

PERANAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WEB KAHOOT

Muhammad Fauzil Azim¹, Nadila Ramadani², Zulfani Sesmiarni³

¹ Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi

² Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi

mfauzil882@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the role of web-based learning evaluation using Kahoot as an innovation to enhance evaluation quality in the digital era. Technological transformation requires teachers to implement evaluation methods that are more interactive and efficient compared to traditional evaluations, which tend to be monotonous and less engaging. Kahoot, as a web-based evaluation platform, offers an interactive quiz model with gamification elements that can improve students' motivation, participation, and engagement. This research employs a literature review method by examining journal articles, books, proceedings, and research reports published within the last five years. The analysis was conducted using a content analysis approach to produce theoretical synthesis regarding the effectiveness, benefits, and challenges of using Kahoot in learning evaluation. The findings indicate that Kahoot plays a significant role in supporting more engaging learning evaluations through game mechanics, leaderboards, immediate feedback, and dynamic visual displays. The platform also assists teachers in improving evaluation efficiency by providing automatic and real-time results. However, Kahoot presents several limitations, such as dependence on stable internet connectivity, the need for adequate devices, limited types of questions, and the necessity of training for both teachers and students. Despite these challenges, Kahoot's potential as an evaluation tool remains high due to its ability to enhance students' cognitive, affective, and psychomotor domains. Therefore, integrating Kahoot into learning evaluation can be an effective strategy to foster more innovative learning processes aligned with the needs of 21st-century education.*

Keywords: *Learning Evaluation; Kahoot; Gamification*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peranan evaluasi pembelajaran berbasis web Kahoot sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas evaluasi di era digital. Transformasi teknologi menuntut guru menerapkan metode evaluasi yang lebih interaktif dan efisien dibandingkan evaluasi tradisional yang cenderung monoton dan kurang menarik. Kahoot sebagai platform evaluasi berbasis web menawarkan model kuis interaktif dengan unsur gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dengan menelaah artikel jurnal, buku, prosiding, serta laporan penelitian yang relevan dalam lima tahun terakhir. Analisis dilakukan melalui pendekatan analisis isi untuk menghasilkan sintesis teoretis mengenai efektivitas, manfaat, dan tantangan penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot berperan signifikan dalam mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih menarik melalui mekanisme permainan, leaderboard, umpan balik langsung, dan tampilan visual yang dinamis. Platform ini juga membantu guru dalam efisiensi evaluasi melalui penyajian hasil secara otomatis dan real-time. Namun, Kahoot memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet, kebutuhan perangkat yang memadai, batasan jenis soal, dan perlunya pelatihan bagi guru maupun siswa. Meskipun demikian, potensi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran tetap tinggi karena mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Dengan demikian, integrasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Kahoot; Gamifikasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada cara guru melakukan evaluasi pembelajaran. Transformasi digital mendorong munculnya berbagai platform evaluasi berbasis web yang menawarkan kemudahan,

interaktivitas, dan efisiensi (Marzuki et al. 2024). Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi untuk mengukur ketercapaian kompetensi serta memberikan informasi kepada guru dan siswa mengenai efektivitas proses belajar mengajar. Namun, praktik evaluasi tradisional sering dianggap membosankan, monoton, dan kurang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam teknik evaluasi melalui pemanfaatan teknologi digital. Semakin berkembangnya alat teknologi, banyak berbagai aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru sebagai instrument evaluasi. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot, yang dapat memberikan revolusi baru di dalam pembelajaran yang lebih interaktif.

Kahoot sebagai platform evaluasi berbasis web menawarkan model kuis interaktif yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan visualisasi yang menarik. Fitur-fitur seperti leaderboard, timer, dan desain antarmuka yang dinamis dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi. Dibandingkan evaluasi konvensional, pendekatan gamifikasi pada Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif secara sehat. Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online serta diakses di www.kahoot.com (Sagala et al. 2021).

