

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF BOLA VOLI MELALUI MEDIA GAME *QUIZIZZ* BERBASIS *HYPERMEDIA* PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 4 SEMARANG

Muhammad Nurrais A

email: amarnurrais@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This was roused by an absence of understudy assessment results with respect to volleyball material at SMKN 4 Semarang. The examination that has been done is connected with the arrangement of test assessment media to increment understudy interest and learning results in volleyball. The technique utilized is a quantitative strategy. The information investigation strategy utilized SPSS 24 programming. The aftereffect of the exploration is that the utilization of quizizz assessment media is demonstrated to further develop understudy learning results at SMK Negeri 4 Semarang about volleyball. In this review, analysts directed 3 assessments. The primary assessment is a pretest, which is utilized as a reason for correlation with the assessment results subsequent to being given regular learning techniques and test assessment media. The subsequent assessment is an assessment utilizing traditional media. Also, the third assessment is an assessment done utilizing test media. The consequences of this review can give an outline to sports educators at SMK Negeri 4 Semarang and in different schools that an advancement is required in the utilization of uses to help instructor execution and lift understudy learning results.

Keyword: *improvement of learning outcomes, quizizz evaluation media.*

Abstrak

Landasan ini bergantung pada belum adanya hasil penilaian siswa terhadap materi bola voli di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Semarang. Eksplorasi yang telah dilakukan dihubungkan dengan pemberian media penilaian berupa kuis untuk memperluas daya dan hasil belajar siswa pada materi bola voli. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Metode pemeriksaan informasi menggunakan program SPSS 24. Hasil yang diperoleh adalah pemanfaatan media penilaian *quizizz* yang terbukti memberikan peningkatan hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Semarang dalam hal bola voli. Dalam ulasan ini, para ahli mengarahkan 3 penilaian siswa. Penilaian utama adalah *pretest* yang digunakan sebagai alasan untuk korelasi dengan hasil penilaian setelah diberikan teknik pembelajaran tradisional dan kuis. Penilaian selanjutnya adalah penilaian dengan menggunakan media biasa. Selain itu, penilaian ketiga adalah penilaian yang diselesaikan dengan menggunakan media kuis. Hasil yang didapat dalam penilaian dengan media tradisional menunjukkan bahwa ketepatan rata-rata jawaban siswa yang baru-baru ini mendapatkan ketepatan rata-rata 13 pertanyaan menjadi 15 pertanyaan. Kemudian, hasil yang didapat dalam penilaian dengan media kuis menunjukkan bahwa ketepatan khas jawaban siswa yang baru-baru ini mendapat ketepatan rata-rata 13 pertanyaan menjadi 18 pertanyaan. Dari tinjauan ini dapat memberikan gambaran kepada pendidik olahraga di SMK Negeri 4 Semarang dan di sekolah lain bahwa diperlukan suatu kemajuan dalam pemanfaatan kegunaan untuk membantu pelaksanaan pendidik dan mengangkat hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *peningkatan hasil belajar, media quizizz.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk mengubah sikap dan perilaku yang berbeda dari sebelumnya. belajar mengajar sebagai suatu proses mencakup tiga komponen yang berbeda: tujuan belajar (pendidikan), pengalaman belajar mengajar (proses), dan hasil belajar. Salah satu cara dia mengukur hasil belajar adalah dengan menggunakan sistem penilaian.

Penilaian adalah cara untuk mengetahui seberapa baik tujuan pembelajaran telah tercapai. Singkatnya, penilaian berfungsi sebagai alat untuk menilai keberhasilan dan kinerja. hasil belajar siswa. Menilai hasil belajar mengajar adalah proses pemberian nilai pada hasil belajar yang dicapai siswa berdasarkan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar dalam arti yang lebih luas, meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Fungsi penilaian adalah untuk menerima umpan balik berupa umpan balik bagi proses pembelajaran tentang pencapaian tujuan pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil prestasi siswa yang memenuhi atau tidak memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan, dan menjadi dasar untuk melakukan penyuntingan adalah. Hasil dari proses belajar siswa Ini akan digunakan sebagai sertifikat kelulusan untuk diberikan atau dipresentasikan kepada orang tua atau siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam belajar adalah dengan menggunakan game edukasi kuis. Game edukasi ini sudah ada, namun masih jarang ditemukan dan masih kurang digunakan dalam media edukasi. *Quizizz* tersedia untuk laptop dan smartphone dan dapat diakses dari mana saja. Game pembelajaran ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif sebagai media pembelajaran dengan soal-soal penilaian yang terintegrasi.

