

**Implementasi Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Bola Voli Kelas X SMAN 9 Semarang*****Implementation of the Kahoot Application in Volleyball Learning for Class X at SMAN 9 Semarang*****Muhammad Zaki Ambari<sup>1</sup>, Bertika Kusuma Prastiwi<sup>2</sup>, Muhammad Alimin<sup>3</sup>**<sup>1,3</sup> *Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No.40, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Semarang, Central Java, 50166, Indonesia*<sup>2</sup> *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No.40, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Semarang, Central Java, 50166, Indonesia***Abstrak**

Tujuan penelitian ialah mengetahui implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bola voli di kelas X SMAN 9 Semarang. Metode yang diterapkan ialah kualitatif deskriptif, hal ini dilakukan untuk mengetahui fenomena secara langsung di lapangan, sehingga peneliti mengetahui situasi dan kondisi secara realitas. Sumber data penelitian ialah test, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini ialah faktor yang melandasi penggunaan aplikasi Kahoot ialah distrupsi teknologi, implementasi kurikulum Merdeka di SMAN 9 Semarang, dan adanya degradasi aktivitas pembelajaran. Langkah-langkah dalam penggunaan Kahoot ialah guru menyiapkan akun Kahoot dan membagikan link Kahoot, kemudian peserta didik mengerjakan pertanyaan sesuai intruksi, melihat hasil, dan mendiskusikan hasil pembelajaran yang tertera dalam aplikasi Kahoot. Selanjutnya manfaat dari penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bola voli ialah menumbuhkan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif, memberikan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, serta memberikan kesan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

**Kata kunci:** *Kahoot, Bola Voli, Teknologi***Abstract**

*The aim of the research is to determine the implementation of the Kahoot application in learning volley ball in class X at SMAN 9 Semarang. The method applied is descriptive qualitative, this is done to find out phenomena directly in the field so that researchers know the situation and conditions in reality. Sources of research data are tests, interviews, observations, and documentation. The results of this research are that the factors underlying the use of the Kahoot application are technological disruption, the implementation of the Merdeka curriculum at SMAN 9 Semarang, and the degradation of learning activities. The steps in using Kahoot are that the teacher sets up a Kahoot account and shares the Kahoot link, then students answer questions according to the instructions, view the results, and discuss the learning outcomes listed in the Kahoot application. Furthermore, the benefits of using the Kahoot application in learning volleyball are that it fosters interactive, creative, and innovative learning, provides learning that focuses on students, and gives the impression of learning that is integrated with technology.*

**Keywords:** *Kahoot, Volley Ball, Technology*<https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v21i2.91928>**PENDAHULUAN**

Proses belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengalaman langsung bagi siswa sangat penting. Pengalaman langsung ini terjadi saat interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya dalam proses pembelajaran. Konsep ini menekankan bahwa seseorang cenderung memiliki memori yang lebih kuat ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses belajar. Aktivitas siswa yang aktif ini dapat didukung dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, yang memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang beragam

dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menarik bagi siswa, karena kelas tersebut dihadirkan dengan inovasi dan kreativitas yang baru.

Dalam konteks pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa dimana guru berperan sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini tergantung pada kelancaran komunikasi di antara keduanya, di mana guru mampu menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa dan siswa mampu menerima informasi tersebut dengan baik. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pengirim dan penerima informasi, penting diperlukan penggunaan alat komunikasi atau media yang tepat.

Keberhasilan guru dalam membina murid berlandaskan pada tiga kemampuan utama: mengawasi, membina, dan mengembangkan kompetensi murid, baik personal, sosial, maupun manajerial. Namun, realita menunjukkan masih banyak guru yang belum melaksanakan tugasnya secara optimal. Salah satu faktor penghambatnya adalah keterbatasan kemampuan guru, khususnya dalam penggunaan, penyediaan, dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Di era digital ini, media pembelajaran menjadi salah satu kunci penyesuaian dalam pengajaran. Penguasaan media pembelajaran oleh guru menjadi krusial untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, berdaya guna, dan berhasil guna. (Wulandari et al, 2023).

