

Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli Kelas X SMK N 3 Semarang

Syaiful Amin¹, Dani Slamet Pratama²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

e-mail: aminsyaiful970@gmail.com¹, danislametpratama@upgris.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi kahoot dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli kelas X SMK N 3 Semarang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini didasari dengan adanya beberapa faktor yaitu terdapat peserta didik yang belum memahami materi *passing* bawah bola voli. Pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan dengan dua siklus. Subyek penelitian ini yaitu kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK N 3 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan metode tes. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya ketuntasan klasikal peserta didik yang semula sejumlah 36% peserta didik tuntas, meningkat menjadi 89% peserta didik tuntas pada siklus dua. Penerapan aplikasi kahoot mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mampu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Kahoot, Bola Voli, Passing Bawah*

Abstract

This study aims to implement the Kahoot application in the learning of volleyball underhand passing in class X of SMK N 3 Semarang to improve students' learning outcomes. This research is based on several factors, including the fact that some students have not yet understood the material on volleyball underhand passing. The research approach used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The subjects of this study were 36 students from class X of Light Vehicle Engineering at SMK N 3 Semarang. The data collection technique used in this study is the test method. Based on the results of the research, it is stated that there was an improvement in learning outcomes in volleyball underhand passing. This can be seen from the classical completeness of students, which initially was 36% of students completing, increasing to 89% of students completing in the second cycle. The implementation of the Kahoot application was able to improve students' learning outcomes, creating a pleasant and student-centered classroom environment.

Keywords : *Learning media, Volleyball, Kahoot and Underhand passing*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam pendidikan. Pendidikan dan pembelajaran tidak dapat terpisahkan dalam upaya mencapai tujuan pelaksanaan Sistem Pendidikan Nasional. Kedua ini saling berkaitan dalam menciptakan peserta didik yang memiliki ketrampilan dan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai kehidupan. Pendidikan merujuk pada proses yang lebih luas dan formal, yang berlangsung di berbagai jenjang, dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sementara itu, pembelajaran lebih fokus pada aspek pengalaman individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai metode dan pendekatan. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi wadah yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara sistematis, sementara pembelajaran itu sendiri merupakan inti dari proses pendidikan.

Pentingnya pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas tidak hanya terletak pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis yang memadai. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin dinamis, pendekatan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran pun terus berkembang. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang efektif serta penguatan sistem pendidikan yang inklusif dan adaptif menjadi kunci untuk menjawab tantangan global yang semakin kompleks. Salah satu pembelajaran yang dilakukan dalam sekolah formal yaitu pembelajaran olahraga. Upaya yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran olahraga yang menarik dan efektif yaitu penggunaan media pembelajaran. Menurut Zaki Ambar (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam mampu membuat suasana kelas menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran guru dapat mengurumkan informasi secara efektif kepada peserta didik. Pada masa digital ini pembelajaran dengan menyesuaikan zaman dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Wulandari (2023) penguasaan media pembelajaran yang dilakukan guru sangat krusial agar dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, berdaya dan berhasil guna.

Peran media pembelajaran tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berguna untuk merangsang minat dan kreativitas peserta didik. Sehingga media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, melibatkan peserta didik dan membentuk kreativitas peserta didik. Penggunaan teknologi seperti gawai dan laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi online yang telah banyak berkembang untuk mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi online Kahoot. Platform aplikasi kahoot dapat diakses melalui laman atau browser internet.

Kahoot berisikan platform dengan berbagai fitur kuis yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi kahoot membutuhkan koneksi internet dan dapat dimainkan secara online secara serentak dalam satu kelas. Kahoot merupakan media pembelajaran visual dan memiliki fungsi atensi sehingga dapat menarik dan memberi perhatian kepada peserta didik. Menurut Mustikawati (2020) aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dapat mendukung memfasilitasi peserta didik dengan menggali kreativitas mereka melalui teknologi pembelajaran dengan pendekatan permainan yang menarik beserta konten pembelajaran sesuai dengan kurikulum tertentu. Aplikasi kahoot dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran. Salah satu perwujudan penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Penjasorkes pada materi *passing* bawah bola voli. Secara umum dalam pembelajaran bola voli guru memberikan pembelajaran secara langsung di lapangan. Hal tersebut dapat membuat peserta didik cepat merasa bosan sehingga dalam hal ini guru perlu memberikan inovasi maupun solusi. Pembelajaran bola voli pada materi *passing* bawah menjadi mudah diterima apabila guru menggunakan bantuan media sehingga penggunaan aplikasi Kahoot dapat menjadi alternatif guru dalam menyampaikan materi bola voli yang berbasis dengan adanya teknologi. Materi *passing* bawah itu sendiri adalah salah satu teknik untuk mengoper bola dari tangan pemain satu ke pemain lainnya dengan teknik mengayunkan lengan dari bawah ke atas, kemudian bola dipukul menggunakan pergelangan tangan. Menurut Gusniar (2019) tujuan dari teknik *passing* bawah bola voli yaitu untuk mengontrol arah dan kekuatan bola supaya dapat mengarahkan bola pada arah yang ditunjukkan baik itu sebagai umpan kepada pemain satu tim atau melanjutkan bola ke arah yang tepat dalam permainan.