Quizizz adalah aplikasi berbasis game, yang menghadirkan latihan yang menyenangkan dan membuat aktivitas intuitif menjadi menyenangkan (Purba, 2019). Penerapannya dapat

dilakukan oleh siswa/pelajar di rumah dengan memanfaatkan *gadget* elektronik mereka, misalnya ponsel dan PC. Berbeda dengan aplikasi instruktif lainnya, game instruktif *quizizz* memiliki karakter mata pelajaran, gambar, simbol dan musik yang dapat melibatkan siswa selama pengalaman pendidikan, berlatih atau mengikuti tes secara bebas.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain untuk mendorong siswa untuk bertindak lebih dalam pengalaman pendidikan dan mencoba untuk melakukan latihan dan tes dalam keinginan untuk memiliki pilihan untuk mendapatkan hasil tes yang tinggi dan mempengaruhi pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa. Eksplorasi ini tergantung pada persepsi di SMK Negeri 04 Semarang, peneliti mendapatkan data dan informasi bahwa permasalahan yang ada pada pembelajaran bola voli masih terdapat nilai yang dibawah KKM

Ujian terakhir yang dipimpin oleh Sigit Pamungkas pada tahun 2020 dengan contoh 22 siswa. Pemeriksaan dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus 1 pertemuan. Menjelang akhir contoh, siswa mendapatkan pertanyaan penilaian dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan instruktif *Quizizz* sehingga siswa diharapkan memiliki pilihan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa di kelas. Dilihat dari konsekuensi persepsi terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Gentan 04 Semarang dengan media pembelajaran melalui permainan instruktif *Quizizz*, terjadi pemuaian kritis pada siklus utama dengan skor 51,36, dan mengingat pada siklus II skornya 93,45 (Pamungkas, 2020)

SMK Negeri 4 Semarang yang menjadi tempat pelaksanaan ujian, belum melaksanakan media pembelajaran dan penilaian berbasis aplikasi. Persepsi dari ujian tersebut didapat bahwa akibat penilaian siswa menunjukkan bahwa cukup banyak dari mereka yang justru mendapat nilai di bawah standar mutu yang diterapkan sekolah. Hasil yang diperoleh disebabkan oleh tidak adanya kemampuan siswa dalam memahami materi pengalaman pendidikan bola voli yang

dipandang kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan landasan di atas, para ilmuwan tertarik untuk memimpin eksplorasi untuk memutuskan dampak penggunaan quizz dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar mental siswa tentang bola voli.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu melakukan kajian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Bola Voli Melalui Media Game *Quizizz* Berbasis *Hypermedia* Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Semarang”

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan yaitu metode kuantitatif. Sampel yang diambil dengan menerapkan metode ini yaitu sebesar 34 orang. Pada penelitian ini diberikan evaluasi kognitif menggunakan dua metode yaitu evaluasi dengan media konvensional dan evaluasi dengan media *quizizz*. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan hasil data yang diolah. Teknik analisa data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang ditujukan pada siswa SMK Negeri 4 Semarang terkait dengan pembelajaran bola voli khususnya aspek kognitif. Adapun data *pretest* siswa SMK Negeri 4 Semarang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil *pre test* evaluasi dengan menggunakan media konvensional

No.	Kategori	Hasil
1.	Mean	13.2059
2.	Std. Deviation	1.90342

3.	Variance	3.623
4.	Minimum	8
5.	Maximum	18

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel di atas untuk hasil kognitif bola voli siswa kelas XI TKL 2 pada saat *pretest* memperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 13.206 dengan *Std. Deviation* (simpangan baku) sebesar 1.903, dan *variance* (varians data) 3.623. Nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 18 dan nilai *minimum* (terendah) sebesar 8.

Setelah itu, siswa diberi pembelajaran mengenai materi dan pengerjaan soal bola voli langsung kepada para siswa dengan media konvensional atau pemberian materi hanya dengan penyampaian materi dari guru ke siswa tanpa media apapun. Adapun data *posttest* setelah diberikan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil *pretest* evaluasi dengan menggunakan media konvensional

No.	Kategori	Hasil
1.	Mean	15.62
2.	Std. Deviation	2.146
3.	Variance	4.607
4.	Minimum	10
5.	Maximum	18

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel di atas, hasil *posttest* mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) kognitif bola voli sebesar 15.62 dengan *Std. Deviation* (simpangan baku) sebesar 2.146, dan *variance* (varians data) 4.607. Nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 18 dan nilai *minimum* (terendah) sebesar 10.

Kemudian, peneliti melakukan atau memberikan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media *quizizz* kemudian memberikan evaluasi kognitif dengan media yang sama. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan hasil *pretest* yang dihasilkan dari hasil evaluasi konvensional dan *posttest* dengan penggunaan media *quizizz*:

Tabel 4.3

Hasil *pretest* evaluasi dengan menggunakan media konvensional

No.	Kategori	Hasil
1.	Mean	13.2059
2.	Std. Deviation	1.90342
3.	Variance	3.623
4.	Minimum	8
5.	Maximum	18

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Berdasarkan table di atas, untuk hasil kognitif bola voli siswa kelas XI TKL 2 pada saat *pretest* memperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 13.206 dengan *Std. Deviation* (simpangan baku) sebesar 1.903, dan *variance* (varians data) 3.623. Nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 18 dan nilai *minimum* (terendah) sebesar 8.

