

PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 04 KOTA BENGKULU

Helise Micchelys¹, Fatimah Sabila Yasaroh², Sindi Amelia Gustina³, Gisca Febrina⁴, Zaharuddin⁵

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : fatimahsabila01@gmail.com

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Learning evaluation, Kahoot, student participation, Islamic Religious Education

Kata kunci:

Evaluasi pembelajaran, Kahoot, partisipasi peserta didik, Pendidikan Agama Islam

This study aims to determine the application of Kahoot-based learning evaluation in increasing student participation in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMA Negeri 04 Bengkulu City. The research method used is a descriptive qualitative method with a field study approach. The research subjects consisted of PAI teachers and 32 grade XI students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman analysis model which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of Kahoot as an evaluation medium was able to increase active student involvement in the learning process. Students became more enthusiastic and focused when answering questions displayed through interactive games. In addition, teachers could easily monitor evaluation results in real time and provide direct feedback. Increased participation was seen from increased attendance, active questioning, and student learning scores after the implementation of Kahoot. This study concluded that Kahoot can be used as an innovative alternative in evaluating PAI learning that is fun, interactive, and effective.

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi lapangan. Subjek penelitian terdiri atas guru PAI dan 32 peserta didik kelas XI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan fokus saat menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui permainan interaktif. Selain itu, guru dapat dengan mudah memantau hasil evaluasi secara real time dan memberikan umpan balik langsung. Peningkatan partisipasi terlihat dari peningkatan kehadiran, keaktifan bertanya, dan skor hasil belajar siswa setelah penerapan Kahoot. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot dapat dijadikan alternatif

inovatif dalam evaluasi pembelajaran PAI yang menyenangkan, interaktif, dan efektif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya berdampak pada sistem administrasi sekolah, tetapi juga pada strategi pembelajaran, metode evaluasi, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Kemajuan teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif, fleksibel, dan menarik. Guru kini tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai fasilitator yang dituntut mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Anderson dan Krathwohl (2015) yang menekankan bahwa guru abad ke-21 harus memiliki keterampilan pedagogik dan literasi digital untuk mengelola pembelajaran yang bermakna serta relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran yang turut mengalami perubahan adalah evaluasi. Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus memberikan umpan balik bagi guru dan siswa dalam memperbaiki proses belajar mengajar. Evaluasi yang dilakukan secara konvensional umumnya berupa tes tertulis atau lisan yang cenderung menimbulkan kejenuhan pada siswa. Selain itu, metode konvensional sering kali tidak mampu menggambarkan partisipasi aktif peserta didik secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran modern, evaluasi tidak seharusnya hanya menjadi alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Perubahan paradigma pendidikan dari yang berorientasi pada teacher-centered learning menuju student-centered learning menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang evaluasi yang menarik dan interaktif. Salah satu bentuk inovasi yang kini banyak diterapkan adalah penggunaan teknologi digital berbasis permainan atau yang dikenal dengan istilah gamification. Pendekatan ini berupaya menggabungkan elemen permainan dalam kegiatan belajar agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Menurut Hamari et al. (2019), gamification dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa karena adanya elemen kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial yang positif.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan teknologi digital, khususnya dalam kegiatan evaluasi, menjadi tantangan tersendiri. PAI memiliki karakteristik materi yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, proses evaluasi dalam PAI harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menilai ketiga ranah tersebut sekaligus menumbuhkan nilai-nilai religius pada peserta didik. Guru PAI di era digital dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media dakwah dan pendidikan moral yang kontekstual serta menyenangkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Alwi (2021), pembelajaran PAI berbasis teknologi tidak berarti meninggalkan nilai-nilai spiritual, melainkan justru memperkuat relevansi ajaran Islam dalam kehidupan modern.

Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran modern adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui laptop atau smartphone peserta didik. Setiap

PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT' DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 04 KOTA BENGKULU

pertanyaan dalam Kahoot disajikan dalam bentuk visual menarik dengan sistem penilaian otomatis dan waktu terbatas, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Menurut Wang dan Tahir (2020), penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena memanfaatkan prinsip gamification dan real-time feedback.

