

PERAN TEKNOLOGI KAHOOT DALAM PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS ASESMEN GURU

Nenesia Okvaiv Adesta, Elfi Rahmi, Zainal Asril, Rozi Fitriza

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Email: nnsadesta@gmail.com, elvirahmi64@gmail.com, zainalasril@uinib.ac.id,
rozifitriza@uinib.ac.id

Abstract:

The development of digital technology has driven the emergence of innovations in learning assessment by utilizing interactive platforms such as Kahoot. This research aims to explore the contribution of Kahoot in the development of digital-based learning assessments to improve the quality of teacher evaluations. The methodology applied is a literature review with a descriptive qualitative approach thru the analysis of various related academic articles, books, and proceedings. The findings of this study indicate that Kahoot can improve the effectiveness and efficiency of evaluations thru an automated assessment system, direct feedback, and the presentation of quizzes with gamification elements that can enhance student engagement. In addition, Kahoot also helps teachers in collecting and analyzing learning outcome data for continuous improvement of learning. Therefore, Kahoot has become one of the innovative alternatives for digital assessment media to improve the quality of assessments conducted by teachers amidst the digital education transformation.

Abstrak:

Perkembangan dalam teknologi digital mendorong kemunculan inovasi dalam penilaian pembelajaran dengan memanfaatkan platform interaktif seperti Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kontribusi Kahoot dalam pengembangan penilaian pembelajaran yang berbasis digital demi meningkatkan mutu asesmen guru. Metodologi yang diterapkan adalah kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui analisis berbagai artikel akademik, buku, dan prosiding yang berkaitan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi evaluasi melalui sistem penilaian otomatis, umpan balik secara langsung, serta penyajian kuis dengan elemen gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan murid. Selain itu, Kahoot juga membantu guru dalam mengumpulkan dan menganalisis data hasil belajar guna perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan. Oleh karena itu, Kahoot menjadi salah satu alternatif media penilaian digital yang inovatif untuk meningkatkan kualitas asesmen yang dilakukan oleh guru di tengah transformasi pendidikan digital.

ARTICLE HISTORY

Received: Juli 2026

Revised : Juli 2026

Accepted: Juli 2026

KEYWORDS

Kahoot, learning evaluation, digital assessment, educational technology

KEYWORDS

Kahoot, evaluasi pembelajaran, asesmen digital, teknologi pendidikan

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi serta komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap pendidikan, terutama dalam hal evaluasi belajar. Digitalisasi mendorong para pendidik untuk menggunakan beragam platform teknologi sebagai alat untuk lebih efektif, efisien, dan menarik dalam menilai pencapaian kompetensi murid (Ghazy dkk., 2025). Evaluasi belajar kini tidak terbatas hanya pada tes konvensional

berbasis kertas, tetapi telah berkembang menjadi penilaian digital yang mampu memberikan umpan balik dengan cepat serta meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Situasi ini memerlukan guru untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di abad ke-21.

Salah satu alat digital yang populer digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah Kahoot. Platform ini menggabungkan konsep pembelajaran berbasis permainan dengan kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk melaksanakan evaluasi secara online maupun offline menggunakan perangkat digital. Penggunaan Kahoot bukan hanya mempermudah guru dalam mengatur penilaian, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, bersaing, dan melibatkan sehingga dapat meningkatkan motivasi murid. Di samping itu, hasil evaluasi dapat diperoleh secara otomatis dan tersimpan dengan baik, sehingga memfasilitasi guru dalam menganalisis hasil belajar (Fazriyah dkk., 2020).

