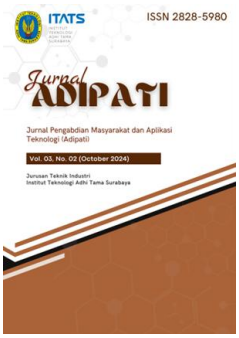
Riadi, dkk., Jurnal ADIPATI, Vol. 05, No. 01, Tahun 2026
Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8377



Halaman:
101 – 108

Tanggal penyerahan:
17 November 2025

Tanggal revisi:
05 Desember 2025

Tanggal diterima:
11 Desember 2025

Tanggal terbit:
19 Desember 2025

*penulis korespondensi
Email:
[1*]akhmadriadi@unikarta.ac.id
[2]maryam@unikarta.ac.id
[3]zahratunhalimah219@gmail.com
[4]Fmaulida041@gmail.com
[5]mdhiit@gmail.com
[6]abrorloleng6@gmail.com
[7]delsalsasaskya@gmail.com
[8]auliarani438@gmail.com
[9]m.hastiavinhabibi098@gmail.com

Jurnal Pengabdian Masyarakat dan aplikasi Teknologi (Adipati)

Penggunaan Aplikasi ICT Kahoot! untuk Evaluasi Formatif PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong 2025

Akhmad Riadi[1], Maryam[2*], Zahratun Halimah[3], Maulida Fitriani[4], Ittikhatul Mudawamah[5], Muhammad Abror[6], Saskya Delsalsa[7], Rani Aulia[8], dan Muhammad Hastiavin Habibi[9]
[1,2,3,5,6,7,8,9]Fakultas Agama Islam, Universitas Kutai Kartanegara, Jl. Gunung Kombeng No.27, Tenggarong, Kabupaten kutai Kartanegara, Kalimantan Timur

Abstract

This community service program aims to enhance teachers' and students' abilities in utilizing information and communication technology through the use of the Kahoot! application as a formative assessment tool in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMA Miftahul Ulum Tenggarong. The implementation was carried out systematically through seven stages: observation, identification, socialization, training, implementation, evaluation, and reporting. The program involved teachers and students in training sessions on creating and using interactive quizzes via Kahoot!. The results showed that integrating Kahoot! effectively increased students' learning motivation, strengthened active participation, and enabled teachers to conduct formative assessments in a more engaging and efficient manner. Moreover, the activity contributed to improving teachers' digital literacy, technological competence, and readiness to adapt to ICT-based learning environments. Overall, the use of Kahoot! succeeded in fostering a more creative, interactive, and enjoyable learning atmosphere without diminishing Islamic educational values. This initiative serves as a model for integrating educational technology to enhance the quality of PAI learning in secondary schools.

Keywords: *formative evaluation, ICT, islamic education, kahoot!, SMA Miftahul Ulum Tenggarong*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi melalui penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi formatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Miftahul Ulum Tenggarong. Metode pelaksanaan dilakukan secara sistematis melalui tujuh tahapan, yaitu observasi, identifikasi, sosialisasi, pelatihan, implementasi, evaluasi, dan pelaporan. Kegiatan ini melibatkan guru dan peserta didik dalam pelatihan pembuatan serta penggunaan kuis interaktif berbasis Kahoot!. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat partisipasi aktif, serta membantu guru melaksanakan evaluasi formatif secara menarik dan efektif. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital guru, keterampilan teknologinya, dan kemampuannya menyesuaikan diri dengan perkembangan pembelajaran berbasis ICT. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mendorong proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan tanpa meninggalkan nilai-nilai keagamaan, serta menjadi contoh penerapan inovasi teknologi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah menengah.

Kata kunci: evaluasi formatif, ICT, kahoot!, PAI, pembelajaran, SMA Miftahul Ulum Tenggarong

Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8377
Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) pada era digital telah menjadi salah satu faktor utama yang mengubah wajah pendidikan modern secara signifikan. Transformasi ini tidak hanya berdampak pada cara penyampaian materi, tetapi juga pada sistem pengelolaan pembelajaran dan evaluasi di berbagai jenjang pendidikan. Dunia pendidikan kini dituntut untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi dan membutuhkan pengalaman belajar yang kreatif, kolaboratif, serta berbasis digital. Dengan demikian, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar tercipta kegiatan belajar yang efektif, interaktif, serta relevan dengan tuntutan perkembangan zaman (Che Ibrahim, dkk., 2021). Penerapan ICT dalam pembelajaran tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta literasi digital yang menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan global.

