

Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Asesmen Pembelajaran PAI pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI): Studi Literatur

Annisa Salsabila¹, Yulia Putri Ramadhani², Neni³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Email Korespondensi: 12310122090@students.uin-suska.ac.id¹ 12310122183@students.uin-suska.ac.id² nenifakot83@gmail.com

Article received: 28 September 2025, Review process: 12 Oktober 2025,
Article Accepted: 22 November, Article published: 22 Desember 2025

ABSTRACT

The integration of digital technology in learning highlights the need for innovation in assessment practices, particularly in Islamic Religious Education (PAI) on the subject of Islamic Cultural History (SKI). Conventional assessment methods are often considered insufficient to support interactive and student-centered learning. This study aims to examine the utilization of the Kahoot application as an assessment tool in PAI learning on SKI materials through a literature review. The research method employed is a literature study by analyzing relevant journal articles and books related to digital assessment and the use of Kahoot in education. The findings indicate that Kahoot can be utilized as a game-based learning assessment tool that supports diagnostic, formative, and summative assessments in a more interactive and efficient manner. The use of Kahoot also enhances student engagement and learning motivation through real-time feedback. However, its implementation still faces several challenges, including limited infrastructure, teachers' digital competencies, and internet connectivity issues. Therefore, while Kahoot shows significant potential as an assessment tool in PAI-SKI learning, its effective implementation requires adequate infrastructure, careful assessment planning, and improved digital literacy among educators.

Keywords: Kahoot, Learning Assessment, Islamic Religious Education, Islamic Cultural History.

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mendorong perlunya inovasi pada proses asesmen, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Asesmen konvensional yang masih dominan dinilai kurang mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media asesmen pembelajaran PAI pada materi SKI berdasarkan kajian literatur. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai artikel jurnal dan buku yang relevan dengan topik asesmen digital dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai asesmen berbasis game-based learning yang mendukung pelaksanaan asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif secara lebih interaktif dan efisien. Penggunaan Kahoot juga berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui umpan balik secara langsung (real time). Meskipun demikian, penerapan Kahoot masih

menghadapi tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kompetensi digital pendidik, serta kendala teknis jaringan internet. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot dalam asesmen pembelajaran PAI-SKI memiliki potensi yang signifikan, namun memerlukan kesiapan sarana, perencanaan asesmen yang matang, dan peningkatan literasi teknologi pendidik agar implementasinya berjalan optimal.

Kata Kunci: Kahoot, Asesmen Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan mendorong transformasi proses pembelajaran dan asesmen tradisional menuju model yang lebih interaktif dan adaptif. Salah satu inovasi yang banyak digunakan di berbagai tingkat pendidikan adalah aplikasi Kahoot!, yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif sebagai bagian dari asesmen formatif dalam pembelajaran. Penelitian beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada guru dan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran (Lis Setywati dkk, 2025). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), asesmen pembelajaran memiliki peran penting untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya Islam. Aplikasi Kahoot! menonjol sebagai salah satu alat asesmen digital yang relatif mudah diakses oleh guru dan siswa karena menyajikan pertanyaan kuis dengan elemen permainan yang menarik. Beberapa penelitian terdahulu mendapati bahwa pemanfaatan Kahoot! sebagai alat asesmen mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran (Syukron Maftuh dkk, 2024).

Meskipun banyak penelitian telah membahas pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran umum serta persepsi dan motivasi siswa terhadap penggunaannya, kajian literatur yang secara khusus mengulas pemanfaatan Kahoot! dalam asesmen pembelajaran PAI pada materi SKI masih terbatas. Hal ini menimbulkan kesenjangan pengetahuan mengenai bagaimana Kahoot! dapat dirancang dan dioptimalkan dalam asesmen pembelajaran PAI materi SKI secara konseptual, serta apa saja implikasi teori dan praktiknya di kelas PAI (Irwansyah Suwahyu, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara konseptual desain pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam asesmen pembelajaran PAI pada materi SKI melalui studi literatur.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur (*library research*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara konseptual pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam asesmen pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah nasional dan internasional, buku akademik, serta

