



Efektivitas Penggunaan Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

Khairunnisa Nasution^{1*}, Monalisa Chaira Nainggolan², Muhamad Ahyar Fadly Siregar³, Syahril⁴

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

E-mail : ¹khairunnisanasution06@gmail.com, ²monalisanainggolan4@gmail.com,
³Muhammadahyarfadly@gmail.com, ⁴syahrilpep@gmail.com

Korespondensi penulis: khairunnisanasution06@gmail.com*

Abstract. This study aims to examine the effectiveness of using the Kahoot! application as a tool for student learning evaluation at the elementary school level. Using a literature review method, the researchers analyzed various relevant journals and scientific articles to assess the advantages, limitations, and impacts of Kahoot in the evaluation process. The findings indicate that Kahoot effectively enhances student motivation and participation, improves learning outcomes, and facilitates teachers in conducting interactive and enjoyable assessments. This application also supports the integration of online learning and can be flexibly used across multiple platforms. However, several challenges remain, such as limited internet access and the lack of ICT competence among teachers. Therefore, institutional support in the form of training and infrastructure provision is necessary to optimize the use of Kahoot in the learning process.

Keywords: Effectiveness, Kahoot, Learning Evaluation.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan metode studi literatur, peneliti menganalisis berbagai jurnal dan artikel ilmiah yang relevan untuk menilai keunggulan, kelemahan, dan dampak penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, memperbaiki hasil belajar, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini juga mendukung integrasi pembelajaran daring dan fleksibel digunakan di berbagai platform. Namun demikian, sejumlah tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya kompetensi TIK guru masih menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan institusional berupa pelatihan dan penyediaan infrastruktur untuk optimalisasi pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran.

Kata kunci: Efektivitas, Evaluasi Pembelajaran, Kahoot.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi diagonal ataupun eksternal yaitu interaksi siswa dengan guru dan dengan sumber belajar atau lingkungan, yang bertujuan untuk mengubah sikap, perilaku diri seseorang, kearah yang positif dan membantu individu memperoleh pengetahuan, serta meningkatkan keterampilannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Miarso (2004) ia mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Dalam pembelajaran terdapat proses evaluasi pembelajaran, evaluasi pembelajaran adalah komponen penting yang dapat membantu guru dalam mengukur pencapaian kompetensi siswa serta melalui evaluasi guru dapat menilai bagaimana efektivitas, kekuatan dan kelemahan kegiatan belajar-mengajar yang telah dilakukan.

Evaluasi yang baik tidak hanya memberikan gambaran tentang kemampuan siswa, tetapi mampu mendorong partisipasi aktif, semangat belajar, dan dapat menjadi acuan guru untuk perencanaan pembelajaran selanjutnya. Menurut Maidin (dalam Saufi dkk:2025) Evaluasi dapat memotivasi siswa untuk terlihat lebih aktif dalam perjalanan pendidikan mereka dan mendorong para pendidik dan lembaga untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar mengajar. Maka daripada itu, penting bagi seorang guru untuk merancang strategi evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Guru hendaknya mampu mempertimbangkan serta menyesuaikan evaluasi pembelajaran yang efektif, evaluasi pembelajaran yang digunakan hendaknya bisa mengidentifikasi berbagai aspek penting dalam proses belajar mengajar seperti efektivitas metode dan media pembelajaran dan kebutuhan tindak lanjut siswa. Menurut Mardapi (2017) ada dua cakupan evaluasi yaitu bersifat makro dan mikro. mikro menerapkan sampel dalam menelaah suatu program dan akibat dari program tersebut sedangkan evaluasi mikro adalah program pembelajaran dikelas yang menjadi tanggung jawab pendidik. Evaluasi tidak hanya bentuk penilaian diakhir semester atau sumatif tetapi evaluasi juga dapat dilakukan secara berkala selama proses pembelajaran berlangsung atau disebut dengan evaluasi formatif. menurut (Gaspersz dkk:2025) Evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan dilaksanakan untuk mengetahui apakah masih ada materi yang belum jelas, sulit dimengerti oleh peserta didik ataupun masalah-masalah apa saja yang dihadapi peserta didik sehingga kemudian dilakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan evaluasi sumatif bertujuan untuk menetapkan tingkat keberhasilan peserta didik. terdiri dari beberapa kegiatan pengukuran dan penilaian.

Di Era Revolusi Industri 4.0 saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang pesat dan cepat yang ditandai dengan munculnya berbagai media dan aplikasi inovatif dan kreatif, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan memudahkan guru dalam merancang evaluasi pembelajaran sehingga evaluasi pembelajaran yang digunakan lebih variatif dan tidak selalu konvensional. Guru dapat menggunakan berbagai media/aplikasi untuk mengevaluasi efek pembelajaran, antara lain media cetak dan media online. Salah satu media online yang bisa digunakan adalah Kahoot (Jahi et al, 2021).

