

## **TINJAUAN KUALITATIF EFEKTIVITAS KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM MEMPERKUAT PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMAN 15 GARUT**

Nurul Hikmah Kurniasih<sup>1</sup>, Dewi Hernawati<sup>2</sup>, Diah Ika Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Pendidikan Indonesia

[1nurulkrnsh@gmail.com](mailto:nurulkrnsh@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of Kahoot as an evaluation tool in strengthening students' conceptual understanding at SMAN 15 Garut. This research employs a qualitative approach using a literature study method by reviewing various relevant sources such as scientific journals, books, and research articles related to digital-based evaluation media in learning. Data collection techniques were conducted through content analysis of selected literature, while data analysis was carried out by categorizing, comparing, and interpreting findings from previous studies. The results indicate that Kahoot is an effective evaluation tool in enhancing student engagement, motivation, and conceptual understanding. Its strengths lie in providing immediate feedback, creating an interactive learning environment, and encouraging active student participation through gamification elements. However, several limitations were identified, including dependency on internet access, limited technological devices, and the tendency of students to prioritize speed over deep understanding. The effectiveness of Kahoot is also influenced by several factors, such as the quality of question design, teacher implementation strategies, and students' technological readiness. Therefore, the use of Kahoot should be carefully designed to ensure that it not only increases motivation but also strengthens students' conceptual understanding. In conclusion, Kahoot can serve as an innovative and relevant evaluation tool to support 21st-century learning.*

*Keywords: Kahoot, learning evaluation, conceptual understanding, digital media, interactive learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa di SMAN 15 Garut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, yaitu mengkaji berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel penelitian yang relevan dengan penggunaan media evaluasi berbasis digital dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi terhadap literatur yang dipilih secara sistematis dan kritis, sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan, membandingkan, serta menginterpretasikan berbagai temuan penelitian terdahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media evaluasi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Keunggulan

Kahoot terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui unsur gamifikasi. Namun, terdapat beberapa kelemahan seperti ketergantungan pada jaringan internet, keterbatasan perangkat, serta kecenderungan siswa lebih fokus pada kecepatan dibandingkan pemahaman. Efektivitas Kahoot juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kualitas desain soal, strategi penggunaan oleh guru, serta kesiapan teknologi siswa. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot harus dirancang secara tepat agar tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konsep siswa secara optimal. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi alternatif media evaluasi yang inovatif dan relevan dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

**Kata Kunci:** Kahoot, evaluasi pembelajaran, pemahaman konsep, media digital, pembelajaran interaktif

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan secara menyeluruh. Proses ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan pemahaman konsep yang mendalam, perubahan sikap, serta pengembangan keterampilan siswa.

Dalam konteks pendidikan modern, pemahaman konsep menjadi aspek yang sangat penting karena siswa dituntut untuk mampu mengaitkan, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus didukung oleh sistem evaluasi yang

mampu mengukur sekaligus memperkuat pemahaman tersebut.

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah berlangsung. Tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, evaluasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Saufi dkk. (2023) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya bersifat administratif, tetapi

juga memiliki fungsi pedagogis yang signifikan.

Dalam praktiknya, evaluasi pembelajaran terbagi menjadi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki proses belajar dan mengidentifikasi kesulitan siswa. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian siswa secara keseluruhan. Menurut Gaspersz dkk. (2022), evaluasi dalam lingkungan pembelajaran digital perlu dirancang secara adaptif agar mampu memberikan umpan balik yang cepat dan relevan bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi yang efektif harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam beberapa tahun terakhir, evaluasi pembelajaran mengalami transformasi ke arah digital. Penggunaan media berbasis teknologi dalam evaluasi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton. Selain itu, digitalisasi evaluasi juga mendukung pembelajaran abad ke-21

yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (Susanti & Hidayat, 2024).

Salah satu media yang banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara daring. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Jahi dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena adanya unsur permainan dan interaksi langsung.