Selain meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, penggunaan Kahoot juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun, mengelola, dan menganalisis evaluasi. Data hasil kuis dapat tersaji secara otomatis dan cepat, sehingga guru dapat memperoleh gambaran akurat mengenai kemampuan siswa. Informasi ini sangat penting untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran seperti remedial, pengayaan, atau penyesuaian strategi mengajar. Kahoot memungkinkan siswa mengikuti kuis online di kelas, dengan salah satu tujuan utamanya adalah meningkatkan motivasi belajar melalui suasana permainan yang kompetitif. Mekanisme permainan ini membuat siswa terdorong untuk lebih memperhatikan penjelasan guru dan mencari materi tambahan di luar kelas. Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan, Kahoot dirancang untuk mendukung kegiatan pendidikan dan dapat digunakan oleh siapa saja tanpa batasan usia (Daryanes and Ririen 2020).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, efektivitas Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran perlu dikaji lebih mendalam. Beberapa faktor seperti ketersediaan perangkat, kualitas jaringan internet, dan kesiapan guru maupun siswa dapat memengaruhi keberhasilan penerapan Kahoot di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu menjelaskan sejauh mana Kahoot dapat membantu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran secara nyata.

Penelitian mengenai peranan evaluasi pembelajaran berbasis web Kahoot menjadi penting untuk memberikan gambaran empiris mengenai manfaat, tantangan, dan implikasi penggunaannya dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi evaluasi berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis peranan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis web. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa, serta menilai kemudahannya bagi guru dalam melaksanakan evaluasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai inovasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*library research*) yang berfokus pada penelaahan sistematis terhadap berbagai sumber ilmiah untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai peranan evaluasi pembelajaran berbasis web melalui penggunaan Kahoot. Data penelitian diperoleh dari literatur yang relevan, seperti artikel jurnal nasional dan internasional, buku teks, prosiding, laporan penelitian, serta dokumen akademik lain yang membahas evaluasi pembelajaran, pembelajaran berbasis web, gamifikasi, dan implementasi Kahoot dalam konteks pendidikan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui langkah identifikasi, seleksi, dan klasifikasi literatur menggunakan kriteria inklusi yang mencakup kesesuaian topik, keterbaruan publikasi lima tahun terakhir, serta kredibilitas sumber. Seluruh literatur dianalisis menggunakan pendekatan analisis isi (*content analysis*) untuk menginterpretasi konsep, temuan, dan pola-pola utama yang muncul dari berbagai penelitian. Proses analisis dilakukan secara deduktif dengan menghubungkan temuan literatur terhadap kerangka teori evaluasi pembelajaran dan pembelajaran berbasis web. Melalui metode ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan sintesis ilmiah yang mendalam mengenai efektivitas, manfaat, dan tantangan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran di era digital.

Hasil Dan Pembahasan

1. Urgensi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena memiliki fungsi strategis dalam menilai keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan evaluasi, pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman

siswa terhadap materi yang diajarkan serta kompetensi yang telah dicapai. Lebih dari itu, evaluasi berperan sebagai sarana refleksi bagi guru untuk meninjau kembali efektivitas metode pembelajaran yang digunakan sehingga dapat dilakukan penyesuaian yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern, evaluasi tidak lagi terbatas pada pengukuran hasil akhir, tetapi juga mencakup pemberian umpan balik yang konstruktif selama proses belajar berlangsung (Boroallo and Purnamasari 2025).

Urgensi evaluasi pembelajaran semakin menguat seiring dengan perubahan paradigma pendidikan yang menekankan inovasi dan adaptasi. Evaluasi menjadi sarana bagi guru untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya perbaikan secara berkelanjutan. Selain itu, evaluasi memastikan relevansi metode dan materi pembelajaran dengan kebutuhan zaman, terutama di tengah perkembangan teknologi dan dinamika sosial yang bergerak cepat (Wardarita 2023). Dengan demikian, evaluasi berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai fondasi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang responsif.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang sistematis dan objektif menjadi kunci terciptanya proses belajar yang bermakna. Evaluasi yang dirancang secara valid, reliabel, dan praktis memberikan hasil yang akurat sehingga dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan pendidikan. Kesadaran terhadap pentingnya kualitas instrumen evaluasi mendorong pendidik untuk terus meningkatkan profesionalisme dalam merancang dan menerapkan prosedur evaluasi. Dengan begitu, evaluasi tidak hanya berfungsi mengukur capaian, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pengajaran secara menyeluruh.