Dalam konteks pendidikan, evaluasi pembelajaran menjadi salah satu aspek yang mengalami perubahan seiring kemajuan teknologi. Evaluasi formatif memiliki fungsi strategis dalam mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi secara berkelanjutan selama proses belajar berlangsung. Berbeda dari evaluasi sumatif yang dilakukan di akhir pembelajaran, evaluasi formatif lebih menekankan pada pemberian umpan balik langsung kepada guru dan peserta didik, sehingga proses belajar dapat terus disempurnakan (Rozaqiy, 2024). Namun, kenyataannya, banyak sekolah masih menggunakan metode evaluasi konvensional berupa tes tertulis yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini mengakibatkan proses evaluasi kehilangan makna sebagai alat refleksi dan pengembangan diri peserta didik, sehingga diperlukan inovasi yang mampu membuat kegiatan evaluasi lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan gaya belajar generasi digital.

Salah satu bentuk inovasi evaluasi formatif yang menarik perhatian dunia pendidikan adalah penggunaan aplikasi berbasis ICT seperti Kahoot!. Aplikasi ini merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan kompetitif secara daring, baik di kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh (S. Z. Nisa, dkk., 2022). Melalui Kahoot!, peserta didik dapat terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan secara real-time menggunakan *chromebook* mereka, sementara guru dapat langsung menilai hasil dan menganalisis tingkat pemahaman siswa. Penggunaan Kahoot! terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, dan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran dalam satu kegiatan (Romadhon, dkk., 2025). Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan edukatif ini membantu membangun semangat kolaboratif dan kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi di kelas.

SMA Miftahul Ulum Tenggarong sebagai lembaga pendidikan yang berakar dari lingkungan pondok pesantren berupaya mengimplementasikan inovasi teknologi pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai fokus kegiatan didasarkan pada kesesuaian kompetensi tim pengabdi yang seluruhnya berasal dari Fakultas Agama Islam Program Studi PAI, sehingga pendampingan dapat dilakukan secara lebih profesional dan tepat sasaran. Pada tahun 2025, sekolah ini mulai menerapkan penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi formatif dalam pembelajaran PAI. Penerapan ini tidak hanya bertujuan untuk menilai hasil belajar secara lebih efektif, tetapi juga untuk membentuk karakter religius dan literasi digital peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan penggunaan Kahoot!, evaluasi PAI diharapkan mampu menjangkau tiga ranah utama pendidikan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, interaktif, dan kompetitif. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan aplikasi berbasis ICT Kahoot! sebagai alat evaluasi formatif dalam pembelajaran PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong tahun 2025. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada bidang pendidikan agama, sekaligus memperkuat keterpaduan antara pemanfaatan ICT dengan penanaman nilai-nilai spiritual dalam sistem pendidikan di Indonesia.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan merupakan bagian terpenting dalam program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara sistematis, aktif, dan berorientasi pada hasil untuk mencapai tujuan kegiatan (Turangan, 2021). Dalam kegiatan "Penggunaan Aplikasi Berbasis ICT Kahoot! untuk Evaluasi Formatif pada Pembelajaran PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong pada Tahun 2025", proses pelaksanaan dibagi menjadi tujuh tahapan utama, yaitu observasi, identifikasi, sosialisasi, pelatihan, implementasi, evaluasi, dan pelaporan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Setiap tahap memiliki peran spesifik dan indikator capaian yang terukur untuk memastikan

