



Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* sebagai Alat Evaluasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali

A Mawardatun Nisa¹, Agnes Aktavia Nurjanah², Ahmad Syahrilah Asfari Saebani³, Alfi Yuli Astuti⁴, Aisyah Anna Safitri⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Islam Mamba 'ul 'Uhum Surakarta

Email : agnesnurjanah041@gmail.com

Article Info

Article history:

Received April 26, 2025

Revised April 28, 2025

Accepted April 30, 2025

Keywords:

Kahoot, learning evaluation, learning motivation, learning outcomes, interactive learning

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Kahoot! application as a learning evaluation tool for 9th-grade students at SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali, as well as to analyze its strengths, weaknesses, and student responses. This research uses a qualitative descriptive approach with data collected through observation, interviews, and questionnaires. The results show that using Kahoot! as an evaluation tool creates a more interactive and enjoyable learning environment. Its advantages include ease of use, engaging interface, and the ability to provide immediate feedback. However, it also has limitations, such as internet access issues and reliance on digital devices. Students' responses to Kahoot! were overwhelmingly positive; they felt more motivated and challenged when answering evaluation questions. Furthermore, the use of Kahoot! has been proven to enhance students' learning outcomes by actively involving them in the evaluation process. Based on these findings, Kahoot! can be considered an effective alternative evaluation tool to support technology-based learning.

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



Article Info

Article history:

Received April 26, 2025

Revised April 28, 2025

Accepted April 30, 2025

Keywords:

Kahoot, evaluasi belajar, motivasi belajar, hasil belajar, pembelajaran interaktif

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi *Kahoot!!* sebagai alat evaluasi belajar peserta didik kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali, serta menganalisis kelebihan, kekurangan, dan respon peserta didik terhadap penggunaannya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot!* sebagai alat evaluasi memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kelebihan dari aplikasi ini adalah kemudahan penggunaan, tampilan menarik, serta kemampuan memberikan umpan balik secara langsung. Namun, kekurangannya terletak pada keterbatasan akses internet dan ketergantungan pada perangkat digital. Respon peserta didik terhadap penggunaan *Kahoot!* sangat positif; mereka merasa lebih termotivasi dan tertantang untuk menjawab soal-soal evaluasi. Selain itu, penggunaan *Kahoot!* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses evaluasi. Berdasarkan temuan ini, *Kahoot!* dapat dijadikan sebagai alternatif alat evaluasi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Author name : A Mawardatun Nisa

Author affiliation : 5Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

E-mail: agnesnurjanah041@gmail.com

Pendahuluan

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran, mengukur pemahaman peserta didik, serta memberikan umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode pengajaran (Sudijono, 2013). Secara umum, alat evaluasi pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu alat evaluasi konvensional dan digital. Alat evaluasi konvensional seperti ujian tertulis, lisan, tugas individu maupun kelompok masih sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode dan alat evaluasi yang digunakan.

Saat ini, berbagai aplikasi berbasis digital mulai dimanfaatkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang cukup populer dan interaktif adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan platform kuis daring yang memungkinkan guru untuk membuat soal pilihan ganda secara interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana evaluasi yang kompetitif namun tetap kondusif (Licorish et al., 2018).

Selain itu, penggunaan *Kahoot!* dinilai efektif dalam membangun motivasi belajar peserta didik karena penyajiannya yang menarik secara visual dan adanya elemen permainan (gamifikasi). Hal ini sejalan dengan pandangan Heinich et al. (2005) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional dalam proses belajar.

Meskipun demikian, penggunaan alat evaluasi berbasis digital seperti *Kahoot!* juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet yang belum merata, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana penerapan aplikasi *Kahoot!* dapat digunakan secara efektif dalam evaluasi pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama.

Penelitian ini difokuskan pada: (1) penerapan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi belajar di kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali; (2) kelebihan dan kekurangan penggunaan *Kahoot!* dalam proses evaluasi belajar; (3) respon peserta didik terhadap penggunaan *Kahoot!*; dan (4) efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Sehingga berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut menjadi awal munculnya ide peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan aplikasi *Kahoot!!* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.



Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan, mendeskripsikan, dan menguraikan isu-isu yang dibahas, serta menarik kesimpulan secara deduktif. Metode kualitatif deskriptif dapat melibatkan satu atau lebih variabel. Proses penelitian diawali dengan merumuskan masalah dan menetapkan jenis data yang dibutuhkan. Setelah itu, data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang menjadi objek penelitian.

Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menggali informasi langsung di lapangan mengenai bagaimana guru memanfaatkan aplikasi *Kahoot!!* sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat penggunaan aplikasi tersebut. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha menguraikan secara terperinci peran guru serta hal-hal yang memengaruhi efektivitas pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* di SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali yang terletak di wilayah Mojo, Andong, Boyolali, Jawa Tengah. Sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka dan memanfaatkan aplikasi *Kahoot!!* Untuk evaluasi pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 65 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pelaksanaan evaluasi melalui *Kahoot!* ditemukan empat temuan utama yang dibahas sebagai berikut:

Penerapan Aplikasi *Kahoot!* sebagai Alat Evaluasi Belajar

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menerapkan *Kahoot!* sebagai media evaluasi formatif yang dilakukan setelah penyampaian materi pembelajaran. Evaluasi dilakukan sebanyak dua kali dalam dua pertemuan yang masing-masing berdurasi 1×35 menit. Kegiatan diawali dengan pretest menggunakan soal konvensional, dilanjutkan dengan pembelajaran, dan ditutup dengan posttest berbasis *Kahoot!*.