Namun, penerapan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran masih menghadapi berbagai rintangan. Sebagian pendidik masih terbatas dalam memanfaatkan media evaluasi berbasis teknologi akibat kurangnya literasi digital, kurangnya pelatihan, atau minimnya pengalaman dalam mengembangkan penilaian interaktif. Di sisi lain, evaluasi konvensional tetap mendominasi banyak sekolah sehingga potensi teknologi digital belum dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran (Holivil dkk., 2025). Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengembangan inovasi evaluasi yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung profesionalisme guru dan juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media evaluasi yang berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan murid, dan meningkatkan efektivitas penilaian. Namun, kebanyakan studi masih terfokus pada dampak Kahoot terhadap hasil belajar murid, sementara penelitian mengenai bagaimana Kahoot membantu dalam pengembangan sistem evaluasi oleh guru masih tergolong minim. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk membahas lebih dalam tentang bagaimana teknologi Kahoot dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas penilaian guru melalui evaluasi belajar yang berbasis digital.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi teknologi Kahoot dalam pengembangan evaluasi belajar berbasis digital dan menilai dampaknya terhadap peningkatan kualitas penilaian yang dilakukan oleh guru. Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi pendidik dalam menciptakan evaluasi belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan transformasi digital di bidang Pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang peran teknologi Kahoot dalam pengembangan evaluasi pembelajaran digital dan kontribusinya terhadap peningkatan kualitas penilaian yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 3 Batang Anai. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada pemahaman terhadap fenomena, pengalaman, serta pandangan guru dan murid dalam menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Analisis data dilaksanakan dengan cara interaktif mengacu pada model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang melalui tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Keabsahan data dijaga menggunakan teknik triangulasi sumber serta triangulasi teknik sehingga hasil yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

Teknik Pengumpulan Data Untuk mengumpulkan informasi yang menyeluruh mengenai penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran, penelitian ini memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas pembelajaran dan evaluasi yang menggunakan aplikasi Kahoot di SMP Negeri 3 Batang Anai. Melalui observasi ini, peneliti memperhatikan bagaimana evaluasi dilaksanakan, partisipasi murid, interaksi antara guru dan murid, serta seberapa efektif Kahoot dalam mendukung proses asesmen pembelajaran.

Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan dengan guru, kepala sekolah, dan murid untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, keuntungan, serta tantangan dalam pemanfaatan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Wawancara ini dilakukan secara langsung menggunakan panduan wawancara yang sudah disusun sesuai dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi Kahoot sebagai alat untuk evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 3 Batang Anai memberikan dampak positif pada pelaksanaan asesmen pendidikan. Melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa guru memanfaatkan Kahoot sebagai alat evaluasi digital untuk menilai pemahaman murid terhadap materi yang telah diajarkan. Penggunaan Kahoot membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional yang berbasis kertas. Guru dapat menyajikan pertanyaan dalam bentuk kuis digital yang dapat diakses oleh murid melalui perangkat elektronik, sehingga membuat proses evaluasi lebih praktis dan efisien.

Hasil wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi pada peningkatan efektivitas evaluasi pembelajaran. Para guru menegaskan bahwa fitur penilaian otomatis yang terdapat dalam Kahoot membantu mempercepat proses pengoreksian dan analisis nilai murid. Selain itu, mereka dapat memperoleh hasil evaluasi secara langsung setelah pelaksanaan kuis selesai, memungkinkan guru untuk segera mendapatkan gambaran mengenai pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Akses mudah ke laporan hasil evaluasi juga memudahkan guru dalam menganalisis capaian belajar murid serta merencanakan tindak lanjut yang diperlukan.

Dari sudut pandang murid, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penerapan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar sepanjang proses evaluasi. Murid tampak jauh lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan evaluasi, berkat adanya elemen permainan, kompetisi, dan pemberian skor secara langsung. Desain yang menarik serta adanya papan peringkat mendorong murid untuk lebih konsentrasi dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Situasi ini menciptakan

suasana evaluasi yang lebih menyenangkan, sehingga murid tidak merasakan tekanan seperti saat mengikuti ujian tertulis tradisional.

Temuan yang diperoleh dari studi ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot mendukung pengembangan keterampilan digital para pendidik. Dalam pemanfaatannya, para guru diharuskan untuk dapat merancang alat evaluasi digital, mengelola pelaksanaan kuis, dan memanfaatkan data hasil evaluasi yang diperoleh melalui sistem. Ini mendorong para pendidik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran dan penilaian. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana bagi guru untuk mengasah kemampuan profesional mereka di zaman digital ini.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan Kahoot di SMP Negeri 3 Batang Anai. Hambatan yang paling sering ditemui adalah keterbatasan akses internet yang dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan evaluasi. Selain itu, ketidakmerataan penyediaan perangkat digital di antara murid juga menjadi tantangan dalam implementasi evaluasi berbasis teknologi. Meskipun demikian, para guru berusaha mengatasi kendala ini dengan melakukan penyesuaian dalam pelaksanaan evaluasi serta memanfaatkan sarana yang tersedia di sekolah.