Kahoot adalah sebuah aplikasi interaktif yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa maupun guru, karena aplikasi ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan siswa serta

memungkinkan mereka bersaing secara kompetitif dengan teman sebaya. Keunggulan Kahoot adalah aplikasinya berbentuk kuis daring yang mengandung elemen kompetitif. Karena hasil kuis dapat langsung ditampilkan di layar kelas, dan dapat mendorong motivasi belajar siswa dalam memperoleh nilai, hal ini dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk memperoleh poin. Selain itu, Kahoot dapat diakses melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet, dan perangkat Android (Setiawan, 2019). Melalui Kahoot ini guru dapat membuat soal kuis dan game untuk evaluasi pembelajaran siswa dan siswa dapat berpartisipasi mengerjakan soal hanya dengan memasukkan kode PIN.

Namun, meskipun Kahoot telah banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan, efektivitasnya sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa masih perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas, kelemahan, keunggulan serta dampak dari penggunaan Kahoot ini dalam pembelajaran siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengenai Efektivitas Penggunaan Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana efektivitas, keunggulan, kelemahan, serta dampak penggunaan Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Studi literatur. Studi literatur adalah Teknik pengumpulan data, menganalisis informasi dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku, jurnal, artikel dan juga literatur lainnya. Artinya data yang diperoleh tidak bersifat primer melainkan sekunder karena tidak didapatkan dari sumber asli seperti observasi langsung dan responden langsung melainkan dari pihak lain atau hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memberikan dasar untuk pemikiran baru atau mendorong penelitian lebih lanjut, yang merupakan tujuan dari studi aktual yang dilampirkan (Denney & Tewksbury, 2013). Dalam Studi literatur ini peneliti menarik Kesimpulan dari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik yang sedang diteliti dimana Kesimpulan tersebut dapat menjawab pertanyaan mengenai bagaimana efektivitas dari penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini.

3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD). Melalui analisis terhadap sejumlah jurnal ilmiah yang relevan, ditemukan bahwa Kahoot! memiliki

kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam proses evaluasi siswa. Aplikasi ini memadukan unsur permainan dalam proses evaluasi, yang tidak hanya membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga lebih bermakna. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif, penelitian-penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa Kahoot! dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menstimulasi partisipasi aktif siswa secara keseluruhan.

Beberapa hasil utama yang diperoleh dari jurnal-jurnal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini berpengaruh dalam lima aspek utama: motivasi siswa, peningkatan hasil belajar, kemudahan guru dalam melakukan evaluasi, integrasi dengan pembelajaran daring, dan tantangan yang masih dihadapi.

Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Sebanyak 91,32% siswa dalam penelitian Indriani (2022) menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi saat mengikuti evaluasi menggunakan Kahoot. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Selain itu, peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa juga dilaporkan oleh Saputra & Prasetyo (2025), yang menemukan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa cenderung lebih berani menjawab dan lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran ketika evaluasi dikemas dalam format yang menyenangkan dan tidak membosankan seperti Kahoot!.

Peningkatan Hasil Belajar

Data dari Indriani (2022) mencatat bahwa terdapat kenaikan rata-rata nilai siswa sebesar 13,2 poin setelah penerapan Kahoot dalam evaluasi, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman terhadap materi. Selain itu, penelitian Rahmawati (2023) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran IPA menggunakan Kahoot, yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap perolehan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini membuktikan bahwa bentuk evaluasi yang menarik mampu memperkuat retensi informasi dan meningkatkan daya serap siswa terhadap pelajaran.

Kemudahan Guru dalam Evaluasi

Aplikasi Kahoot! tidak hanya membantu siswa, tetapi juga memberi kemudahan bagi guru dalam proses evaluasi. Dengan fitur pelaporan real-time, guru dapat langsung melihat hasil kuis yang dikerjakan siswa, menganalisis tingkat kesulitan soal, serta menyesuaikan strategi pembelajaran selanjutnya. Contohnya, guru di SD Negeri Sinar Mulyo mampu menyusun strategi diferensiasi evaluasi dengan menyesuaikan soal berdasarkan kemampuan siswa, sebagaimana dilaporkan oleh Saputra & Prasetyo (2025). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan responsif terhadap kebutuhan belajar murid.

Integrasi dengan Pembelajaran Daring dan LMS

Kahoot juga memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat diintegrasikan dengan berbagai platform pembelajaran digital seperti Google Classroom dan WhatsApp. Fitur ini sangat membantu, terutama dalam masa pandemi, ketika pembelajaran tatap muka terbatas. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan melaksanakan evaluasi secara daring. Indriani (2022) dan Bahar et al. (2020) mencatat bahwa integrasi ini menjadikan pembelajaran tetap berjalan efektif meskipun dalam kondisi darurat, sehingga proses belajar-mengajar tetap produktif dan menyenangkan.