Menurut (Nurrita, 2018) mengartikan media pembelajaran adalah sarana yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran harus dipilih dan digunakan sesuai dengan pola belajar yang telah ditetapkan. Guru dituntut untuk kreatif dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran, termasuk memanfaatkan teknologi seperti internet. Pembelajaran dengan TIK mengubah fokus dari guru-sentris menjadi murid-sentris. Hal ini meningkatkan minat belajar mandiri murid dan memudahkan mereka mengakses informasi melalui internet. TIK juga mendukung proses belajar mengajar di sekolah secara keseluruhan. (Fatria, 2018)

Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019) mendefinisikan media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan bahkan memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap proses belajar mengajar.

Menurut (Mustikawati, 2020) Di era modern ini, proses belajar mengajar tak hanya bertumpu pada interaksi guru dan murid di dalam kelas. Berbagai media pembelajaran kini hadir sebagai pelengkap, menawarkan segudang manfaat untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah keseragaman penyampaian materi. Dengan bantuan media, guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara konsisten dan seragam

kepada seluruh peserta didik. Hal ini memungkinkan mereka untuk menerima informasi yang sama dan terhindar dari kesalahpahaman.

Lebih dari itu, media pembelajaran mampu membangkitkan minat dan keterlibatan para murid. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi daya tarik tersendiri, mendorong rasa ingin tahu dan motivasi belajar murid. Konsep-konsep abstrak pun dapat dikonkretkan dengan media, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media pembelajaran tak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga mendukung pembelajaran interaktif. Komunikasi dua arah antara guru dan murid menjadi lebih mudah terjalin. Murid didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan penjelasan yang lebih mendalam.

Manfaat lain yang tak kalah penting adalah penghematan waktu belajar. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien, sehingga waktu belajar di kelas dapat dioptimalkan. Guru pun memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada kegiatan lain yang tak kalah penting, seperti interaksi individual dengan murid. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga meningkatkan kualitas pembelajaran. Murid dapat memahami materi dengan lebih baik dan mendalam. Media juga membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Fleksibel dalam belajar merupakan dambaan setiap murid. Media pembelajaran mewujudkannya. Murid dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat mengakses materi pelajaran melalui berbagai platform, seperti video, audio, dan teks, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Sikap positif terhadap belajar menjadi kunci utama keberhasilan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menumbuhkan sikap positif ini dalam diri murid. Motivasi mereka untuk belajar pun meningkat, mendorong mereka untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Peran guru tak hanya sebagai pengajar tradisional. Media pembelajaran memungkinkannya untuk beralih menjadi fasilitator dan pembimbing. Guru dapat fokus pada pengembangan keterampilan belajar murid dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka.

Salah satu alat pembelajaran populer yang sering dipakai adalah Kahoot, sebuah platform edukasi online yang menyuguhkan kuis interaktif dalam suasana kelas. Ini memungkinkan penggunaan laptop, gadget, dan proyektor untuk pembelajaran kelompok secara langsung. Kahoot memerlukan koneksi internet dan dapat diakses melalui [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com). Dengan menggunakan Kahoot, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur, bahkan untuk materi yang kompleks. Kahoot memfasilitasi siswa untuk menggali kreativitas mereka melalui teknologi dengan menggabungkan permainan yang menarik dengan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum mata pelajaran tertentu. (Mustikawati, 2020)

Salah satu wujud penerapan aplikasi Kahoot adalah dalam pembelajaran mata Pelajaran PJOK terkait materi bola voli. Hal ini digunakan agar mempermudah siswa dalam menganalisis dan mengkaji materi bola voli khususnya di kelas X. Bola voli adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari enam orang pemain. Permainan ini penuh dengan semangat tim, ketangkasan, dan strategi, di mana para pemain beradu kemampuan untuk memukul bola melewati net ke area lawan dan mencegah bola jatuh di area mereka sendiri. (Andara, 2021)

Pada dalam pembelajaran bola voli, seringkali guru menggunakan pendekatan yang monoton di mana mereka hanya menampilkan contoh dan mengharapkan peserta didik menirunya. Salah satu metode yang umum adalah metode demonstrasi yang menekankan peran guru, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Dampaknya, motivasi belajar peserta didik dalam bola voli bisa menurun karena mereka merasa minim keterlibatan dalam proses pembelajaran. Biasanya, guru hanya menunjukkan contoh dan meminta peserta didik untuk mencobanya, tanpa memberi kesempatan penuh bagi mereka untuk aktif terlibat dalam belajar.