Secara umum, hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran digital memiliki dampak positif terhadap mutu penilaian guru di SMP Negeri 3 Batang Anai. Kahoot mampu meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaan evaluasi, memperkuat keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, mempermudah pengelolaan data hasil belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan digital para guru. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas penilaian di lingkungan sekolah.

Peran Teknologi dalam Pengembangan Evaluasi Guru

Perkembangan dalam teknologi informasi serta komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor guru, termasuk sistem penilaian guru. Penilaian yang dulunya dilakukan secara konvensional melalui ujian tertulis dan pengecekan manual kini telah berevolusi menjadi penilaian berbasis teknologi yang lebih efisien, efektif, dan fleksibel. Teknologi memungkinkan pelaksanaan penilaian dilakukan secara digital melalui banyak platform pembelajaran, aplikasi penilaian, serta sistem manajemen pembelajaran yang memberi dukungan kepada pengajar dalam merancang instrumen, melakukan penilaian, hingga memproses hasil evaluasi secara otomatis (Belva Saskia Permana dkk., 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam belajar, tetapi juga berperan sebagai sarana pengembangan sistem evaluasi yang lebih modern dan responsif terhadap tuntutan guru di abad ke-21.

Dalam pengembangan penilaian guru, teknologi berkontribusi pada peningkatan efisiensi pelaksanaan penilaian. Penggunaan aplikasi seperti Google Forms, Quizizz, Kahoot, dan berbagai platform evaluasi digital memungkinkan para pengajar mengadakan ujian secara online dengan proses penilaian yang lebih cepat dan tepat (Cuhanazriansyah dkk., 2025). Selain itu, hasil penilaian bisa diakses secara langsung, sehingga guru dapat segera memberikan umpan balik kepada murid. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan

teknologi dalam evaluasi dapat meningkatkan efisiensi waktu, objektivitas penilaian, serta mempermudah pengelolaan data hasil belajar murid.

Teknologi juga berperan dalam menciptakan sistem penilaian yang lebih inovatif dan interaktif. Melalui penilaian berbasis digital, guru bisa mengembangkan beragam bentuk asesmen seperti kuis interaktif, portofolio elektronik, ujian berbasis komputer, hingga penilaian berbasis proyek yang memanfaatkan media digital. Pemanfaatan multimedia seperti gambar, video, animasi, dan simulasi dalam instrumen penilaian dapat meningkatkan motivasi belajar murid sambil memberikan pengalaman penilaian yang lebih menarik (Masdar Limbong dkk., 2022). Dengan cara ini, evaluasi tidak hanya berperan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai elemen dari proses guru yang mendorong partisipasi aktif dari murid.

Di samping itu, teknologi memberikan peluang untuk pelaksanaan evaluasi yang berbasis data yang dapat membantu para guru dalam menggali perkembangan murid dengan lebih rinci. Dengan memanfaatkan analitik data dan big data, hasil evaluasi bisa diolah untuk menemukan pola belajar, tingkat pemahaman, serta tantangan yang dihadapi murid. Data tersebut dapat digunakan sebagai landasan dalam membuat keputusan guru, memperbaiki metode pembelajaran, dan merancang program tindak lanjut yang lebih tepat dan terarah (Adibah dkk., 2025). Pendekatan ini menjadikan evaluasi lebih menyeluruh karena tidak hanya melihat pada hasil akhir, tetapi juga pada proses dan perkembangan belajar murid secara berkesinambungan.