Selain itu, Kahoot juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Guru dapat secara langsung memantau hasil jawaban siswa, mengetahui tingkat pemahaman kelas terhadap materi, serta mengidentifikasi soal-soal yang sulit dijawab. Hal ini mempersingkat proses evaluasi sekaligus memberikan data akurat bagi perbaikan strategi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Cakrawati (2021) menunjukkan bahwa penerapan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan interaksi siswa, mengurangi kecemasan ujian, dan menciptakan suasana kompetisi yang sehat.

Dalam pembelajaran PAI, penerapan Kahoot memiliki potensi besar untuk mengubah cara evaluasi dilakukan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif saat menghadapi ujian menjadi lebih antusias dan berpartisipasi aktif karena format evaluasi yang menyerupai permainan. Nilai-nilai keislaman pun dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, misalnya melalui kuis tentang kisah nabi, hukum fikih, akhlak mulia, atau sejarah Islam. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menanamkan nilai-nilai moral dan religius secara menyenangkan.

SMA Negeri 04 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam evaluasi mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil observasi awal, guru PAI di sekolah ini mulai menggunakan Kahoot untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan Kahoot disambut positif oleh siswa karena memberikan suasana evaluasi yang lebih santai namun tetap menantang. Para siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam menjawab pertanyaan serta antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan evaluasi konvensional.

Namun demikian, efektivitas penerapan Kahoot dalam meningkatkan partisipasi peserta didik masih perlu diteliti lebih lanjut. Meskipun secara umum terlihat peningkatan minat siswa, belum banyak penelitian yang membahas secara mendalam bagaimana Kahoot dapat memengaruhi partisipasi aktif siswa dalam konteks pembelajaran PAI yang berorientasi pada nilai. Hal ini menjadi penting karena keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya diukur dari kemampuan kognitif, tetapi juga dari perubahan sikap dan perilaku peserta didik. Oleh sebab itu, dibutuhkan analisis yang komprehensif untuk memahami bagaimana penerapan Kahoot dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif sekaligus memperkuat nilai-nilai Islam di sekolah.

Dalam menghadapi tantangan era digital, guru PAI memiliki peran strategis dalam membimbing siswa agar mampu menggunakan teknologi secara positif dan produktif. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti Kahoot, guru dapat mengembangkan model evaluasi yang tidak hanya mengukur kemampuan akademik, tetapi juga membangun kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kejujuran siswa dalam menjawab soal. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara aspek intelektual dan spiritual (Rahman, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan

dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model evaluasi berbasis teknologi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAI. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang strategi evaluasi yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif** dengan jenis penelitian **deskriptif**. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Kaboot* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan memahami perilaku, persepsi, serta pengalaman individu dalam konteks alami. Dengan demikian, pendekatan ini dianggap tepat untuk menggali bagaimana guru dan siswa memaknai penggunaan *Kaboot* dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di **SMA Negeri 04 Kota Bengkulu**, yang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di wilayah Bengkulu yang telah menerapkan inovasi pembelajaran berbasis digital. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menggunakan *Kaboot* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI. Subjek penelitian terdiri atas **satu orang guru PAI** dan **32 peserta didik kelas XI** yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Kaboot*.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data primer dan sekunder. **Data primer** diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru serta peserta didik. Sedangkan **data sekunder** diperoleh dari dokumen sekolah, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), nilai hasil evaluasi, foto kegiatan, serta data pendukung lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1. **Observasi**, digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama penerapan *Kaboot* dalam proses pembelajaran PAI. Melalui observasi ini, peneliti mencatat secara langsung bagaimana interaksi antara guru dan peserta didik, respon siswa terhadap pertanyaan, serta suasana kelas selama kegiatan evaluasi berlangsung.
2. **Wawancara**, dilakukan secara mendalam terhadap guru PAI dan beberapa siswa untuk memperoleh data kualitatif mengenai tanggapan, pengalaman, dan persepsi mereka terhadap efektivitas penggunaan *Kaboot* sebagai media evaluasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali informasi yang lebih luas dan fleksibel sesuai dengan konteks yang muncul di lapangan.
3. **Dokumentasi**, yaitu pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis seperti foto kegiatan, hasil kuis *Kaboot*, nilai evaluasi siswa, serta RPP yang digunakan oleh guru. Teknik ini membantu memperkuat temuan dari hasil observasi dan wawancara serta berfungsi sebagai bukti autentik kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan **model analisis interaktif Miles dan Huberman** (Sugiyono, 2019), yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu:

