi, teknologi

---

### ABSTRACT

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan guna mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam era digital, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Kahoot telah menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam strategi evaluasi pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur yang mengkaji berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas penggunaan Kahoot di berbagai jenjang pendidikan. Hasil studi menunjukkan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara real-time kepada siswa. Guru juga mendapatkan kemudahan dalam menganalisis hasil evaluasi dan merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Dengan demikian, integrasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.



***Corresponding Author:***

Sindi Nova Kharisma  
Universitas Nurul Huda  
Email: [sindikharisma79666@gmail.com](mailto:sindikharisma79666@gmail.com)

## **Pendahuluan**

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek fundamental dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menilai efektivitas pengajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan strategi pengajaran yang lebih efektif (Sudjana, 2017).

Evaluasi yang baik dapat memberikan gambaran tentang kekuatan dan kelemahan suatu metode pembelajaran serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Arikunto, 2018). Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk merancang strategi evaluasi yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Guru memiliki peran krusial dalam menentukan strategi evaluasi yang efektif guna memastikan bahwa metode pengajaran yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Evaluasi pembelajaran tidak hanya mencakup penilaian akhir melalui ujian atau tes, tetapi juga penilaian formatif yang dilakukan secara berkala selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan evaluasi yang sistematis dan berbasis data, guru dapat mengidentifikasi

kebutuhan individual siswa dan mengadaptasi strategi pengajaran sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Purwanto, 2016).

Strategi evaluasi yang efektif tidak hanya membantu dalam menilai pemahaman siswa, tetapi juga memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan proses belajar mengajar. Umpan balik yang tepat waktu dan relevan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Umpan balik yang efektif adalah salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Supriyadi & Hidayati, 2019). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami berbagai teknik dan alat evaluasi yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif dan adaptif.

Dalam era pendidikan modern, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran dan evaluasi. Salah satu inovasi yang semakin populer di kalangan pendidik adalah penggunaan aplikasi Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Kahoot tidak hanya

meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi proses evaluasi yang lebih efektif.

Evaluasi pembelajaran yang baik sangat penting untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Supriyadi (2019), evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi memungkinkan guru untuk melakukan penilaian secara real-time, memberikan umpan balik langsung, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari (2020) yang menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan evaluasi di kelas.

Selain itu, Kahoot juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menganalisis hasil kuis dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Menurut penelitian oleh Rahmawati (2021), penggunaan aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Artikel ini akan membahas secara mendalam bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot dapat menjadi strategi yang efektif bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur. Dalam metode ini, peneliti hanya menganalisis dan

menggabungkan informasi dari berbagai sumber yang diperoleh dari publikasi, tanpa perlu melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengumpulkan informasi. Metode kajian literatur digunakan untuk menjelaskan dan menguraikan berbagai teori yang terkait dengan subjek penelitian dan digunakan sebagai referensi saat membahas temuan penelitian.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil**

Evaluasi pembelajaran sangat penting dan harus dilakukan. Evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil evaluasi ini juga dapat digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa depan. Evaluasi hasil belajar siswa memberikan informasi tentang sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal ini memungkinkan siswa untuk menentukan langkah selanjutnya setelah mengetahui hasil belajar yang telah dicapainya.

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan pendekatan berbasis game edukatif, aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong partisipasi aktif dan kesenangan dalam belajar, dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Oleh karena itu, Kahoot dapat digunakan oleh guru sebagai sarana digital untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan menilai hasil belajar mereka secara lebih interaktif.

No	Nama Penulis	Nama Jurnal	Judul Jurnal
1	Afiq Ma’ruf dan Alfurqan	Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (2022)	Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai di SMA Negeri 2 Padang
2	Deki Saputra, Krisno Budi Prasetyo	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (2025)	Strategi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot di UPT SD Negeri Sinar Mulyo
3	Nina Indriani	Jurnal Teknologi Pendidikan (2022)	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo
4	Rini Amalia, Muhammad Nawir, dan Nurindah	Jurnal Riset Guru Indonesia (2022)	Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas VII SMP
5	Della Yunita Indah Safitri, Yulina Fadilah, dan Faisal Faliyandra	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (2025)	Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V MI Nurul Jadid

### Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ma’ruf & Alfurqan (2022) penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai *Digital Game Based Learning* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang ditarik kesimpulan bahwa SMA Negeri 2 Padang sudah memaksimalkan serta menggunakan teknologi pembelajaran terkhusus Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran PAI dilaksanakan setelah pembelajaran disampaikan oleh guru. Hal tersebut berguna untuk melihat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah disampaikan serta mengevaluasi siswa tentang materi yang telah disampaikan. Dari hasil tersebut guru dapat memetakan mana soal serta materi yang dianggap sulit bagi siswa dan perlu dikuatkan kembali. Kemudian, hasil dari

permainan *kahoot* tadi guru dapat memanfaatkan sebagai nilai *saving point* bagi siswa yang nantinya dapat berguna ketika diakhir semester nantinya sebagai tambahan nilai rapor siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Deki Saputra dan Krisno Budi Prasetyo di UPT SD Negeri Sinar Mulyo guru menggunakan strategi aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran karena aplikasi Kahoot adalah alat evaluasi pembelajaran yang efektif serta berdampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Pemahaman mendalam tentang penggunaan Kahoot, didukung oleh persiapan sistematis seperti penyusunan kisi-kisi soal yang relevan dengan capaian pembelajaran dan integrasi teknologi pendukung seperti Google Classroom.