Walaupun memberikan banyak keuntungan, penerapan teknologi dalam pengembangan evaluasi guru masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa masalah yang sering muncul antara lain keterbatasan akses internet, kurangnya fasilitas teknologi, rendahnya keterampilan digital para guru, serta risiko terjadinya kecurangan akademis dalam evaluasi online. Oleh karena itu, pelatihan yang berkesinambungan untuk guru, peningkatan infrastruktur teknologi, dan pengembangan sistem evaluasi yang dapat menjamin kevalidan, keandalan, serta keamanan data sangatlah diperlukan. Dengan dukungan tersebut, teknologi dapat dimanfaatkan dengan maksimal untuk meningkatkan mutu evaluasi guru dan mendukung pencapaian tujuan belajar dengan efektif.

Manfaat Penggunaan Teknologi dalam Evaluasi Guru

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan transformasi signifikan dalam pelaksanaan evaluasi dalam dunia guru. Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi membuat proses penilaian lebih produktif, efisien, dan terstruktur dibanding cara-cara konvensional. Evaluasi yang didukung teknologi menggunakan berbagai alat digital seperti komputer, internet, aplikasi belajar, serta Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) untuk mendukung para pengajar dalam membuat alat penilaian, melaksanakan ujian, menganalisis data, dan menampilkan hasil evaluasi (Mahabu dkk., 2025). Adanya teknologi membuat proses evaluasi menjadi lebih fleksibel dan dapat beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Salah satu keuntungan utama dari penerapan teknologi dalam evaluasi guru adalah peningkatan efisiensi waktu dan sumber daya. Melalui aplikasi evaluasi digital seperti Google Forms, Quizizz, Kahoot, serta Ujian Berbasis Komputer (CBT), proses pemeriksaan dan pengolahan hasil ujian dapat dilakukan secara otomatis (Sholeh & Efend, 2023). Para guru tidak perlu lagi mengecek jawaban murid secara manual sehingga waktu yang diperlukan menjadi lebih singkat. Selain itu, hasil evaluasi dapat diperoleh segera setelah

murid menyelesaikan ujian, sehingga proses pemberian umpan balik dapat dilaksanakan dengan lebih cepat.

Keuntungan selanjutnya adalah peningkatan objektivitas dan ketepatan dalam penilaian. Sistem evaluasi yang berbasis teknologi dapat meminimalkan kesalahan manusia dalam tahap pengoreksian dan pemrosesan nilai (Dhany & Sapriadi, 2025). Penilaian dilakukan berdasarkan sistem terprogram yang menghasilkan outcome yang lebih konsisten dan transparan. Dengan menggunakan teknologi, data hasil evaluasi juga dapat disimpan dalam bentuk digital sehingga lebih mudah diakses, dianalisis, dan digunakan sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan dalam bidang guru.

Penggunaan teknologi dalam proses evaluasi mampu memperbesar keterlibatan serta dorongan murid untuk belajar. Penilaian yang disajikan melalui kuis interaktif, permainan guru, atau asesmen berbasis multimedia dapat menghasilkan atmosfer penilaian yang lebih menarik dan menggembirakan (Tamrin & Masykuri, 2024). Murid tidak hanya menjadi objek yang dinilai, tetapi juga berperan aktif dalam pembelajaran. Beberapa studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media evaluasi digital dapat meningkatkan ketertarikan belajar murid, sebab memberikan pengalaman yang jauh lebih interaktif dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang menggunakan kertas.

Selain itu, teknologi memudahkan penyimpanan dan analisis data dari hasil evaluasi. Data yang dihasilkan dari proses penilaian bisa disimpan dalam format digital dan dianalisis secara lebih rinci melalui berbagai alat statistik dan analitik data (Savira & Julrissani, 2026). Guru dapat memahami perkembangan murid, menemukan kelemahan dalam proses belajar, dan menetapkan strategi perbaikan yang sesuai berdasarkan informasi yang ada. Pendekatan evaluasi yang berlandaskan data ini berkontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran, karena keputusan yang diambil didasarkan pada data yang tepat dan terukur.