Selain memberikan manfaat bagi guru, evaluasi pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui evaluasi formatif yang disertai umpan balik, siswa dapat mengetahui perkembangan belajarnya secara berkala sehingga muncul dorongan untuk memperbaiki kemampuan yang masih lemah. Penelitian menunjukkan bahwa model evaluasi yang interaktif dan berkelanjutan mampu membangun budaya belajar yang aktif, reflektif, dan mandiri, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar (Boroallo and Purnamasari 2025)

Urgensi evaluasi juga tampak pada kemampuannya dalam mengidentifikasi kesulitan belajar siswa. Evaluasi diagnostik memungkinkan guru mendeteksi hambatan yang dihadapi siswa sejak dini, sehingga intervensi dapat diberikan secara tepat waktu dan sesuai kebutuhan. Upaya ini menjadi aspek penting dalam menjaga efektivitas

pembelajaran dan memastikan bahwa setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk mencapai standar kompetensi yang ditetapkan (Marzuki, Sholihah, and Imansyah 2023). Dengan demikian, evaluasi berperan strategis dalam mendukung keberhasilan pembelajaran secara individual maupun kelompok.

Dalam era digital, evaluasi pembelajaran dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tetap relevan dan efisien. Pemanfaatan perangkat lunak evaluasi dan analitik pembelajaran memungkinkan guru melakukan evaluasi secara real-time dan menghasilkan umpan balik yang cepat dan akurat. Integrasi teknologi ini tidak hanya mempermudah pendidik dalam memproses hasil evaluasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi karena penyajiannya yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan memperhatikan berbagai peran strategis tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam peningkatan mutu pendidikan. Evaluasi tidak hanya menjadi alat untuk menilai capaian belajar, tetapi juga merupakan instrumen penting untuk memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, serta memastikan bahwa pendidikan berjalan secara efektif, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan evaluasi pembelajaran yang berkualitas merupakan kebutuhan mendesak dalam sistem pendidikan modern.

2. Konsep Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web

Evaluasi pembelajaran berbasis web merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mengukur hasil belajar siswa secara lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan media web memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara daring sehingga memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa. Akses terhadap materi, tes, dan tugas dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet, sehingga menghadirkan fleksibilitas yang tidak ditemukan pada metode evaluasi tradisional (Hidayat 2022). Dengan demikian, model evaluasi ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan zaman.

Keunggulan utama evaluasi berbasis web terlihat dari kemampuan sistem dalam melakukan otomatisasi penilaian. Sistem dapat secara langsung mengoreksi jawaban siswa, terutama untuk jenis soal objektif seperti pilihan ganda, sehingga mengurangi potensi kesalahan manusia dan mempercepat proses perolehan nilai. Guru juga dapat memperoleh hasil evaluasi secara komprehensif dan cepat, sehingga menyediakan dasar

yang kuat untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Otomatisasi ini memperkuat fungsi evaluasi sebagai alat untuk memetakan capaian kompetensi siswa secara lebih akurat.

Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis web menuntut adanya proses validasi oleh ahli media maupun ahli materi, disertai uji praktikalitas terhadap peserta didik. Hasil penelitian (Hidayat 2022) menunjukkan bahwa aplikasi e-learning yang dilengkapi fitur evaluasi berbasis web mampu memenuhi kriteria valid dan praktis, dengan nilai validasi mencapai lebih dari 90% dan tingkat praktikalitas di atas 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat diimplementasikan secara nyata dan efektif di lingkungan pendidikan.

Selain itu, evaluasi berbasis web membuka peluang bagi guru untuk menyusun berbagai tipe soal, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga esai, serta mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam evaluasi. Integrasi gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi, interaksi, dan antusiasme siswa, sehingga proses evaluasi tidak lagi dianggap sebagai aktivitas yang membebani, melainkan menjadi bagian pembelajaran yang menyenangkan. Sistem juga mendukung pemberian latihan dan tugas secara berkala sehingga perkembangan belajar siswa dapat dipantau secara berkelanjutan (Triatmojo and Sukirman 2024).