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran PAI. Setiap tahap memiliki peran spesifik dan indikator capaian yang terukur untuk memastikan efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran PAI. Tim pengabdian yang melaksanakan program ini berjumlah sembilan orang, terdiri dari dosen dan mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Kutai Kartanegara. Setiap anggota memiliki kompetensi yang berbeda, mulai dari pendidikan agama Islam, teknologi pendidikan, evaluasi pembelajaran, hingga pendampingan teknis. Tim ini berperan dalam merancang, melaksanakan, mendampingi, dan mengevaluasi keseluruhan tahapan kegiatan agar hasil pengabdian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Kegiatan "Penggunaan Aplikasi ICT Kahoot! untuk Evaluasi Formatif pada PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong Tahun 2025" dilaksanakan oleh sembilan anggota tim dari Fakultas Agama Islam Universitas Kutai Kartanegara. Tim terdiri dari dosen dan mahasiswa dengan kompetensi yang saling melengkapi di bidang Pendidikan Agama Islam, teknologi pembelajaran, serta pendampingan teknis. Tim pengabdian dipimpin oleh Maryam selaku ketua, yang bertanggung jawab atas koordinasi keseluruhan kegiatan. Ia didampingi oleh Zahratun Halimah sebagai koordinator materi dan evaluasi, serta Maulida Fitriani yang berperan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot! dan pendampingan teknis kepada peserta. Anggota lainnya, yaitu Ittikhatul Mudawamah, Saskya Delsalsa, Muhammad Abror, Rani Aulia, Muhammad Hastiavin Habibi, dan Akhmad Riadi, bertugas mendukung pelaksanaan kegiatan melalui pendampingan guru dan siswa, dokumentasi, pengolahan data, serta penanganan aspek teknis dan infrastruktur. Dengan kolaborasi seluruh anggota tim, pelaksanaan program pengabdian berjalan efektif dan mampu mencapai tujuan peningkatan literasi digital guru serta optimalisasi evaluasi formatif berbasis ICT di SMA Miftahul Ulum Tenggarong.



Gambar 1. Metode Pelaksaaan Kegiatan.

Tahap pertama adalah observasi, yang dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi awal sekolah, khususnya terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI dan kesiapan infrastruktur teknologi. Tim pelaksana melakukan survei ke lokasi mitra, melakukan wawancara dengan guru, serta meninjau fasilitas pendukung yang tersedia. Hasil observasi ini menjadi dasar dalam menentukan strategi pelaksanaan pelatihan yang relevan dan tepat sasaran.

Tahap kedua yaitu identifikasi, yang berfokus pada analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi. Pada tahap ini, tim pengabdian mengidentifikasi kesenjangan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan serta kendala yang dihadapi dalam proses evaluasi formatif. Informasi tersebut digunakan untuk menyusun rancangan kegiatan pelatihan dan materi yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

Tahap berikutnya adalah sosialisasi, yang bertujuan memperkenalkan program pengabdian kepada masyarakat secara resmi kepada pihak SMA Miftahul Ulum Tenggarong. Tim pelaksana memaparkan tujuan, manfaat, serta alur kegiatan, sekaligus memperkenalkan aplikasi Kahoot! sebagai media inovatif dalam evaluasi pembelajaran. Dalam tahap ini juga dilakukan penandatanganan nota kesepahaman kerja sama sebagai bentuk komitmen dari pihak mitra untuk mendukung kegiatan.

Tahap keempat yaitu pelatihan, yang merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Kegiatan diawali dengan pelaksanaan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta. Selanjutnya, fasilitator memberikan materi tentang konsep evaluasi formatif, manfaat penggunaan Kahoot! , serta panduan teknis pembuatan kuis interaktif berbasis mata pelajaran PAI. Peserta kemudian mengikuti sesi praktik langsung dengan bimbingan narasumber dan mahasiswa, sehingga mereka dapat memahami secara nyata cara mengelola kuis Kahoot! dalam pembelajaran.

Setelah pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan ke tahap implementasi, di mana guru menerapkan hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing. Guru menggunakan Kahoot! sebagai media evaluasi formatif, sementara siswa berpartisipasi aktif melalui permainan edukatif yang dirancang. Proses implementasi ini menjadi ajang penerapan langsung sekaligus evaluasi efektivitas aplikasi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

Tahap keenam adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan dengan cara menganalisis hasil post-test dan meninjau produk hasil pelatihan berupa kuis interaktif yang dibuat peserta. Penilaian difokuskan pada peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Kahoot! serta efektivitas penerapannya di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru merancang evaluasi formatif berbasis ICT dan dalam pemanfaatan media

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

digital untuk mendukung pembelajaran aktif (Ayu, dkk., 2025).