Teknologi juga memberikan dukungan untuk menjalankan evaluasi yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Murid bisa melaksanakan evaluasi kapan saja serta di mana saja selama memiliki akses ke perangkat dan internet. Fleksibilitas ini sangat menguntungkan dalam sistem pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran yang berbasis campuran (A'la dkk., 2023). Oleh karena itu, evaluasi tidak lagi terbatas oleh waktu dan tempat, melainkan dapat dijalankan secara lebih luas mengikuti kemajuan sistem guru yang modern.

Selain itu juga terdapat beberapa manfaat dari penggunaan teknologi dalam evaluasi guru (Zulkarnaen & Sugeng, 2025), yaitu seperti :

Mengurai penggunaan kertas (*Paperless Assessment*)

Mendorong pengembangan kompetensi digital

Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas evaluasi

Namun, pemanfaatan teknologi dalam evaluasi guru masih memerlukan kesiapan infrastruktur, kemampuan digital dari guru, serta pengawasan yang memadai untuk memastikan manfaat yang diperoleh dapat dimaksimalkan secara optimal. Dengan dukungan yang memadai, penggunaan teknologi dalam evaluasi Guru juga dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas penilaian dan mutu Guru secara komprehensif.

Strategi Pengembangan Evaluasi Guru Berbasis Teknologi di Era Digital

Strategi pengembangan evaluasi guru yang didasarkan pada teknologi merupakan rangkaian tindakan yang terencana untuk merancang, melaksanakan, dan memperbaiki sistem penilaian dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital (Zubair dkk., 2024). Pengembangan ini tidak hanya berfokus pada peralihan dari media kertas ke digital, tetapi juga melibatkan pergeseran cara pandang evaluasi dari pengukuran hasil akhir menjadi evaluasi yang berkelanjutan, autentik, responsif, berdasarkan data, dan mampu menilai keterampilan abad ke-21. Transformasi ini menjadi krusial karena metode evaluasi konvensional dinilai tidak cukup efektif dalam mencerminkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital murid.

Secara teori, strategi pengembangan evaluasi guru yang berbasis teknologi dapat dipahami melalui beberapa komponen berikut:

Pengembangan E-assessment (*Electronic Assessment*)

E-assessment adalah sistem penilaian yang memanfaatkan teknologi digital di setiap tahapan penilaian, mulai dari pembuatan alat ukur, pelaksanaan ujian, pengolahan hasil, hingga pelaporan capaian belajar. E-assessment menjadi salah satu pendekatan utama dalam evaluasi yang modern karena dapat meningkatkan efisiensi, objektivitas, dan ketepatan penilaian (Wulan dkk., 2019). Melalui e-assessment, hasil evaluasi dapat diperoleh dengan cepat, sehingga memungkinkan guru untuk segera memberikan umpan balik kepada murid. Di samping itu, data hasil evaluasi disimpan secara digital, yang mempermudah proses dokumentasi dan analisis perkembangan belajar murid.

Implementasi *Computer-Based Test* (CBT)

Computer-Based Test (CBT) merupakan sistem penilaian yang menggunakan komputer atau alat digital sebagai media utama dalam pelaksanaan ujian. Dalam CBT, pertanyaan disajikan dalam format digital, dan murid memberikan jawaban langsung melalui perangkat yang digunakan. Hasil ujian kemudian diproses secara otomatis oleh sistem.

CBT berkembang dengan cepat karena mampu mengatasi berbagai kekurangan dari metode tes konvensional, seperti lama waktu untuk melakukan koreksi, biaya tinggi dalam pencetakan soal, dan kemungkinan kesalahan dalam pengolahan nilai. Selain itu, CBT memungkinkan pengacakan soal untuk meminimalkan kemungkinan kecurangan selama ujian (Saptono & Widjasena, 2019).

Pemanfaatan *learning analytics*

Analitik Pembelajaran adalah pendekatan evaluasi yang memanfaatkan informasi digital yang diperoleh selama kegiatan belajar untuk memahami, mengawasi, dan meningkatkan mutu pembelajaran murid. Informasi ini dikumpulkan dari aktivitas murid di LMS, platform guru online, hasil ujian digital, forum diskusi, serta kegiatan belajar lainnya (Dwijaksana dkk., 2025).