Dari sisi pedagogis, evaluasi berbasis web berfungsi sebagai instrumen untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran secara sistematis. Data evaluasi yang diperoleh secara real-time memungkinkan guru menganalisis tingkat penguasaan materi serta mengidentifikasi bagian pembelajaran yang perlu diperbaiki (Ramadhani and Pratiwi 2025). Dengan analisis tersebut, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Evaluasi daring berbasis web juga memberikan kemudahan pada aspek administrasi dan pelaporan. Sistem mampu merekap nilai secara otomatis, menyimpan data secara terstruktur, serta menghasilkan laporan yang dapat digunakan untuk keperluan dokumentasi maupun analisis lanjutan. Proses administrasi yang efisien ini meminimalkan risiko kesalahan sekaligus menghemat waktu guru, sehingga fokus pengajaran dapat lebih diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang substantif (Samekta, Adhi, and Yunanto 2021).

Bagi siswa, evaluasi berbasis web memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi. Hasil evaluasi dapat diketahui secara langsung, disertai umpan balik yang bermanfaat untuk memahami kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar. Selain meningkatkan motivasi, penggunaan evaluasi online berkontribusi pada peningkatan literasi teknologi siswa, karena mereka terbiasa berinteraksi dengan platform digital dalam kegiatan akademik.

3. Peranan Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran

a. Kahoot sebagai Alat Evaluasi Interaktif

Kahoot adalah aplikasi evaluasi pembelajaran yang menghadirkan proses evaluasi berbasis permainan yang interaktif. Hal ini memudahkan guru untuk mengadakan evaluasi yang tidak monoton dan membosankan bagi siswa, meningkatkan keaktifan serta antusiasme siswa selama proses evaluasi berlangsung.

b. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Penelitian menunjukkan bahwa Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa karena fitur gamifikasi seperti leaderboard, poin, dan umpan balik langsung membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif serta memperbaiki kesalahan mereka.

c. Kemudahan Penggunaan dan Efisiensi Evaluasi

Kahoot mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi dengan fitur analitik yang mampu menampilkan hasil secara real-time dan lengkap (Fajri et al. 2021). Ini mempercepat proses pemantauan pemahaman siswa dan pengambilan keputusan dalam pembelajaran tanpa perlu pemeriksaan manual yang memakan waktu.

d. Evaluasi yang Menyenangkan dan Mengurangi Stres Siswa

Dengan format evaluasi berbasis permainan, Kahoot membuat proses evaluasi menjadi menyenangkan dan tidak menekan, sehingga siswa lebih percaya diri dalam menjawab soal. Evaluasi menjadi bagian dari pembelajaran yang menghibur dan interaktif, bukan sekadar ujian formal (Anisa et al. 2023).

e. Mendukung Evaluasi Berbasis Digital

Kahoot mendukung pelaksanaan evaluasi berbasis digital yang memungkinkan pembelajaran dan penilaian dapat dilakukan secara online. Hal ini relevan untuk pembelajaran jarak jauh maupun blended learning yang semakin umum di masa kini.

f. Peningkatan Aspek Kognitif, Psikomotor, dan Afektif

Penggunaan Kahoot dalam evaluasi mampu mengembangkan aspek kognitif karena siswa diuji pemahamannya, aspek psikomotor melalui interaksi langsung

dengan teknologi, dan aspek afektif dengan membangun rasa percaya diri dan kerja sama selama evaluasi.

g. Data Evaluasi untuk Perbaikan Pembelajaran

Hasil evaluasi yang diperoleh dari Kahoot dapat dianalisis secara mendalam oleh guru untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi siswa dan menentukan tindak lanjut pembelajaran. Dengan data real-time, perbaikan kurikulum dan strategi pembelajaran bisa dilakukan secara cepat dan tepat sasaran.