Tahapan terakhir yaitu pelaporan, yang mencakup penyusunan laporan kegiatan secara komprehensif, mulai dari tahap persiapan hingga hasil akhir pelaksanaan. Laporan ini juga dilengkapi dengan dokumentasi kegiatan, seperti foto, video, serta data hasil pre-test dan post-test peserta. Selain sebagai bentuk pertanggungjawaban, pelaporan ini menjadi sarana refleksi untuk memperbaiki dan mengembangkan kegiatan serupa di masa mendatang, khususnya dalam penerapan teknologi edukatif berbasis ICT untuk pembelajaran agama di sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, serta lingkungan belajar yang melibatkan tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Seluruh komponen tersebut harus saling mendukung agar pembelajaran berjalan efektif dan bermakna. Media pembelajaran menjadi unsur penting karena membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik (Sagala, Hutagaol,, dkk., 2021; Wulandari, dkk., 2023). Media pada dasarnya adalah perangkat lunak berisi pesan belajar yang disampaikan melalui perangkat keras sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Sagala, Hutagaol,, dkk., 2021). Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah Kahoot!, platform kuis interaktif yang dikembangkan pada 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik. Platform ini resmi diluncurkan enam bulan kemudian dan dapat diakses secara gratis oleh pendidik melalui Kahoot.com dan peserta didik melalui Kahoot.it (Fajri, dkk., 2021). Kehadiran Kahoot! membuka ruang baru bagi pembelajaran yang lebih partisipatif karena menggabungkan teknologi, permainan, dan evaluasi dalam satu sistem terintegrasi.

3.1 Implementasi Aplikasi Kahoot!

Implementasi Kahoot! dalam evaluasi formatif PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong dilakukan sebagai upaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas penilaian. Prosesnya diawali dengan perencanaan guru PAI dan tim pelaksana, yang meliputi penyediaan perangkat digital, penyusunan soal kuis interaktif, serta penyesuaian konten dengan kompetensi dasar. Kahoot! digunakan untuk menguji pemahaman siswa secara langsung di kelas, sehingga evaluasi berfungsi bukan hanya sebagai penilaian, tetapi juga sarana pembelajaran aktif. Pelaksanaan kuis dimulai dengan guru menampilkan PIN Game melalui proyektor, kemudian siswa masuk ke Kahoot!.it menggunakan perangkat pribadi atau sekolah (Fajri, dkk., 2021). Setiap siswa menjawab pertanyaan secara real-time, dan hasilnya langsung muncul di layar. Sistem penilaian otomatis membantu guru melihat tingkat pemahaman, kecepatan respon, dan data hasil kuis yang dapat digunakan sebagai bahan refleksi pembelajaran. Kegiatan ini menciptakan suasana kompetisi sehat, meningkatkan motivasi, dan membuat siswa lebih terlibat (S. Z. Nisa, dkk., 2025).



Gambar 2. Siswa sedang Mempraktikkan Kahoot! Untuk menjawab kuis pada mata pelajaran PAI



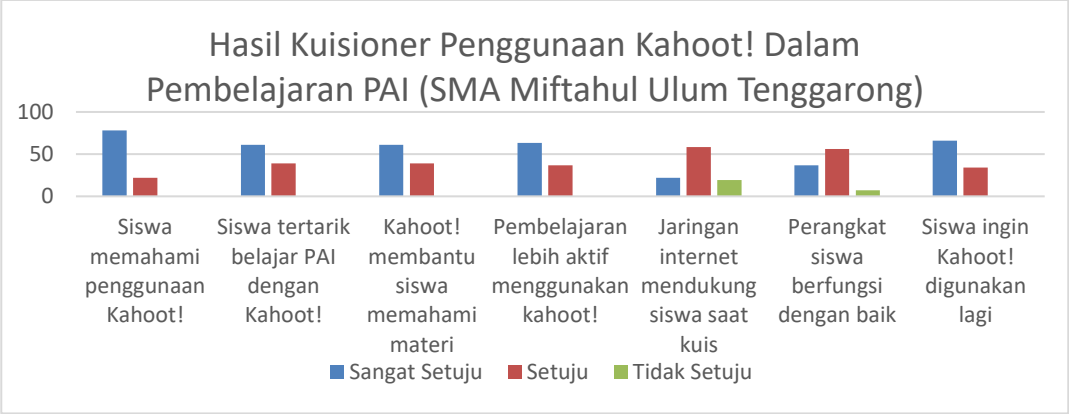
Gambar 3. Setelah Menjawab Quiz Siswa Bermain Game

Seperti terlihat pada Gambar 2 dan 3, penggunaan Kahoot! membuat siswa lebih fokus dan antusias. Evaluasi yang semula monoton berubah menjadi aktivitas dinamis berbasis game (Sakdah, dkk., 2021). Guru memanfaatkan hasil kuis sebagai diagnosis dini terhadap kesulitan belajar, karena kesalahan siswa dapat langsung dibahas di kelas. Hal ini mempercepat proses umpan balik dan membuat evaluasi formatif lebih efektif. Selain meningkatkan kualitas evaluasi, penggunaan Kahoot! juga mendorong kompetensi digital guru dan siswa. Guru belajar merancang evaluasi ICT yang inovatif, sedangkan siswa memanfaatkan teknologi secara produktif (Ardiansyah, dkk., 2024). Implementasi Kahoot! tahun 2025 ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam PAI tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter, kolaborasi, tanggung jawab, serta keterampilan abad ke-21 yang tetap berlandaskan nilai spiritual pesantren.