Penerapan Kahoot dalam pembelajaran bola voli dapat membantu siswa memahami materi lebih mudah. Secara tradisional, pembelajaran bola voli sering dilakukan dengan guru memberikan contoh langsung di lapangan, namun hal ini bisa membuat siswa merasa bosan atau jenuh dalam mempelajari materi tersebut. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot sebagai aplikasi pembelajaran memberikan solusi yang efektif dengan menyatukan materi bola voli dalam permainan berbasis teknologi, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk memahami konsep yang diajarkan

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas X SMA N 9 Semarang pada mata pelajaran PJOK mengenai materi bola voli, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kebosanan, kejenuhan, dan kurang antusias terhadap materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan dalam metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat serta kreativitas mereka. Selain itu, perkembangan teknologi yang mendisrupsi banyak aspek kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan, menuntut integrasi yang lebih kuat dengan teknologi. Pendekatan ini harus berorientasi pada peserta didik sebagai pusat pembelajaran (student-centered) dan memperhatikan kebutuhan individual mereka, sesuai dengan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dan tanggung jawab budaya guru (Cultural Responsibility Teacher, CRT).

Penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bola voli memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka dan terlibat dengan teknologi. Pendekatan pembelajaran ini mendukung kebebasan berpikir, kreativitas dalam pembuatan, dan analisis yang mendalam terkait bola voli. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Kahoot di kelas X SMA Negeri 9 Semarang dalam pembelajaran bola voli.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara detail pelaksanaan, hasil, dan faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman siswa dalam pembelajaran bola voli dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Semarang pada kelas X-6 yang terdiri dari 36 siswa. Langkah-langkah persiapan meliputi penyusunan modul pembelajaran, LKPD, dan penggunaan aplikasi game Kahoot. Sumber data utama berasal dari literatur ilmiah yang relevan, wawancara dengan subjek, tes menggunakan aplikasi Kahoot, observasi, serta dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### 1. Faktor yang Melandasi Implementasi Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bola voli di SMAN 9 Semarang.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, terutama di era globalisasi saat ini. Hal ini sangat berdampak dalam proses pembelajaran, terutama karena siswa SMA umumnya menggunakan teknologi seperti gawai dalam kegiatan belajar mereka. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran telah menjadi suatu keharusan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sistem belajar mengajar yang konvensional, yang hanya melibatkan demonstrasi dari guru dan siswa, sering kali tidak cukup untuk memotivasi siswa atau menumbuhkan antusiasme mereka dalam mempelajari materi seperti bola voli. Oleh karena itu, guru perlu melakukan improvisasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi. Salah satu contoh integrasi teknologi yang relevan adalah penggunaan aplikasi Kahoot dalam mengajar materi bola voli. Adapun faktor yang melandasi penggunaan aplikasi Kahoot dalam materi bola voli ialah:

#### a. Distrupsi Teknologi

Perubahan Perkembangan zaman saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi, yang mempengaruhi bagaimana kita menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut agar proses pembelajaran tetap menarik dan siswa lebih bersemangat. Terutama dengan banyaknya sekolah yang menerapkan full day school, siswa sering merasa bosan dan mengantuk pada jam-jam terakhir. Penggunaan teknologi yang efektif dapat membuat siswa lebih senang dan bersemangat, terutama dengan banyaknya media atau aplikasi yang menggunakan elemen permainan atau game dalam sistemnya.

Perkembangan teknologi merupakan hasil dari penyebaran globalisasi yang luas. Dengan demikian, hampir semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh globalisasi secara tidak langsung. Alasan ini mendasari keputusan untuk menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran materi bola voli di kelas X-6 SMAN 9 Semarang. Siswa-siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi

terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, yang tercermin dari semangat mereka dalam mengerjakan soal bola voli.