4. Tantangan dan Keterbatasan Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

Kahoot yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam beberapa penelitian juga memiliki beberapa keterbatasan dalam implikasinya, diantaranya:

a. Keterbatasan Jaringan Internet

Salah satu tantangan utama Kahoot adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Jaringan yang lambat atau tidak stabil dapat mengganggu kelancaran proses evaluasi, membuat siswa kesulitan mengakses soal atau mengirim jawaban tepat waktu sehingga menimbulkan tekanan dan ketidakadilan dalam penilaian (Nisa et al. 2025).

b. Batasan Waktu Menjawab Soal

Beberapa siswa mengalami kesulitan dengan batas waktu yang ditentukan untuk menjawab soal di Kahoot. Hal ini dapat menyebabkan stres dan menghambat kemampuan siswa dalam menjawab dengan baik, terutama bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk membaca dan memahami materi soal.

c. Keterbatasan Infrastruktur dan Akses

Beberapa sekolah atau institusi pendidikan masih menghadapi keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti perangkat yang tidak memadai atau akses internet yang belum merata. Kondisi ini menghambat implementasi Kahoot secara optimal di berbagai lingkungan pembelajaran (Nisa et al. 2025).

d. Kebutuhan Pelatihan Guru dan Siswa

Pemanfaatan Kahoot secara maksimal memerlukan pelatihan bagi guru dan siswa. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi ini sehingga memerlukan waktu dan usaha tambahan untuk menyiapkan materi dan mengelola evaluasi berbasis Kahoot.

e. Gangguan dan Distraksi bagi Siswa

Kahoot berbentuk game yang sangat interaktif, sehingga ada potensi siswa terdistraksi dengan fitur-fitur tambahan atau fasilitas yang mungkin mengalihkan perhatian dari tujuan evaluasi pembelajaran. Hal ini perlu dikendalikan agar fokus belajar tetap terjaga.

f. Keterbatasan Jenis Soal yang Didukung

Meski Kahoot mendukung beberapa tipe soal seperti pilihan ganda dan jawaban singkat, aplikasi ini kurang fleksibel untuk jenis soal yang memerlukan analisis mendalam atau penjelasan panjang. Ini menjadi keterbatasan dalam mengevaluasi keterampilan berpikir kritis yang lebih kompleks (Permatasari et al. 2023).

g. Isu Privasi dan Keamanan Data

Terdapat kekhawatiran mengenai privasi dan keamanan data siswa saat menggunakan aplikasi berbasis online seperti Kahoot, di mana data aktivitas dan hasil evaluasi tersimpan di server pihak ketiga yang mungkin kurang transparan dalam pengelolaan data.

h. Ketergantungan pada Teknologi

Ketergantungan pada teknologi dapat menjadi bumerang jika terjadi gangguan teknis seperti pemadaman listrik atau kerusakan perangkat. Hal ini harus diantisipasi dengan solusi atau metode evaluasi alternatif agar proses pembelajaran tidak terganggu.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kajian pustaka, evaluasi pembelajaran memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam peningkatan mutu pendidikan karena berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk mengukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana refleksi, perbaikan strategi mengajar, serta peningkatan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Integrasi evaluasi berbasis web menghadirkan efisiensi dalam proses penilaian melalui otomatisasi, aksesibilitas, dan ketersediaan umpan balik real-time. Dalam konteks ini, Kahoot berperan signifikan sebagai media evaluasi interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa melalui unsur gamifikasi, analitik hasil belajar, dan suasana evaluasi yang menyenangkan. Meskipun demikian, Kahoot masih memiliki sejumlah keterbatasan, seperti ketergantungan internet, batasan jenis soal, kebutuhan pelatihan, serta potensi distraksi siswa yang perlu diperhatikan dalam implementasinya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pendidik mengintegrasikan Kahoot sebagai bagian dari evaluasi formatif dan sumatif secara terencana, dengan tetap menyesuaikan

materi, durasi, dan jenis soal agar relevan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Sekolah dan institusi pendidikan perlu meningkatkan kesiapan infrastruktur teknologi, menyediakan pelatihan bagi guru dan siswa, serta memastikan keamanan data dalam penggunaan aplikasi berbasis web. Selain itu, guru perlu menyiapkan alternatif metode evaluasi untuk mengantisipasi kendala teknis dan tetap mengontrol potensi distraksi akibat unsur game. Penelitian lanjutan juga dianjurkan untuk mengeksplorasi pengembangan model evaluasi digital yang lebih komprehensif sehingga mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih efektif.