Homepage: https://ejurnal.itats.ac.id/adipati/
DOI: 10.31284/j.adipati.2026.v5i1.8377
Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

3.2 Efektivitas Penggunaan Kahoot! terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Hasil kuesioner terhadap 90 siswa menunjukkan bahwa 95,6% responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot!, sedangkan 4,4% menyatakan tidak setuju. Jumlah responden ditetapkan sebanyak 90 siswa dengan teknik total sampling, karena seluruh populasi yang mengikuti PAI dan menggunakan Kahoot! dapat dijangkau. Cara ini dipilih agar data yang diperoleh lebih akurat dan mewakili kondisi seluruh siswa. Temuan penelitian ini sesuai dan terbukti ketika dikaitkan dengan mekanisme gamifikasi pada Kahoot!. Data menunjukkan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi belajar siswa. Mekanisme gamifikasi seperti skor, batas waktu, dan peringkat menciptakan suasana kompetitif yang sehat serta memperkuat perilaku belajar positif, sebagaimana dijelaskan dalam teori behaviorisme (Idha & Suciani, 2025). Dengan demikian, efektivitas Kahoot! tidak hanya tampak pada hasil data, tetapi juga diperkuat oleh karakteristik gamifikasinya yang mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi selama proses evaluasi.



Gambar 4. Diagram Hasil Kuesioner Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Kahoot!. Sumbu Y menunjukkan persentase respon siswa (%).

Hal ini terbukti pada objek penelitian, sebagaimana ditunjukkan oleh respons positif siswa terhadap penggunaan Kahoot! selama pembelajaran. Kahoot! meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, sehingga evaluasi tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang menegangkan, tetapi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (S. Z. Nisa, dkk., 2025). Suasana kelas juga terlihat lebih hidup dan kolaboratif, mendorong siswa untuk belajar secara lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses evaluasi. Dari sisi hasil belajar, penggunaan Kahoot! terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Skor rata-rata kuis meningkat setelah beberapa kali implementasi karena siswa terbiasa dengan soal variatif dan pembahasan langsung. Bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, tampilan grafis dan aktivitas langsung pada perangkat sangat membantu (Mukti & Huda, 2024). Selain itu, kegiatan kuis kelompok turut membentuk budaya kolaboratif. Siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta berlatih sportivitas. Nilai-nilai keislaman seperti tanggung jawab dan kejujuran juga dapat diinternalisasikan dalam proses ini (Asmaningrum, dkk., 2023).

3.3 Kelebihan dan Keterbatasan Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Evaluasi Formatif

Penerapan Kahoot! dalam evaluasi formatif mata pelajaran PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong menunjukkan integrasi positif antara teknologi digital dan nilai-nilai pesantren. Lingkungan yang menjunjung adab, kedisiplinan, dan pembinaan karakter tetap dapat memanfaatkan Kahoot! sebagai media evaluasi yang dinamis tanpa meninggalkan prinsip spiritualitas Islam. Dari sisi kelebihan, Kahoot! mudah digunakan oleh guru dan siswa berkat tampilan sederhana dan akses yang praktis menggunakan game PIN (Mohammad & Sari, 2021). Fitur gamifikasi seperti warna, suara, poin, dan peringkat menciptakan kompetisi yang sehat, meningkatkan partisipasi, serta membuat pembelajaran PAI lebih menarik (S. Z. Nisa, dkk., 2025). Keunggulan penting lainnya adalah umpan balik langsung yang membantu guru meninjau pemahaman siswa dan memfasilitasi diskusi ulang terhadap konsep-konsep PAI yang belum dikuasai (A. M. Nisa, dkk., 2025). Proses ini menjadikan evaluasi formatif sebagai sarana pembinaan nalar kritis sekaligus akhlak. Namun, penggunaan Kahoot! juga menghadapi beberapa kendala. Ketergantungan pada internet sering menghambat jalannya evaluasi, terutama di lingkungan pesantren dengan keterbatasan jaringan. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital, sehingga sekolah meminjamkan *Chromebook*. Kondisi ini menuntut pengawasan ketat karena beberapa siswa berpotensi membuka