Guru menyusun soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 nomor yang dimasukkan ke dalam platform *Kahoot!* melalui laptop. Siswa kemudian mengikuti kuis secara langsung menggunakan smartphone masing-masing. Guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus pengendali jalannya kuis. Proses ini berlangsung secara aktif dan kondusif, serta mampu menarik perhatian seluruh siswa. Selain itu, guru menyampaikan bahwa penggunaan *Kahoot!* sangat membantu karena hasil evaluasi langsung dapat dilihat dalam bentuk skor dan peringkat siswa secara real-time.



Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Kahoot!* dalam Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam proses evaluasi pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Pertama, *Kahoot!* menghadirkan suasana evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Format kuis yang dikemas seperti permainan mampu membangkitkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Kedua, aplikasi ini memberikan umpan balik secara real-time, memungkinkan guru untuk segera mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Ketiga, *Kahoot!* terbukti meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi. Mereka tampak lebih fokus dan terlibat karena bentuk evaluasi yang tidak monoton dan membosankan. Selain itu, dari segi aksesibilitas, *Kahoot!* dapat digunakan dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun laptop tanpa perlu instalasi tambahan, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi.

Namun demikian, terdapat pula beberapa kekurangan dalam penggunaan *Kahoot!* sebagai alat evaluasi. Salah satunya adalah keterbatasan jenis soal yang dapat digunakan. Aplikasi ini hanya mendukung soal pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban singkat, sehingga kurang cocok untuk mengevaluasi kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti dalam soal uraian atau analisis mendalam. Selain itu, keberhasilan pelaksanaan evaluasi sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet. Dalam praktiknya, beberapa siswa mengalami kendala teknis akibat jaringan yang tidak stabil. Terakhir, sistem penilaian *Kahoot!* yang berbasis kecepatan kadang menimbulkan tekanan bagi siswa. Mereka cenderung menjawab dengan cepat untuk mengejar skor tertinggi, yang dapat mengurangi kedalaman pemahaman terhadap soal. Oleh karena itu, meskipun *Kahoot!* memiliki banyak kelebihan, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi dan tujuan evaluasi pembelajaran yang ingin dicapai.

***Kahoot!* sebagai Alat Evaluasi yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan analisis nilai siswa, ditemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Siswa lebih siap menghadapi evaluasi karena mereka menantikan kegiatan kuis yang menyenangkan. Guru juga melaporkan bahwa nilai rata-rata siswa pada evaluasi menggunakan *Kahoot!* cenderung meningkat dibandingkan evaluasi tertulis biasa.

Efektivitas ini didukung oleh teori motivasi belajar menurut Keller (1987), yang menyebutkan bahwa perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan adalah faktor utama dalam meningkatkan motivasi belajar. *Kahoot!* mampu memenuhi keempat elemen ini melalui desainnya yang menarik, tantangan waktu, dan umpan balik langsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat evaluasi belajar memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran siswa kelas IX, khususnya dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Penerapan *Kahoot!* mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa.



Kelebihan utama *Kahoot!* terletak pada kemampuannya menyajikan evaluasi secara real-time, mendorong keterlibatan siswa, dan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses. Meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan jenis soal, aplikasi ini tetap dinilai layak digunakan sebagai media evaluasi alternatif yang efektif.

Respons peserta didik yang positif, ditandai dengan antusiasme dan motivasi tinggi dalam mengikuti evaluasi, menjadi indikator bahwa *Kahoot!* bukan hanya alat bantu evaluasi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, *Kahoot!* direkomendasikan sebagai inovasi evaluasi belajar yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran di era digital.

Daftar Pustaka

- Abdillah, L. A., & Hartono, E. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Ainiyah, N., & Haryanto, H. (2021). Penggunaan media Kahoot! dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 134–142.
- Alim, N., Linda, R., Gunawan, F., & Zaini, M. (2020). Kahoot!:: Apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa? *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 10–15.
- Cahyani, A., & Kusuma, I. P. (2021). Penggunaan media Kahoot! untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 112–118. <https://doi.org/10.21009/jpsi.092.03>
- Fitriani, R., & Nurhasanah, N. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 45–53.
- Hidayat, R., & Prasetyo, A. (2022). Implementasi game-based learning menggunakan Kahoot! sebagai media evaluasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jtp.v24i1.41752>
- Irawan, Y. S., & Santosa, H. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–54.
- Kurniawan, D. A. (2020). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 77–83.
- Kurniawati, A., & Widodo, H. (2020). Pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran berbasis digital di era new normal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 301–308.
- Marlina, L., & Yuliani, S. (2023). Pemanfaatan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 201–209.
- Mubarok, H., & Rahmawati, N. (2023). Analisis pengaruh aplikasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa di tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 112–120.
- Setiawan, A. R., & Pratiwi, D. (2021). Analisis peran teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(2), 99–107.



- Suryani, N., & Huda, N. (2020). Pemanfaatan Kahoot! untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 33–41.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Pearson Education.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot!! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on students' motivation and learning in online learning environments. *Computers & Education*, 145, 103729.