Keterbatasan dan Tantangan

Meskipun Kahoot terbukti efektif, masih terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Beberapa kendala yang dilaporkan antara lain keterbatasan akses internet yang belum merata di beberapa daerah, kurangnya kompetensi guru dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta keterbatasan waktu dalam menyusun soal. Alfiani et al. (2021) dan Bahar et al. (2020) menekankan pentingnya pelatihan dan dukungan dari institusi pendidikan agar hambatan-hambatan ini dapat diatasi secara sistematis dan berkelanjutan.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari berbagai sumber, dapat disimpulkan bahwa Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran di SD memberikan banyak keunggulan yang mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Keunggulan utama Kahoot! terletak pada elemen interaktivitas, visualisasi yang menarik, serta sifat kompetitif yang merangsang semangat belajar siswa. Dengan pendekatan berbasis permainan (game-based

learning), Kahoot! mendorong siswa untuk terlibat aktif dan termotivasi secara intrinsik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan. Putri & Muzakki (2019) menyatakan bahwa metode ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya lebih responsif terhadap media belajar visual dan menyenangkan.

Dari perspektif guru, penggunaan Kahoot! sangat membantu dalam merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan terukur. Guru dapat dengan mudah memilih jenis evaluasi yang dibutuhkan, baik formatif maupun sumatif, serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa. Fitur-fitur dalam Kahoot seperti kuis, polling, dan diskusi juga memperkaya variasi teknik evaluasi. Saputra & Prasetyo (2025) menunjukkan bahwa strategi bertahap dan adaptif yang diterapkan guru dengan menggunakan Kahoot menghasilkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam konteks mata pelajaran tematik maupun IPA, Kahoot terbukti mampu meminimalisasi kejenuhan siswa yang kerap muncul ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah. Siswa dapat mengakses soal melalui perangkat mereka masing-masing dan menerima umpan balik secara langsung setelah menjawab. Proses ini tidak hanya mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan reflektif mereka. Penelitian Rahmawati (2023) mengungkapkan bahwa siswa lebih memahami konsep IPA ketika mereka mendapatkan kesempatan untuk mencoba, membuat kesalahan, dan langsung mendapatkan penjelasan, sebagaimana difasilitasi oleh Kahoot.

Meskipun demikian, perlu adanya perhatian terhadap aspek teknis dan kesiapan sumber daya manusia dalam mengadopsi Kahoot secara merata. Di beberapa daerah, seperti disorot oleh Bahar et al. (2020), hambatan teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil serta kurangnya perangkat dan pelatihan guru menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi Kahoot secara menyeluruh sangat bergantung pada dukungan institusional, baik dari pihak sekolah, dinas pendidikan, maupun pemerintah, dalam bentuk penyediaan infrastruktur, pelatihan teknologi, dan pengembangan profesional guru secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil studi literatur, dapat disimpulkan bahwa Kahoot! merupakan media evaluasi yang efektif dan inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Kahoot mempermudah guru dalam menyusun, melaksanakan, dan merekam hasil evaluasi secara cepat dan efisien. Penggunaan aplikasi ini juga cocok diintegrasikan dengan pembelajaran daring, menjadikannya relevan dalam konteks pendidikan modern. Meskipun demikian, implementasi Kahoot masih menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan minimnya pelatihan guru dalam bidang TIK. Untuk itu, disarankan agar institusi pendidikan menyediakan dukungan infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan guna mengoptimalkan pemanfaatan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiani, A., Widayanti, M., & Fauziah, S. S. (2021). Efektivitas penggunaan Kahoot! dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar: Literature review. *[Nama Jurnal jika tersedia]*.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektivitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Kacaneegara: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*.
- Denney, A. S., & Tewksbury, R. (2013). How to write a literature review. *Journal of Criminal Justice Education*, 24(2), 218–234. <https://doi.org/10.1080/10511253.2012.730617>
- Gaspersz, M., Aw, S., & Gaspersz, N. (2023). Model evaluasi formatif-sumatif terhadap hasil belajar matematika melalui pembelajaran berdiferensiasi pada peserta didik SMA. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol5iss1year2023page1-7>
- Indriani, N. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot pada proses evaluasi pembelajaran siswa kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 81–87.
- Jahi, A. H., et al. (2021). Pemanfaatan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *[Nama Jurnal jika tersedia]*.
- Kharisma, S. N., Riani, H., & Najib, K. A. (2025). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai strategi guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 22–28.

- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran, penilaian dan evaluasi pendidikan* (Edisi ke-2, Cetakan ke-2). Parama Publishing.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Prenada Media.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game-based learning. [*Nama Jurnal jika tersedia*].
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30–34.
- 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(1), 341–345.
- Saufi, H. (2025). Pemanfaatan Google Form sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efisien. [*Nama Jurnal jika tersedia*], 5, 903–909.
- Setiawan. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot. *Prosiding Seminar Nasional PEP*, 78–85.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan* (Edisi ke-1). Yayasan Obor Indonesia.