Dalam implementasinya, juga Aplikasi Kahoot digunakan secara fleksibel sebagai formatif evaluasi dan aktivitas ice-breaking untuk menjaga perhatian serta antusiasme siswa. Serta strategi yang dilakukan oleh guru dalam proses evaluasi pembelajaran sangat efektif dengan pembiasaan siswa menggunakan teknologi pembelajaran. Kendala teknis seperti gangguan jaringan internet berhasil diatasi melalui solusi adaptif, menunjukkan kemampuan guru untuk terus berinovasi dan meningkatkan kompetensinya.

Penelitian ini menekankan bahwa pemanfaatan Aplikasi Kahoot tidak hanya mendorong pembelajaran yang interaktif tetapi juga mendukung pengembangan metode pengajaran berbasis teknologi, menjadikannya alat yang relevan dalam menghadapi kebutuhan pendidikan di era digital (Saputra Deki & Krisno Budi Prasetyo, 2025)

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nina Indriani di MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo awalnya proses evaluasi pembelajaran dilakukan secara manual. Guru memberikan soal evaluasi dalam bentuk *image* dan dikirim melalui *Whatsapp Group*, kemudian siswa mengerjakan pada selembar kertas, lalu dikirimkan kembali melalui aplikasi *Whatsapp Group*. Proses ini dirasa sangat memakan waktu yang lama terutama dalam proses pengkoreksian nilai. Berdasarkan hasil wawancara, hasil evaluasi pun tidak begitu memuaskan, hanya 40% siswa yang berhasil mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Merujuk pada permasalahan tersebut, guru melakukan strategi penggunaan aplikasi kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Mayoritas siswa sangat menyukai penggunaan aplikasi *kahoot*. Hal ini didukung dengan hasil wawancara yang

dilakukan kepada guru mata pelajaran akidah akhlak dan guru kelas bahwa dengan adanya evaluasi pembelajaran dengan *kahoot* setiap siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi aktif untuk menjawab pertanyaan dan siswa akan tergerak untuk lebih berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Setelah mengerjakan kahoot siswa akan dapat melihat hasil nilai yang ia kerjakan (Indriani, 2022)

Sama halnya dengan penelitian Nina Indriani, Rini Amalia, dkk juga melakukan observasi di SMP Negeri 3 Bajeng ada beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu Guru masih melakukan evaluasi menggunakan alat evaluasi manual berupa tes tertulis jika pembelajaran dilakukan secara offline ataupun menggunakan media google form jika pembelajaran dilakukan secara daring.

Dengan melihat hal tersebut kegiatan evaluasi pembelajaran perlu sedikit dikembangkan, Oleh karena itu untuk memanfaatkan teknologi yang ada penggunaan aplikasi Kahoot dapat dimanfaatkan oleh Guru karena penggunaannya yang sangat mudah diakses sehingga tepat digunakan untuk strategi dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 3 Bajeng menggunakan aplikasi Kahoot siswa sangat tertarik dan semangat dalam pelaksanaannya ini ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengikutinya yang dianalisis dengan menggunakan lembar observasi. Aplikasi Kahoot dapat membantu Guru dalam pengambilan nilai siswa secara cepat, tepat dan menyenangkan ini ditunjukkan dengan adanya fitur-fitur dalam aplikasi Kahoot seperti summary score atau ringkasan nilai yang dapat diunduh oleh Guru dan tampilan rank, gambar serta audio yang dapat

membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran (Amalia et al., 2022).

Beberapa temuan utama juga dari penelitian Della Yunita Indah Safitri et al., (2025) guru menggunakan aplikasi kahoot sebagai strategi untuk evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa Aplikasi Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi karena pendekatan evaluasi yang dilakukan melalui Kahoot berbeda dari metode konvensional. Sebagai contoh, leaderboard yang menunjukkan peringkat siswa menjadi salah satu elemen yang paling disukai karena memberikan dorongan tambahan untuk berusaha lebih baik. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan setelah setiap soal memungkinkan siswa untuk memahami kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman tersebut.

Guru juga menilai bahwa Kahoot tidak hanya mempermudah proses evaluasi, tetapi juga memberikan data evaluasi yang lebih lengkap dan cepat. Fitur analitik yang ada di Kahoot memungkinkan guru untuk melihat hasil evaluasi siswa secara rinci, termasuk tingkat kesulitan soal yang harus diperbaiki. Dengan informasi ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

Dari berbagai penelitian di atas dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* dalam proses evaluasi pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat diasumsikan, melalui aplikasi *kahoot* proses evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berguna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui aplikasi berbasis

*game* edukatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan kesenangan siswa dibanding dengan metode tradisional. Pemanfaatan media *kahoot* ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat digital untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Penggunaan Kahoot sebagai strategi evaluasi juga memberikan opsi yang otomatisasi dalam melihat hasil belajar siswa, dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional seperti tes tertulis, penilaian tugas harian, dan lembar kerja siswa.

### **Kesimpulan**

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai strategi dalam evaluasi pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis game, Kahoot mampu menarik perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi penilaian secara real-time, tetapi juga memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman tersebut.

Melalui pemanfaatan teknologi informasi, Kahoot berkontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih responsif dan adaptif. Guru dapat menggunakan Kahoot untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, sehingga dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan. Dengan demikian, integrasi Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran menjadi langkah yang signifikan untuk

meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai jenjang.

### **Daftar Pustaka**

- Amalia, R., & Nawir, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(2), 56-62.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadilah, Y., & Faliyandra, F. (2025). Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V MI Nurul Jadid. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 1951-1956.
- Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81-87.
- Mardapi, D. (2019). *Teknik Penyusunan Instrumen Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis penggunaan aplikasi kahoot sebagai digital game based learning dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1276-1287.
- Purwanto, N. (2016). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, N. (2021). *Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 201-210.
- Saputra, D., & Prasetyo, K. B. (2025). Strategi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 341-351.
- Sari, D. (2020). *Peran Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 45-52.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, A. (2019). *Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 123-130.
- Supriyadi, A., & Hidayati, N. (2019). "Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-58.