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

aplikasi lain. Pendampingan individu, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 5, dilakukan untuk memastikan siswa fokus dan mampu mengoperasikan aplikasi dengan benar. Selain itu, materi PAI yang bersifat reflektif terkadang sulit diringkas menjadi soal objektif sehingga guru perlu berhati-hati agar esensi nilai spiritual tetap terjaga (PRATIWI, 2024).



Gambar 5. Pendampingan tim pelaksana kepada peserta didik dalam mengoperasikan kuis Kahoot! Secara individu

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, guru PAI menerapkan strategi adaptif seperti penggunaan hotspot internal, jadwal bergiliran, serta penyediaan versi evaluasi offline. Langkah-langkah ini menunjukkan peran guru sebagai mu'allim sekaligus murabbi yang mampu menyeimbangkan teknologi modern dengan nilai moral pesantren.

3.4 Relevansi Penggunaan Kahoot! terhadap Pembelajaran PAI di Era Digital

Kahoot! relevan dengan pembelajaran PAI di era digital karena mendukung tujuan pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nashir, 2025). Melalui Kahoot!, siswa belajar mengendalikan emosi, jujur, bekerja sama, serta berpikir cepat dalam suasana kompetitif yang sehat. Nilai-nilai ini sejalan dengan prinsip tarbiyah dan akhlak Islami. Dari perspektif literasi digital, Kahoot! membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, adaptasi teknologi, dan tanggung jawab bermedia kompetensi penting dalam Pembelajaran Abad ke-21 dan Profil Pelajar Pancasila (Silvester, dkk., 2024). Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sesuai dengan konsep joyful learning dalam Kurikulum Merdeka. Bagi sekolah berbasis pesantren seperti SMA Miftahul Ulum Tenggarong, integrasi Kahoot! membuktikan bahwa pendidikan Islam tidak anti-modernitas. Teknologi justru dapat menjadi sarana dakwah dan pendidikan karakter apabila digunakan secara bijak dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

3.5 Evaluasi Pembelajaran PAI

Evaluasi pembelajaran PAI merupakan proses penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami, menghayati, dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga sikap, perilaku, dan keterampilan beragama siswa (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015). Di SMA Miftahul Ulum Tenggarong yang berbasis pondok pesantren, evaluasi dilakukan secara menyeluruh. Guru PAI menilai hasil belajar melalui tes sekaligus mengamati kedisiplinan, sikap keagamaan, dan keaktifan siswa dalam kegiatan religius. Evaluasi formatif membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa serta menentukan strategi perbaikan pembelajaran. Perkembangan teknologi membuat proses evaluasi lebih menarik, salah satunya melalui penggunaan aplikasi Kahoot!. Guru menyusun soal kuis interaktif, kemudian siswa menjawab melalui ponsel atau *Chromebook*. Skor dan peringkat tampil secara langsung sehingga siswa memperoleh umpan balik instan (S. Z. Nisa, dkk., 2025). Penggunaan Kahoot! di SMA Miftahul Ulum Tenggarong membuat evaluasi PAI lebih menyenangkan dan memotivasi. Format permainan mendorong siswa lebih aktif, jujur, disiplin, dan cepat berpikir nilai-nilai yang sejalan dengan pendidikan pesantren. Antusiasme siswa terlihat jelas selama sesi pelatihan maupun praktik, menunjukkan bahwa evaluasi berbasis game mengurangi rasa tegang yang biasanya muncul dalam penilaian konvensional. Bagi guru PAI, Kahoot! sangat membantu karena proses penilaian menjadi cepat, transparan, dan mudah dianalisis. Hasil kuis langsung menunjukkan materi yang perlu dijelaskan ulang, sehingga guru dapat memberikan umpan balik yang tepat. Kegiatan ini ditutup dengan dokumentasi bersama sebagaimana terlihat pada Gambar 6, menggambarkan keberhasilan kolaborasi antara tim pelaksana dan siswa.