Dalam konteks pembelajaran di SMAN 15 Garut, Kahoot digunakan sebagai media evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung oleh karakteristik Kahoot yang memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa. Dengan adanya umpan balik instan, siswa dapat mengetahui kesalahan mereka dan segera melakukan perbaikan,

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, Setiawan (2020) menjelaskan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui sistem skor dan peringkat.

Dari perspektif kualitatif, efektivitas Kahoot dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, keterlibatan siswa yang meningkat karena adanya unsur kompetisi dan interaksi. Kedua, motivasi belajar yang lebih tinggi karena siswa terdorong untuk mendapatkan hasil terbaik. Ketiga, penguatan pemahaman konsep melalui umpan balik langsung dan pengulangan soal. Keempat, interaksi sosial yang lebih dinamis antara siswa dan guru yang memungkinkan terjadinya diskusi dan refleksi pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat teknologi dan jaringan internet yang stabil. Selain itu, fokus pada kecepatan dalam menjawab soal dapat menyebabkan siswa kurang mendalami pertanyaan, sehingga berpotensi mengurangi kualitas pemahaman konsep. Oleh karena itu,

guru perlu merancang soal yang tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga menuntut analisis dan pemahaman mendalam agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selanjutnya, penelitian oleh Licorish et al. (2021) menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui umpan balik langsung yang diterima siswa setelah menjawab soal. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, meskipun fokus utama penelitian tersebut masih pada aspek keterlibatan dan persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa, kajian yang secara khusus menganalisis efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa masih terbatas, khususnya pada konteks sekolah menengah atas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengkaji bagaimana Kahoot dapat digunakan secara

optimal sebagai media evaluasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa di SMAN 15 Garut, serta mengidentifikasi keunggulan, kelemahan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi implementasinya dalam proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur atau kajian pustaka. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, komprehensif, dan deskriptif mengenai efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa di SMAN 15 Garut. Melalui metode ini, peneliti berupaya menelaah berbagai teori, konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media evaluasi berbasis digital dalam pembelajaran.

Pendekatan kualitatif menekankan pada pemaknaan terhadap fenomena yang diteliti secara mendalam. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara holistik dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks tertentu. Dalam penelitian ini, fenomena yang dimaksud adalah penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pemahaman konsep siswa.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan topik evaluasi pembelajaran, media digital, dan pemahaman konsep. Selain itu, kajian ini juga mengacu pada teori pemahaman konsep dalam pendidikan yang menekankan pentingnya keterkaitan antara pengetahuan, pemaknaan, dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Dalam konteks ini, pemahaman konsep tidak hanya dilihat dari kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan siswa dalam menginterpretasikan dan

mengaplikasikan materi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan analisis isi (content analysis) terhadap berbagai sumber literatur yang telah dipilih secara selektif. Pemilihan sumber dilakukan berdasarkan kriteria relevansi, kebaruan (5 tahun terakhir), serta kredibilitas sumber. Selanjutnya, peneliti mengkaji secara mendalam berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran.

Proses analisis data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengklasifikasikan, serta membandingkan berbagai informasi yang diperoleh dari literatur. Data yang telah dikumpulkan kemudian dikelompokkan berdasarkan tema-tema tertentu, seperti efektivitas media evaluasi, keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konsep. Hasil analisis tersebut selanjutnya disintesis dan diinterpretasikan untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai peran Kahoot dalam memperkuat pemahaman konsep siswa.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dan tidak melibatkan subjek secara langsung di lapangan, sehingga termasuk dalam penelitian bibliografis. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis isi dan disajikan dalam bentuk narasi yang sistematis. Dalam konteks ini, pemanfaatan media seperti Kahoot juga dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa. Sejalan dengan pandangan Thomas Lickona (2018), proses pembelajaran yang efektif harus mampu melibatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa, sehingga penggunaan media interaktif seperti Kahoot dapat mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna.