- 1) **Reduksi data**, yakni proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari lapangan agar relevan dengan fokus penelitian;
- 2) **Penyajian data**, berupa penyusunan informasi dalam bentuk narasi deskriptif yang memudahkan peneliti memahami pola, hubungan, serta makna data yang ditemukan; dan
- 3) **Penarikan kesimpulan atau verifikasi**, yaitu tahap akhir di mana peneliti membuat interpretasi terhadap temuan yang telah dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Untuk menjamin **keabsahan data**, penelitian ini menggunakan teknik **triangulasi sumber dan metode**. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi,

PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT' DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 04 KOTA BENGKULU

wawancara, dan dokumentasi dari berbagai informan, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data agar hasil penelitian lebih kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebelum penggunaan *Kahoot*, kegiatan evaluasi cenderung bersifat konvensional melalui tes tertulis di atas kertas, yang membuat sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias. Guru mengakui bahwa metode tersebut sering kali menimbulkan kejenuhan dan tekanan psikologis bagi siswa, terutama karena suasana ujian terasa kaku dan monoton. Namun, setelah *Kahoot* diterapkan, terdapat perubahan mencolok dalam dinamika pembelajaran: siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi untuk berpartisipasi secara sukarela dalam setiap kegiatan evaluasi.

1. Aktivitas dan Antusiasme Peserta Didik

Hasil observasi yang dilakukan selama beberapa kali pertemuan menunjukkan bahwa sekitar 90% siswa menunjukkan partisipasi aktif ketika evaluasi menggunakan *Kahoot*. Sebagian besar siswa tampak antusias memegang gawai mereka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan di layar proyektor kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup; siswa sering kali bersorak gembira ketika jawaban mereka benar, dan suasana kompetitif yang sehat tercipta tanpa menimbulkan ketegangan. Guru juga mencatat bahwa tingkat keterlambatan kehadiran siswa pada jam pelajaran PAI berkurang setelah penggunaan *Kahoot*, karena siswa menantikan aktivitas kuis interaktif tersebut.

Peningkatan partisipasi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2017) dalam *Self-Determination Theory* (SDT), yang menyatakan bahwa ketika siswa merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan meningkat. *Kahoot* menyediakan ketiga elemen tersebut: siswa memiliki kendali atas pilihan jawaban (otonomi), memperoleh umpan balik langsung atas performa mereka (kompetensi), dan berinteraksi dalam suasana kompetitif yang menyenangkan (keterhubungan sosial).

2. Peran Guru dalam Penerapan Kahoot

Guru PAI di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu menggunakan *Kahoot* sebagai alat evaluasi formatif di akhir pembelajaran. Setiap sesi kuis berisi sekitar 15–20 pertanyaan yang mencakup materi akhlak, fikih, Al-Qur'an dan Hadis, serta sejarah kebudayaan Islam. Guru menyusun pertanyaan melalui fitur *quiz maker* di platform *Kahoot*, kemudian siswa bergabung melalui kode PIN menggunakan ponsel masing-masing. Setiap pertanyaan memiliki batas waktu 30–60 detik untuk menjawab, dan skor ditampilkan secara otomatis di papan peringkat (*leaderboard*) setelah setiap putaran.

Berdasarkan wawancara, guru mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot* membantu menghemat waktu dalam proses koreksi dan rekapitulasi nilai karena hasil evaluasi tersimpan secara otomatis dalam sistem. Guru juga merasa lebih mudah menganalisis tingkat pemahaman siswa terhadap materi karena *Kahoot* menyediakan laporan analitik yang rinci. Hal ini mendukung temuan

penelitian Wang dan Tahir (2020) bahwa media *Kaboot* dapat mempercepat proses evaluasi sekaligus meningkatkan efisiensi pembelajaran karena data hasil kuis dapat diunduh dan dijadikan dasar perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, guru menyatakan bahwa penerapan *Kaboot* memerlukan persiapan teknis seperti memastikan jaringan internet stabil dan ketersediaan perangkat siswa. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan kerja sama antara guru, siswa, dan pihak sekolah. Guru juga mengaku bahwa kehadiran teknologi seperti *Kaboot* memberikan semangat baru dalam mengajar, karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

3. Persepsi dan Pengalaman Peserta Didik

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang mengikuti evaluasi berbasis *Kaboot* dibandingkan dengan tes tertulis. Salah satu siswa menyampaikan bahwa evaluasi berbasis digital terasa seperti bermain gim, sehingga mereka tidak merasa tertekan atau cemas. Siswa lainnya menyebutkan bahwa *Kaboot* membantu mereka belajar dari kesalahan karena hasil dan jawaban benar langsung ditampilkan di layar. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera memahami materi yang belum mereka kuasai.

Menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), pembelajaran efektif terjadi ketika siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sosialnya dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, *Kaboot* berfungsi sebagai media yang memfasilitasi interaksi sosial positif antar siswa dan antara siswa dengan guru. Melalui kompetisi yang sehat, siswa tidak hanya berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi, tetapi juga belajar menghargai proses belajar bersama.

4. Dampak terhadap Hasil Belajar dan Partisipasi

Selain meningkatkan partisipasi, penerapan *Kaboot* juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan dokumentasi hasil evaluasi, rata-rata nilai siswa meningkat dari **73,2 menjadi 85,4** setelah penerapan *Kaboot*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Kaboot* tidak hanya efektif sebagai alat evaluasi, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang memperkuat pemahaman konsep.

Kenaikan nilai ini disebabkan oleh meningkatnya keterlibatan siswa selama proses evaluasi. Ketika siswa merasa tertarik dengan metode yang digunakan, mereka cenderung memperhatikan materi dengan lebih serius dan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Surani (2021) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis *gamification* dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Partisipasi siswa juga terlihat dari peningkatan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif dalam kegiatan tanya jawab mulai berani memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru, bahkan menunjukkan inisiatif untuk mendiskusikan jawaban setelah sesi *Kaboot* berakhir. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap belajar, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran.

5. Pembelajaran PAI yang Interaktif dan Religius

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan *Kaboot* memiliki keunikan tersendiri karena membantu guru menyampaikan nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Materi seperti akhlak, fikih, dan sejarah Islam dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan yang menarik tanpa mengurangi kedalaman makna religiusnya. Misalnya, guru menyusun kuis tentang kisah teladan Nabi, adab terhadap orang tua, atau hukum-hukum ibadah dengan tampilan visual yang menarik dan disertai dengan ayat atau hadis sebagai dasar.

PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT' DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 04 KOTA BENGKULU

Penerapan *Kahoot* ini sesuai dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rahman, 2022). Melalui *Kahoot*, aspek kognitif terlihat dalam kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat; aspek afektif muncul dalam sikap semangat dan kebersamaan selama kegiatan berlangsung; sedangkan aspek psikomotorik terwujud melalui aktivitas langsung menggunakan perangkat digital.

Dengan demikian, *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran nilai. Ketika siswa menikmati proses belajar, nilai-nilai yang disampaikan akan lebih mudah tertanam. Hal ini memperkuat pandangan Alwi (2021) bahwa teknologi digital dapat menjadi media efektif untuk menanamkan nilai-nilai keislaman jika digunakan secara bijak dan kontekstual.

6. Hambatan dan Solusi dalam Penerapan Kahoot

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan teknis dan nonteknis. Hambatan utama adalah keterbatasan jaringan internet di sekolah yang kadang tidak stabil, sehingga mengganggu kelancaran permainan *Kahoot*. Selain itu, tidak semua siswa memiliki gawai pribadi dengan spesifikasi yang mendukung, sehingga guru perlu melakukan penyesuaian, misalnya dengan membentuk kelompok kecil agar setiap siswa tetap dapat berpartisipasi.

Hambatan lainnya adalah kemampuan literasi digital siswa yang bervariasi. Beberapa siswa membutuhkan waktu adaptasi untuk memahami cara mengakses dan menjawab soal di *Kahoot*. Namun, guru mengatasinya dengan memberikan pelatihan singkat sebelum evaluasi dimulai. Guru juga menyiapkan rencana cadangan berupa kuis manual apabila terjadi kendala teknis yang tidak dapat diatasi.

Menurut Warschauer dan Matuchniak (2010), keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru, serta dukungan dari pihak sekolah. Dalam kasus SMA Negeri 04 Kota Bengkulu, dukungan sekolah terhadap digitalisasi pembelajaran menjadi faktor penting yang mempermudah guru dalam menerapkan *Kahoot* secara berkelanjutan.