Menurut Risno (2024) dalam pembelajaran khususnya pembelajaran olahraga ada beberapa komponen yang dapat dilakukan adanya modifikasi yaitu permainan, peraturan, alat dan media yang digunakan dalam media pembelajaran. Penerapan aplikasi kahoot dalam bola voli mampu membantu peserta didik memahami materi, menangkap informasi dan menambah motivasi serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan aplikasi kahoot juga dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu dalam pengukuran hasil belajar seperti adanya latihan soal, pengayaan, *pretest*, dan *posttest*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sinta Andaresta (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi kahoot mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan

oleh M. Zaki (2024) dengan topik implementasi aplikasi kahoot pada bola voli menyatakan bahwa penggunaan aplikasi kahoot mampu menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di kelas X SMK N 3 Semarang ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam melakukan teknik dasar bola voli utamanya pada *passing* bawah. Saat peserta didik melakukan pergerakan *passing* bawah, bola melenceng keluar dari lapangan. Permasalahan tersebut dapat didasari karena bola tidak mengenai tangan peserta didik, kurangnya kesiapan peserta didik dalam menerima bola maupun kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga guru perlu melakukan adanya inovasi guna mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli Kelas X SMK N 3 Semarang”

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini dirancang untuk memberikan solusi atau memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan di kelas. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan oleh tiga hal antara lain: 1) Perencanaan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan 3) Observasi dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Siklus pertama dilakukan pada tanggal 5 November 2024 dan siklus kedua dilaksanakan tanggal 12 November. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan hasil tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui data hasil ketuntasan belajar dapat dilakukan dengan cara menghitung rata-rata nilai yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Hal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan yaitu dilakukan Sebelum melakukan tindakan penelitian ini diawali dengan perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru pamong terkait tindakan apa yang ingin dilakukan, peneliti mempersiapkan materi ajar dan sarana prasarana yang perlu dipersiapkan. Selain itu peneliti juga mempersiapkan Modul Ajar yang akan digunakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus pertama mendapati data sebagai berikut ini:

Tabel 1. *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Peserta Didik

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta didik	36 peserta didik	36 peserta didik
Nilai Tertinggi	92	92
Nilai Terendah	56	66
Rata-Rata Nilai	72	80

Sedangkan rekapitulasi apabila dilihat dengan rentang nilai yang diperoleh dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Rentang Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
91-100	1	3%	19	53%	Tuntas
81-90	12	33%	13	36%	Tuntas
<80	23	64%	4	11%	Tidak Tuntas
Jumlah	36	100%	36	100%	

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada *pretest* dilakukan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 92 dan terendah sebesar 56. Kemudian pada nilai *posttest* nilai tertinggi diperoleh 92 dan terendah 66. Sedangkan bila dilihat jumlah distribusi ketuntasan klasikal hasil belajar pada *pretest* sejumlah 13 peserta didik dinyatakan tuntas sedangkan 23 peserta didik tidak tuntas. Dengan adanya data tersebut selanjutnya peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan penerapan aplikasi kahoot dalam pembelajaran olahraga *passing* bawah bola voli. Dari data yang sudah diperoleh dinyatakan bahwa sejumlah 32 peserta didik artinya 89% sudah memenuhi kriteria ketuntasan pembelajaran, sedangkan sejumlah 4 peserta didik belum tuntas pembelajaran. Penggunaan media kahoot dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengerjakan soal yang sudah dibuat pada aplikasi kahoot. Konsep aplikasi kahoot yang berbentuk kuis dan pemberian soal mampu memudahkan guru dalam melakukan evaluasi dan asesmen.

Hasil penelitian yang dilakukan didukung dengan temuan dari peneliti sebelumnya seperti penelitian Sinta Adaresta (2024) yang menyatakan bahwa media kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi konfigurasi elektron, Selanjutnya penelitian yang ditemukan oleh Bili (2024) bahwa penerapan media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas dan beberapa penelitian yang relevan implementasi penggunaan media pembelajaran aplikasi kahoot mampu memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Melalui aplikasi tersebut peserta didik dapat antusias dalam pembelajaran dan dapat memahami informasi yang disampaikan dengan mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan terhadap peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK N 3 Semarang dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari data siklus I dan siklus II. Penerapan aplikasi kahoot dapat membantu peserta didik dalam mengolah informasi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru bagi guru. Dengan penggunaan aplikasi membuat kondisi kelas terasa lebih aktif dan melibatkan peserta didik. Selain itu suasana kelas tersebut menjadikan lingkungan belajar terasa menyenangkan dan tidak monoton. Saran yang diberikan peneliti yaitu guru dapat menerapkan penggunaan maupun mengembangkan aplikasi kahoot pada pembelajaran mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaresta, S., & Bahriah, E. S. (2024). Implementasi Media Kahoot Berbasis Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Konfigurasi Elektron. 1(1), 1–11.
- Anggraeni, A., Rachmijati, C., & Listia Apriliyanti, D. (2020). Penerapan Media Kuis Interaktif Kahoot Untuk Meningkatkan Speaking Skill Peserta didik di Desa Subang. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 351–360.
- Bili, O., Laksana, D. N. L. ., Suparmi, N. W. ., & Dinatha, N. M. . (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Budaya Lokal Etnis Soa untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Suhu dan Kalor: Studi Tindakan di SMP Negeri 1 Soa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 821–834. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i4.961>
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Khasanah, U., & Sanuri, D. (2024). Pemanfaatan Teknologi Inovatif Dalam Pembelajaran Blended Learning Pendahuluan Metode. 1(1), 65–75.
- Muhammad Zaki Ambari. (2024). Implementasi Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Bola Voli Kelas X SMAN 9 Semarang. *Jurnal PHEDHERAL*, 21(2), 30–39.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.

- Nuridayanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Markiano Solissa, E., & Mere, K. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 88–93.
- Rahmat, D., & Wahidi, R. (2018). Metode latihan passing bawah bola voli pada siswa sekolah menengah pertama. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 96.
- Risno. (2024). Penerapan Modifikasi Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan *Passing* Bawah Bola Voli. *Gelanggang Olahraga*, 7(2), 482–493.
- Saputra, D. I. M., & Gusniar, G. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Bermain Melempar Bola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i1.862>