Referensi

- Anisa, Cahya Mutiara, Nada Fitri Salsabila, Asri Nisrina Riasmoro, and Ida Yeni. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran* 5(2):106–11.
- Ari, Wahyu, Anto Harahap, Fauzan Royhanuddin, Universitas Islam, Negeri Syekh, Ali Hasan, Ahmad Addary, and Sumatera Utara. 2023. "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Di Sma Negeri 1 Panyabungan Selatan." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2(2):32–44.
- Boroallo, Ranga Putera, and Danti Indriastuti Purnamasari. 2025. "Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran Di Era Modern." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3(4):2632–38.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* 3(2):172–86.
- Fajri, Nurul, Ali Akbar, Supratman Zakir, and Alif Rila. 2021. "Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam." *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 4(2):78–89.
- Hadijah, Siti, Abdul Azis, and Neela Afifah. 2025. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Darul Ulum Palangka Raya." *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 4(2):555–67.
- Hidayat, Rahmat. 2022. "Pengembangan E-Learning Yang Memuat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Di Sekolah Menengah Atas." Universitas Bung Hatta.
- Indah, Della Yunita, Safitri, and Yulina Fadilah. 2025. "PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V MI NURUL JADID." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8(1):1951–56.
- Marzuki, Ismail, Tuti Sholihah, and Faiz Atha Imansyah. 2023. "Urgensi Aspek Penilaian Dalam Evaluasi Pembelajaran." *Tadarus Tarbawy* 5(1):1–6.
- Marzuki, Ismail, Fina Soraya, Program Pascasarjana, Magister Pendidikan, Agama Islam, and Universitas Muhammadiyah. 2024. "Transformasi Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Society." *Jurnal Tadarus Tarbawy* 6(2):167–79.
- Nisa, A. Mawardatun, Agnes Aktavia Nurjanah, Ahmad Syahrilah, Asfari Saebani, Yuli Astuti, and Aisyah Anna Safitri. 2025. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali." *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 01(03):252–57.
- Permatasari, Silvia, Elvrin Septyanti, Tria Putri Mustika, Oki Rasdana, and Piki Setri. 2023. "Asesmen Digital Berbasis Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran." *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6(April):2710–14.
- Prihatini, Neng Windi, Sinta Maria Dewi, Universitas Buana, Perjuangan Karawang, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat, Media Kahoot, and Sekolah Dasar. 2024. "Analisis

- Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Journal of Education Research* 5(4):4429–35.
- Ramadhani, Novita Tri, and Vivi Pratiwi. 2025. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Pada Mata Pelajaran Accurate Di SMKN 10 Surabaya." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8(3):1378–88.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi, Safira Hutagaol, Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini, R. Tangson, and Universitas Negeri Medan. 2021. "PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021* (2010).
- Samekta, Eggi, Bambang Prasetya Adhi, and Prasetyo Wibowo Yunanto. 2021. "PENGEMBANGAN WEB EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ONE PAGE DESIGN PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN (STUDI KASUS : SMK PANJATEK)." *Jurnal Pinter* 5(2).
- Sholihah, Imro Atus, Nadia Khoirun Nisa, Nabella Ardama, and Cherya Krenata. 2023. "Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran." *JPI: Jurnal Inovatif Pembelajaran* 06(02):39–44.
- Triatmojo, Kurnia Bayu, and Sukirman. 2024. "PENGEMBANGAN SISTEM EVALUASI PEMBELAJARAN ONLINE 'SIVALINE' DENGAN FITUR GAMIFIKASI." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 9(3):1307–19.
- Wardarita, Ratu. 2023. "Urgensi Evaluasi Pembelajaran Dalam Menciptakan Pendidikan Berkualitas Di Era Merdeka Belajar." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(1):1583–90.
- Warsah, Idi. 2022. "Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi Dan Tujuan)." *Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1(2).