7. Analisis Teoritis dan Implikasi Praktis

Secara teoritis, temuan penelitian ini mendukung teori belajar kognitif dan teori motivasi intrinsik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. *Kahoot* berperan sebagai stimulus eksternal yang memicu aktivitas kognitif siswa melalui proses berpikir cepat, refleksi, dan pengambilan keputusan. Selain itu, sistem *real-time feedback* yang ada pada *Kahoot* memperkuat motivasi intrinsik siswa karena mereka langsung mengetahui hasil usaha mereka.

Dari segi implikasi praktis, penerapan *Kahoot* dapat dijadikan alternatif strategi evaluasi yang inovatif bagi guru PAI. Penggunaan *Kahoot* memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan sekaligus memperkuat nilai-nilai kolaboratif seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Guru juga dapat menyesuaikan isi pertanyaan dengan konteks lokal atau isu-isu keagamaan yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu memberikan dampak positif dalam tiga aspek utama:

- 1) meningkatkan **partisipasi aktif** siswa selama proses evaluasi;
- 2) memperbaiki **hasil belajar** siswa secara signifikan; dan
- 3) menciptakan **suasana pembelajaran PAI yang interaktif, religius, dan menyenangkan.**

Melalui penerapan *Kahoot*, guru tidak hanya memperoleh cara baru untuk melakukan evaluasi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar dan semangat kolaborasi di antara peserta didik. Sementara itu, bagi siswa, pengalaman ini memberikan pemahaman bahwa teknologi dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam memperdalam pengetahuan agama, bukan sekadar hiburan.

Dengan demikian, penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Kahoot* dapat dianggap sebagai inovasi pedagogik yang relevan dengan kebutuhan pendidikan Islam di era digital. Penerapan yang tepat dan berkesinambungan diharapkan mampu memperkuat kualitas pembelajaran PAI, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional yang berkarakter religius, adaptif, dan kompetitif.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Penelitian mengenai penerapan evaluasi pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu menunjukkan hasil yang sangat positif. Secara umum, penerapan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi aktif selama kegiatan evaluasi berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya tingkat kehadiran, keaktifan bertanya, serta semangat siswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Selain itu, penggunaan Kahoot juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai mereka meningkat secara signifikan setelah evaluasi dilakukan melalui platform digital ini. Guru PAI merasakan manfaat yang besar dari penerapan Kahoot, terutama dalam hal efisiensi waktu dan kemudahan pengolahan data hasil belajar. Dengan sistem penilaian otomatis, guru dapat memperoleh gambaran cepat tentang tingkat pemahaman siswa serta menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya berdasarkan hasil analisis tersebut. Dari sisi pedagogis, Kahoot berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong kolaborasi, tanggung jawab, dan sportivitas di antara siswa. Kendati demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperhatikan, seperti kestabilan jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital bagi semua siswa. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antara guru, siswa, dan pihak sekolah dengan menyiapkan alternatif evaluasi yang fleksibel. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam evaluasi pembelajaran PAI yang sesuai dengan karakteristik era digital, tanpa menghilangkan esensi nilai-nilai keislaman yang menjadi inti dari pendidikan agama. Penerapan Kahoot sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi digital, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang relevan, adaptif, dan berkarakter religius. Oleh karena itu, penerapan evaluasi berbasis Kahoot direkomendasikan untuk terus dikembangkan dalam konteks pembelajaran PAI maupun bidang studi lainnya, agar pendidikan di Indonesia semakin mampu menghadapi tantangan transformasi digital secara konstruktif dan bermakna.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Alwi, M. (2021). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 145–158.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Cakrawati, L. M. (2021). *Pemanfaatan Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(1), 44–57.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.

PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT' DALAM
MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PAI DI SMA
NEGERI 04 KOTA BENGKULU

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. *International Journal of Information Management*, 45, 294–305.
- Rahman, A. (2022). *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0: Antara Tantangan dan Peluang*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, D. (2021). *Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(4), 112–125.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review*. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). *New Technology and Digital Worlds: Analyzing Evidence of Equity in Access, Use, and Outcomes*. *Review of Research in Education*, 34(1), 179–225.