#### b. Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah seperangkat peraturan yang mengatur proses pembelajaran di kelas, melibatkan baik guru maupun siswa. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi terbaru yang menekankan pada kebebasan, kreativitas, dan inovasi siswa dalam proses belajar. Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka, siswa diberi kebebasan untuk mengintegrasikan teknologi dan budaya dalam mempelajari materi yang sedang dipelajari. Penggunaan aplikasi Kahoot menjadi contoh nyata dari integrasi teknologi dalam pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan menerapkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Sejak tahun 2021, SMA N 9 Semarang telah secara bertahap menerapkan Kurikulum Merdeka. Hal ini membawa angin segar dalam proses belajar mengajar, dengan penerapan teknologi yang menjadi nilai-nilai yang selalu terdoktrin dalam pembelajaran. Salah satu aplikasi yang familiar digunakan di SMA N 9 Semarang adalah Kahoot. Aplikasi ini telah menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bola voli.

#### c. Degradasi Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media memiliki pengaruh besar terhadap semangat belajar siswa, terutama bagi generasi Z yang sangat terhubung dengan teknologi. Ketika pembelajaran hanya berfokus pada ceramah atau demonstrasi tanpa interaksi yang cukup, siswa cenderung merasa bosan, kehilangan minat, bahkan terlibat dalam obrolan yang tidak terkait. Untuk mengatasi penurunan minat belajar ini, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dan media secara kreatif dalam proses pembelajaran.

Guru perlu menciptakan proyek-proyek pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti teknologi digital atau aplikasi interaktif, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran.

Di SMAN 9 Semarang, implementasi pembelajaran di kelas X tanpa penggunaan media atau teknologi dianggap kurang menarik, menyebabkan penurunan minat siswa. Ketika pembelajaran hanya mengandalkan ceramah, banyak siswa terlihat hanya diam, bingung, dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi.

Merdeka Belajar, didukung oleh teknologi pendidikan, merupakan langkah transformatif dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, berorientasi pada siswa, dan relevan dengan tuntutan zaman saat ini. Pemanfaatan teknologi pendidikan dengan cara yang cerdas dan

bertanggung jawab memiliki potensi besar untuk membuka peluang baru dalam meningkatkan aksesibilitas, personalisasi, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mencetak generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global di era digital. (Nuridayanti, 2023)

Pada proses pembelajaran bola voli, guru seringkali hanya menggunakan metode yang monoton dan memberikan tugas untuk melakukan. Salah satu metode yang umum digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi yang berpatokan pada buku paket atau pemahaman guru saja, sehingga peserta didik tidak diperlukan untuk berpartisipasi aktif. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar bola voli, karena mereka seperti tidak diperhatikan oleh guru. Biasanya, guru hanya memberikan demonstrasi dan kemudian menginstruksikan peserta didik untuk melakukan tanpa melibatkan mereka dalam proses belajar.

## 2. Langkah-langkah Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Bola Voli Kelas X di SMAN 9 Semarang.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran saat ini sangat penting untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar. Guru perlu menyiapkan pertanyaan atau tes dalam aplikasi Kahoot yang mencakup materi yang akan diajarkan, sehingga siswa secara tidak langsung memperdalam pemahaman mereka melalui penggunaan aplikasi ini. Guru perlu menciptakan kuis Kahoot yang terkait dengan topik yang akan dipelajari, seperti bola voli. Kuis Kahoot dapat berupa pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan benar atau salah, atau pertanyaan terbuka. Untuk membuat kuis lebih menarik, guru dapat menambahkan gambar, video, dan audio.



**Gambar 1.** Peserta didik melaksanakan pengerjaan kahoot

Penggunaanya Kahoot telah menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran. Caranya mudah: guru membagikan kode, siswa kemudian join menggunakan gadget masing-masing. Saat kuis dimulai, suasana kelas langsung berubah jadi seru. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul di layar membuat siswa berlomba menjawab. Hasilnya pun selain siswa jadi lebih aktif, guru juga bisa langsung melihat pemahaman siswa terhadap materi. Jadi, pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.