dokumen relevan yang membahas tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran, konsep asesmen pembelajaran PAI, dan karakteristik materi SKI. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi topik, keterpercayaan sumber, serta tahun publikasi yang relatif mutakhir.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis menggunakan mesin pencari akademik seperti Google Scholar dengan kata kunci “Kahoot”, “asesmen pembelajaran”, “Pendidikan Agama Islam”, dan “Sejarah Kebudayaan Islam”. Literatur yang diperoleh kemudian diklasifikasikan dan diseleksi sesuai dengan fokus penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*) dengan tahapan: (1) reduksi data, yaitu memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan topik penelitian; (2) penyajian data, yaitu menyusun hasil kajian literatur dalam bentuk uraian konseptual mengenai pemanfaatan Kahoot dalam asesmen pembelajaran PAI; dan (3) penarikan kesimpulan, yaitu mensintesis temuan-temuan literatur untuk merumuskan desain konseptual pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam asesmen pembelajaran PAI pada materi SKI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara konseptual, asesmen pembelajaran merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi mengenai pencapaian dan perkembangan belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan. Asesmen tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar akhir, tetapi juga untuk memantau proses belajar dan memperbaiki strategi pembelajaran yang digunakan pendidik. Oleh karena itu, asesmen harus dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar mampu memberikan gambaran kemampuan siswa secara menyeluruh (Arikunto, 2018). Berdasarkan hasil kajian literatur, pemanfaatan Kahoot sebagai asesmen pembelajaran dilatarbelakangi oleh tuntutan integrasi teknologi informasi dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0. Berbagai studi menunjukkan bahwa praktik asesmen konvensional berbasis paper based test masih dominan, sementara penguasaan guru terhadap media asesmen digital relatif terbatas. Kondisi ini mendorong pemanfaatan Kahoot sebagai alternatif asesmen berbasis teknologi yang lebih inovatif, efektif, dan menarik bagi siswa (Syukron Maftuh dkk., 2024). Secara konseptual, Kahoot diposisikan sebagai media asesmen digital (*digitalized assessment*) yang memungkinkan penyusunan instrumen penilaian secara interaktif melalui kuis berbasis permainan. Fitur visual, sistem skor, serta penyajian hasil secara langsung menjadikan asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pemberian umpan balik cepat yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam implementasinya pada pembelajaran PAI-SKI, Kahoot diintegrasikan ke dalam tahapan pembelajaran yang sistematis, mulai dari penyusunan indikator dan kisi-kisi soal hingga pelaksanaan evaluasi pada kegiatan inti pembelajaran (Syukron Maftuh dkk., 2024). Dalam praktik pendidikan, asesmen memiliki beberapa fungsi utama, yaitu asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif. Asesmen diagnostik digunakan untuk

mengidentifikasi kesiapan awal peserta didik, asesmen formatif berfungsi memantau dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan, sedangkan asesmen sumatif digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar pada akhir pembelajaran. Ketiga jenis asesmen tersebut saling melengkapi dan menjadi bagian penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan kompetensi peserta didik (Kunandar, 2014).

Meskipun menawarkan inovasi asesmen yang relevan dengan Kurikulum Merdeka, penggunaan Kahoot di lapangan masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan kompetensi guru dalam pengoperasian aplikasi, waktu penyusunan soal yang relatif lama, serta kendala sarana prasarana dan kestabilan jaringan internet. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, Kahoot berpotensi digunakan sebagai asesmen diagnostik, formatif, maupun sumatif, khususnya untuk mengukur ranah kognitif dalam pembelajaran PAI-SKI. Namun, optimalisasi pemanfaatannya menuntut kesiapan infrastruktur serta peningkatan literasi digital pendidik agar fungsi asesmen dapat berjalan efektif dan berkelanjutan (Hartanti, 2019; Budiono & Hatip, 2023; Imron Fauzi, 2023). Keunggulan utama Kahoot terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman asesmen yang interaktif dan memotivasi, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses penilaian melalui kuis berbasis permainan secara real time. Unsur kompetisi dan sistem peringkat skor tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah penerapan Kahoot dalam pembelajaran (Hartanti, 2019). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, Kahoot dipandang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan waktu, jumlah peserta didik yang besar, serta kompleksitas penyusunan instrumen penilaian, khususnya pada ranah kognitif, dengan potensi pengembangan pada ranah afektif dan psikomotorik melalui dukungan aplikasi pendamping (Ariza & Afifah, 2024).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi memungkinkan pendidik menyusun instrumen penilaian secara digital, melakukan pengolahan data hasil asesmen dengan cepat, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Integrasi teknologi dalam asesmen juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan inovasi, kreativitas, dan pemanfaatan media digital dalam proses pendidikan (Rusman, 2017).

SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam asesmen pembelajaran PAI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki relevansi yang kuat dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Kahoot diposisikan sebagai media asesmen berbasis teknologi yang mampu mendukung pelaksanaan asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif secara lebih interaktif, efisien, dan kontekstual.

Karakteristik Kahoot sebagai game-based assessment memungkinkan proses penilaian tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pemberian umpan balik cepat yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI-SKI.

Meskipun demikian, kajian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam asesmen PAI-SKI masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait kesiapan infrastruktur, kompetensi digital pendidik, serta potensi kendala teknis seperti keterbatasan akses dan kestabilan jaringan internet. Oleh karena itu, implementasi Kahoot perlu diimbangi dengan perencanaan asesmen yang matang, peningkatan literasi teknologi guru, serta dukungan sarana prasarana yang memadai agar tujuan asesmen pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pemanfaatan Kahoot secara empiris pada materi PAI-SKI tertentu guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai dampaknya terhadap hasil dan proses belajar peserta didik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada QOUBA: Jurnal Pendidikan atas kesempatan yang diberikan untuk mempublikasikan artikel ini, tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Nurul Ariza & Qorina Khoirul. (2024). Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 26-27.
- Arikunto. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, Imron. (2023). Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 1-12.
- Hartanti, Dwi. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *SNPEP 2019: Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi dan Pembangunan*, 1(1), 210-218.
- Hatip, A & Budiono, H. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 8(1), 109-123.
- Kunandar. (2014) *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada..
- Maftuh, Moh. Syukron. dkk. (2024). Pemanfaatan Platform Kahoot sebagai Asesmen dalam Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 124-125.
- Rusman. (2017). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Setyowati, Lis. dkk. (2025). Literatur Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Asesmen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 476.
- Suwahyu, Irwansyah. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 47-48.