Tidak seperti evaluasi konvensional yang hanya menekankan pada hasil akhir, analitik pembelajaran memberikan guru kesempatan untuk melakukan penilaian secara berkesinambungan. Pengajar dapat memperoleh informasi mengenai tingkat partisipasi murid, durasi belajar, tantangan yang dihadapi, serta memprediksi keberhasilan akademik murid. Dengan cara ini, evaluasi tidak hanya menjadi alat ukur, tetapi juga landasan dalam pengambilan keputusan terkait proses pembelajaran.

Pengembangan Asesmen Autentik Digital

Penilaian autentik digital adalah metode evaluasi yang menilai kemampuan murid melalui tugas yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari serta pasar kerja. Penilaian ini tidak hanya mengukur penguasaan materi, namun juga keterampilan dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks yang nyata. Dalam era digital saat ini, penilaian autentik dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai teknologi, seperti portofolio digital, video proyek, simulasi virtual, presentasi multimedia, dan produk digital lainnya. Pendekatan ini dinilai lebih efektif dalam mengukur kompetensi abad ke-21 dibandingkan dengan tes pilihan ganda konvensional (Kalyana dkk., 2025).

Integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam evaluasi

Kecerdasan Buatan (AI) semakin banyak digunakan dalam sistem evaluasi guru modern. AI memungkinkan proses penilaian dilakukan dengan lebih cepat, tepat, dan fleksibel melalui analisis data dalam jumlah besar. AI dapat difungsikan untuk melakukan penilaian otomatis, memberikan umpan balik seketika, mengidentifikasi pola belajar murid, serta merancang pertanyaan adaptif yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan kemampuan murid (Razilu, 2025). Dengan demikian, evaluasi menjadi lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan belajar setiap murid.

Penguatan kompetensi guru melalui pendekatan TPACK

Keberhasilan dari evaluasi yang menggunakan teknologi sangat bergantung pada keterampilan guru dalam menggabungkan teknologi ke dalam kegiatan belajar dan penilaian. Salah satu model yang umum diterapkan adalah Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi (TPACK).

TPACK menekankan perlunya guru memiliki tiga jenis pengetahuan yang saling terkait, yaitu pengetahuan konten, pengetahuan pedagogis, dan pengetahuan teknologi. Penyatuan ketiga elemen ini memungkinkan guru untuk menciptakan evaluasi digital yang efisien dan sejalan dengan sasaran pembelajaran (Muflihah dkk., 2024).

Berdasarkan tinjauan literatur, terdapat enam pendekatan utama dalam pengembangan evaluasi guru yang memanfaatkan teknologi di zaman digital, yaitu: (1) pengembangan e-assessment, (2) penerapan CBT, (3) penggunaan learning analytics, (4) pembuatan asesmen autentik digital, (5) integrasi Kecerdasan Buatan (AI), serta (6) peningkatan kompetensi guru melalui TPACK. Keenam pendekatan ini bekerja sama untuk membentuk sistem evaluasi yang efektif, efisien, objektif, adaptif, berbasis data, serta dapat menilai kompetensi murid secara menyeluruh sesuai dengan kebutuhan guru pada abad ke-21.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi Kahoot memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran digital di SMP Negeri 3 Batang Anai. Dengan adanya Kahoot, efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan evaluasi meningkat berkat adanya fitur penilaian otomatis, penyajian hasil secara langsung, serta kemudahan dalam pengelolaan data hasil belajar siswa. Selain itu, Kahoot menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Studi ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya membantu guru dalam melaksanakan asesmen yang lebih terstruktur dan objektif, namun juga mendorong pemajuan kompetensi digital guru dalam merancang dan mengelola evaluasi

yang berbasis teknologi. Meski ada beberapa tantangan seperti terbatasnya akses internet dan ketersediaan perangkat digital, keuntungan dari penggunaan Kahoot jauh lebih besar dalam mendukung perubahan evaluasi pembelajaran di era digital ini.