**Gambar 2.** Presentasi hasil Kahoot ranking 1-3

Salah satu wujud penerapan aplikasi Kahoot adalah dalam pembelajaran mata Pelajaran PJOK terkait materi bola voli. Hal ini digunakan agar mempermudah siswa dalam menganalisa dan mengkaji bola voli khususnya di kelas X. Bola voli adalah olahraga yang melibatkan permainan bola besar dengan menggunakan net, bola, dan lapangan sebagai peralatan utama. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari enam pemain. Tujuan utama bola voli adalah mengumpulkan poin sebanyak mungkin untuk memenangkan setiap set. Dalam pertandingan, tim harus mampu mempertahankan diri dan menggagalkan serangan lawan untuk meraih poin. Untuk memenangkan pertandingan, sebuah tim harus memenangkan tiga dari lima set yang ada dalam satu pertandingan.

Permainan bola voli memerlukan kerja sama yang sangat baik antar anggota tim. Selain itu, kekompakan, respons yang cepat, kondisi fisik yang prima, mental yang kuat, dan teknik permainan yang tinggi sangat penting agar tim dapat bertahan serta melakukan serangan dengan efektif dan efisien. Secara umum, ada tiga teknik dasar dalam bola voli yang digunakan untuk mempertahankan atau memenangkan pertandingan, yaitu servis, smash, dan blok. (Samsu Nurfalalah dkk, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah aplikasi Kahoot, sebuah platform edukasi online yang menyediakan kuis interaktif untuk kelas. Kahoot memungkinkan pembelajaran bersama di ruang kelas dengan menggunakan laptop, perangkat gadget, dan proyektor. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet dan dapat diakses melalui situs [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com). Dengan Kahoot, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, bahkan untuk materi yang kompleks. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berkreasi dengan teknologi, karena Kahoot menggabungkan elemen permainan yang menarik dengan tujuan pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran tertentu. (Mustikawati, 2020)

### 3. Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 9 Semarang

Dengan penggunaan aplikasi Kahoot, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan interaktivitas yang lebih tinggi dalam memahami materi bola voli. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa siswa Kelas X SMAN 9 Semarang yang merupakan generasi Z sudah terbiasa

dengan teknologi, sehingga mereka merasa nyaman menggunakan aplikasi ini. Selain itu, aplikasi Kahoot juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi bola voli secara menyeluruh.

Aplikasi Kahoot dapat berfungsi sebagai alat umpan balik antara peserta didik dan guru untuk menilai pemahaman materi bola voli. Dengan demikian, penggunaan Kahoot di Kelas X SMAN 9 Semarang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan antusiasme siswa, serta menawarkan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam mempelajari materi bola voli.

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan bahkan memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019)

Menurut (Mustikawati, 2020) Di era modern ini, proses belajar mengajar tak hanya bertumpu pada interaksi guru dan murid di dalam kelas. Berbagai media pembelajaran kini hadir sebagai pelengkap, menawarkan segudang manfaat untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah keseragaman penyampaian materi. Dengan bantuan media, guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara konsisten dan seragam kepada seluruh peserta didik. Hal ini memungkinkan mereka untuk menerima informasi yang sama dan terhindar dari kesalahpahaman.

## **KESIMPULAN**

Simpulan penelitian ini adalah alasan utama penggunaan Kahoot meliputi distrupsi teknologi, penerapan kurikulum Merdeka di SMAN 9 Semarang, dan degradasi aktivitas pembelajaran. Prosedur penggunaan Kahoot dimulai dengan guru yang membuat akun Kahoot dan membagikan tautan kepada siswa. Selanjutnya, peserta didik menjawab pertanyaan sesuai instruksi, memeriksa hasil, dan mendiskusikan hasil pembelajaran yang ditampilkan dalam aplikasi Kahoot. Manfaat dari penggunaan Kahoot dalam pengajaran bola voli meliputi peningkatan interaktivitas, kreativitas, dan inovasi dalam pembelajaran, penekanan pada kebutuhan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang terintegrasi dengan teknologi.

## **REFERENSI**

- Andara, M. S., Ratimiasih, Y., & Hudah, M. (2021). *Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Bola Voli Di Klub Bina Taruna Kota Semarang Tahun 2021*. STAND: Journal Sports Teaching and Development, 2(1), 8-13.
- Fatria, F. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 2(1), 138–144.
- Fenny Eka Mustikawati. (2020). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa*

Indonesia.

- Fenny Eka Mustikawati. (2020). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Nuridayanti Nuridayanti. (2023). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 5(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>