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)



Gambar 6. Dokumentasi bersama antara tim pelaksana pengabdian masyarakat dan peserta didik SMA Miftahul Ulum Tenggarong setelah kegiatan berakhir

Secara keseluruhan, Kahoot! tidak hanya meningkatkan efektivitas evaluasi akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa. Teknologi ini dapat berjalan harmonis dengan nilai-nilai keislaman di pesantren selama digunakan secara bijaksana dan tetap dalam pengawasan guru. Pembelajaran PAI pun menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan di era digital.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang berfokus pada penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran PAI di SMA Miftahul Ulum Tenggarong menunjukkan hasil yang positif, karena aplikasi ini membuat evaluasi formatif lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme belajar siswa. Guru juga memperoleh peningkatan keterampilan dalam membuat soal digital, mengelola evaluasi berbasis aplikasi, serta memahami pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran tanpa mengurangi nilai-nilai keagamaan. Meskipun terdapat kendala seperti jaringan internet dan keterbatasan perangkat, masalah tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antara tim pelaksana, sekolah, dan peserta. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot! terbukti efektif mendorong pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berorientasi teknologi, serta membantu guru dan siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan pendidikan era digital, sehingga menjadi contoh inovasi yang relevan bagi sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada ibu dan bapak dosen atas bimbingan, arahan, dan kontribusi nyata dalam perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi yang mendalam juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru PAI, serta seluruh staf dan peserta didik SMA Miftahul Ulum Tenggarong atas kerja sama, fasilitas, dan antusiasme luar biasa yang telah membuat kegiatan ini berjalan sukses dan memberikan dampak yang berarti.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, M., Nugraha, M. L., & Santoso, B. (2024). Pemanfaatan Platform Kahoot Pada Guru SMK Insan Cendikia Jakarta. *Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS)*, *2*(2), 73–79.

Asmaningrum, W., Widyaningsih, D., & Ayun, N. Q. (2023). Pembelajaran Kolaboratif melalui Metode Questioning dan Media Kahoot. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(2), 34–44.

Ayu, K. G., Sari, D. W., Wahab, A., & Hasanudin, M. (2025). Pengoptimalan Penggunaan Teknologi AI dalam Pembelajaran Inovatif Bagi Guru SMAN 85 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Aplikasi Teknologi*, *4*(2).

Che Ibrahim, N. F. S., Mohd Rusli, N. F., Shaari, M. R., & Nallaluthan, K. (2021). Students' Perceptions of Interactive Multimedia Applications in the 21st Century Teaching and Learning Process. *Online Journal for TVET Practitioners*, *6*(1), 15–24. https://doi.org/10.30880/ojtp.2021.06.01.003

Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Pustaka Setia.

Jurnal ADIPATI
ISSN: 2828-5980 (Online)

Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 78–89. http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040

Idha, I. H., & Suciani, B. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *6*(2), 761–766.

Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(3), 1194–1198.

Mukti, W. C., & Huda, C. (2024). Penerapan Metode Pendekatan Berdiferensiasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran IPAS. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *7*(3), 465–473.

Nashir, F. A. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Pai Pada Kurikulum Merdeka Di Sma Muhammadiyah 1 Ponorogo*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Nisa, A. M., Nurjanah, A. A., Saebani, A. S. A., Astuti, A. Y., & Safitri, A. A. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Alat Evaluasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, *1*(03), 252–257.

Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2025). Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *1*(1).

Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Puspita, W., & Ayu, A. (2022). *MOTIVASI BELAJAR Kahoot App to Increase Learning Motivation*. *I*, 1–11.

PRATIWI, F. A. (2024). *Pengembangan Media Asesmen Diagnostik Kognitif Berbasis Gamifikasi Dengan Aplkasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Fase E Materi Sifat Wajib Dan Jaiz Allah Swt Di Ma Islahiyah Kalitidu*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

Romadhon, M. F., Pili, A., Daulay, I. M., Sihombing, T. A. G., Sihombing, A. L., & Hutabarat, R. T. (2025). *Integrasi Teknologi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.

Rozaqiy, R. R. (2024). *Implementasi Asesmen Formatif dan Sumatif Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Kediri*. IAIN Kediri.

Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil*. *2010*. http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426

Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 359–364.

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 487–497.

Silvester, M. P., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Usman, S. E. (2024). *Melangkah ke Era Digital: Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Mega Press Nusantara.

Turangan, J. A. (2021). Perhitungan harga pokok penjualan dan harga jual produk untuk keberlangsungan Umkm Dapur Pipit, Jambi. *Prosiding Senapenmas*, 735–742.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.