Dengan demikian, Kahoot dapat diakui sebagai salah satu pilihan media evaluasi digital yang inovatif untuk memajukan kualitas asesmen yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendapatkan dukungan melalui peningkatan infrastruktur teknologi, penyediaan fasilitas yang memadai, serta penguatan kompetensi digital guru agar pemanfaatan Kahoot dan teknologi evaluasi digital lainnya dapat diimplementasikan secara optimal dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah, F., Sudarmojo, O., Aslamiyah, T., Saleh, M., & Sitopu, J. (2025). *PEMANFAATAN BIG DATA UNTUK MENGANALISIS DAN MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 6.
- A'la, N. I., Bilqist, P. S. I., Anisa, T. N., & Aini, V. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *AI-DYAS*, 2(3), 604–611. <https://doi.org/10.58578/alldyas.v2i3.1480>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Cuhanazriansyah, M. R., Perta, H., Wildan, A., & Tirtayasa, U. S. A. (2025). *Platform Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi: Tinjauan Bentuk dan Tantangan*. 1.
- Dhany, H. W., & Sapriadi, S. (2025). Pengembangan Perangkat Lunak Penilaian Otomatis Ujian Pilihan Ganda Menggunakan Algoritma String Matching. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 2768–2774. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15452>
- Dwijaksana, N. A., Muhammad, A. H., & Informatika, P. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Learning Analytics Dalam Mendeteksi Pola Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Smk Negeri 1 Kabupaten Sorong*. 19(01).
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Ghazy, ach, Ghozali, G., & Wibowo, K. (2025). *Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital*. 7. <https://doi.org/10.61227>
- Holivil, E., Pane, B., Narang, N. H. Z., Arpin, R. M., Kholikin, R. A., Radja, A. K., & Mushlih, M. A. H. (2025). PELATIHAN LITERASI DIGITAL DAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN KREATIF. *JMM (Jurnal*

- Masyarakat Mandiri*, 9(2), 2082.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v9i2.29712>
- Kalyana, D., Hayatunnufus, G., Fauziah, F. H., Wijaya, H. R., Haryani, R., Sudarmaji, S., Sumarmia, S., Larashati, L., & Damayanti, F. (2025). Implementasi Asesmen Autentik Berbasis Kompetensi dalam Pembelajaran Abad Ke-21: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 10521–10531.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3665>
- Mahabu, F., Subhan, M., Pramadita, O. I., & Fahriza, A. (2025). *Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran*. 03(01).
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatal Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.
<https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Muflihah, I., Febrianti, E., Rahmawati, A. R. P. W., Mustazifa, U., Jumriandini, J., Susanti, S., Aryani, M., & Sirajuddin, S. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Mengintegrasikan TPACK Pada Perangkat Pembelajaran. *Madaniya*, 5(1), 87–93. <https://doi.org/10.53696/27214834.704>
- Razilu, Z. (2025). *INOVASI PEMBELAJARAN Integrasi Artificial Intelligence dalam Teknologi Pendidikan*. Widina Media Utama.
- Saptono, M. P., & Widjasena, H. (2019). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER ATAU COMPUTER BASED TEST (CBT) DI SMK NEGERI 1 KABUPATEN SORONG. *Electro Luceat*, 5(2), 5–13. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v5i2.148>
- Savira, L., & Julrissani, J. (2026). ALTERNATIF MEDIA PENYIMPANAN HASIL EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE MENGGUNAKAN APLIKASI ABSENSI SISWA. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 12(1), 206–213.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5300>
- Sholeh, M., & Efend, N. (2023). NTEGRASI TEKNOLOGI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM: MENINGKATKAN KINERJA GURU DI ERA DIGITAL. *Jurnal Tinta*, 5, 053–063. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). *Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(1).
- Wulan, A. R., Isnaeni, A., & Solihat, R. (2019). Penggunaan Asesmen Elektronik Berbasis Edmodo Sebagai Assessment for Learning Keterampilan Abad 21. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 1(2), 1.
<https://doi.org/10.26499/ijea.v1i2.7>
- Zubair, L., Mu Mini, D. A., Kurnia, Z. A., & Bashith, A. (2024). Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk

Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(11), 1217–1227. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i11.5911>

Zulkarnaen, Z., & Sugeng, S. (2025). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 5.