Dengan demikian, melalui pendekatan studi literatur ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup tinggi dalam meningkatkan kualitas proses evaluasi. Hal ini disebabkan oleh karakteristik Kahoot yang mengintegrasikan unsur gamifikasi ke dalam kegiatan evaluasi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Özdemir (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Selain itu, evaluasi berbasis Kahoot memungkinkan guru memperoleh umpan balik secara langsung terhadap pemahaman siswa, sehingga dapat segera melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya sistem evaluasi yang bersifat real-time, guru dapat mengidentifikasi kesulitan siswa secara lebih cepat. Hal ini menjadikan Kahoot tidak hanya sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

### **Keunggulan Kahoot dalam Memperkuat Pemahaman Konsep**

Kahoot memiliki berbagai keunggulan yang berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep siswa. Salah satu keunggulan utama adalah adanya umpan balik langsung (immediate feedback) yang memungkinkan siswa mengetahui kesalahan mereka secara cepat. Menurut Rayan & Watted (2024), penggunaan Kahoot dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu, Kahoot juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui sistem skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriyeni et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep.

### **Kelemahan dan Kendala Penggunaan Kahoot**

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada jaringan internet dan perangkat digital yang memadai. Selain itu, sistem kompetisi yang diterapkan dalam Kahoot dapat menimbulkan tekanan bagi sebagian siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Al-Zaytoonah University researchers (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam beberapa kasus dapat meningkatkan tingkat kecemasan siswa, terutama ketika mereka merasa tertekan untuk memperoleh peringkat tinggi. Selain itu, fokus pada kecepatan menjawab soal juga dapat menyebabkan siswa kurang mendalami pertanyaan, sehingga berpotensi mengurangi kualitas pemahaman konsep.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Kahoot**

Efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama adalah kualitas dan desain soal yang dibuat oleh guru. Soal yang bersifat analitis dan kontekstual akan

lebih mampu mengukur dan memperkuat pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan soal yang hanya menguji hafalan.

Selain itu, strategi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran juga sangat menentukan keberhasilannya. Menurut Özdemir (2024), penggunaan Kahoot secara konsisten sebagai evaluasi formatif dapat meningkatkan retensi dan hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah kesiapan teknologi dan literasi digital siswa, yang akan mempengaruhi kelancaran penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi.

### **Implikasi Penggunaan Kahoot terhadap Pembelajaran**

Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi memiliki implikasi yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa.

Dalam konteks pembelajaran di SMAN 15 Garut, penggunaan Kahoot dapat menjadi alternatif inovatif dalam pelaksanaan evaluasi yang lebih menarik dan efektif. Namun,

penggunaannya perlu disertai dengan perencanaan yang matang agar tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi media evaluasi yang efektif apabila digunakan secara tepat dan didukung oleh strategi pembelajaran yang sesuai.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran memiliki efektivitas yang tinggi dalam memperkuat pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Kahoot mampu memberikan umpan balik secara langsung sehingga membantu siswa dalam memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara berkelanjutan.

Namun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet, ketersediaan perangkat, serta potensi siswa yang lebih berfokus pada kecepatan menjawab dibandingkan pemahaman

konsep. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam penggunaannya, terutama dalam merancang soal yang menekankan pada analisis dan pemahaman.

Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi media evaluasi yang efektif apabila digunakan secara optimal dan didukung oleh kesiapan teknologi serta kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Penggunaan Kahoot diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di era digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Buku :**

- Lickona, T. (2018). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

##### **Jurnal :**

- Al-Zaytoonah University. (2024). Effect of using gamification of Kahoot on academic achievement and student anxiety. *Learning and Motivation*, 87, 101993.
- Fitriyeni, F., Ain, S. Q., Kurniati, I., & Pramesti, C. P. A.

- (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendas*, 11(1).
- Gaspersz, V. (2022). Educational evaluation and improvement strategies in digital learning environments. *Journal of Educational Research*, 15(2), 120–130.
- Jahi, M. (2021). The use of Kahoot in improving students' engagement in learning. *Journal of Educational Technology*, 18(1), 45–52.
- Özdemir, O. (2024). Kahoot! game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*.
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process. *Education Sciences*, 14(3), 277.
- Saufi, A. (2023). Peran evaluasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 210–218.
- Setiawan, A. (2020). Pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 55–62.
- Susanti, R., & Hidayat, T. (2024). Digital assessment in 21st century learning: Enhancing conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 17(1), 89–102.