Setelah itu, peneliti memberikan pembelajaran dan evaluasi dengan media *quizizz*. Hasilnya dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.4**Hasil *posttest* evaluasi dengan menggunakan media *quizizz***

No.	Kategori	Hasil
1.	Mean	18.06
2.	Std. Deviation	2.309
3.	Variance	5.330
4.	Minimum	12
5.	Maximum	20

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Setelah menggunakan media *quizizz*, dapat dilihat dari tabel di atas bahwa hasil *posttest* dengan *mean* (rata-rata) kognitif bola voli sebesar 18.06 kemudian *Std.Deviation* (simpangan baku) sebesar 2.309, dan *variance* (varians data) 5.330. Nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 20 dan nilai *minimum* (terendah) sebesar 12.

Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh, langkah selanjutnya yaitu data tersebut dihitung atau diolah dengan menggunakan *software* SPSS24. Kemudian, hasil olah data tersebut akan dipaparkan dan disajikan dalam bentuk tabel. Adapun *output* dari hasil perhitungan melalui *software* SPSSs24 adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Dibawah ini adalah hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dari penelitian ini.:

Tabel 4.5
Uji Normalitas

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Asymp.Sig</i>	Keterangan
0.107	0.200	Normal

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel di atas, hasil evaluasi kognitif siswa tentang bola voli didapat nilai *Asymp.Sig.* sebesar 0,200. Karena hasil belajar memiliki nilai *Asymp.Sig.* $> \alpha$ (0,05), maka dapat diambil keterangan bahwa data hasil kognitif bola voli siswa kelas XI TKL 2 dengan media evaluasi kognitif *quizizz* berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dibawah ini adalah hasil uji homogenitas dari penelitian ini:

Tabel 4.6
Uji Homogenitas

Data	Kelas	<i>Levene Statistics</i>	Sig.	Keterangan
Penggunaan				
Aplikasi	XI TKL 2	1.002	0.437	Homogen
<i>Quizizz</i>				

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel di atas, untuk *varians* data hasil kognitif dengan penggunaan media *quizizz* siswa kelas XI TKL 2 diperoleh nilai Sig. sebesar $0.437 > \alpha (0,05)$. Maka, *varians* data hasil kognitif bola voli dengan penggunaan aplikasi *quizizz* siswa kelas XI TKL 2 dinyatakan homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai Sig (*2-tailed*) $< 0,05$. Lalu ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* sedangkan jika nilai Sig (*2-tailed*) $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

- a. Hipotesis 1 (pengaruh penggunaan media evaluasi konvensional terhadap hasil belajar siswa mengenai bola voli)

Hasil uji regresi dengan menggunakan software SPSS 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Uji Regresi Hipotesis 1

Media	Data	Rata- Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.
Konvensional	<i>Pretest</i>	13.206	-12.736	1.693	0.000
	<i>Posttest</i>	15.62			

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Dari tabel di atas, nilai t_{hitung} sebesar -12.736 , nilai t_{tabel} sebesar 1.693 , dan nilai signifikansi sebesar 0.000 . Karena nilai sig. (0.000) $< \alpha (0,05)$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi konvensional terhadap hasil evaluasi kognitif siswa kelas XI TKL 2 tentang bola voli diterima.

- b. Hipotesis 2 (pengaruh media evaluasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa mengenai bola voli).

Hasil uji regresi dengan menggunakan software SPSS 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Uji Regresi Hipotesis 2

Media	Data	Rata- Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.
<i>Quizizz</i>	<i>Pretest</i>	13.206	-19.122	1.693	0.000
	<i>Posttest</i>	18.06			

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Dari tabel di atas, nilai t_{hitung} sebesar -13.214, nilai t_{tabel} sebesar 1.693, dan nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai $sig. (0.000) < \alpha (0,05)$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media evaluasi *quizizz* terhadap hasil evaluasi kognitif siswa kelas XI TKL 2 tentang bola voli diterima.

- c. Perbedaan pengaruh penggunaan media evaluasi konvensional dan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa mengenai bola voli

Hasil uji regresi dengan menggunakan *software* SPSS 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9

Perbedaan pengaruh antara media evaluasi konvensional dan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa mengenai bola voli

Media Evaluasi	Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.
Konvensional	15.62	-13.214	1.693	0.000
<i>Quizizz</i>	18.06			

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel di atas, nilai t_{hitung} sebesar -13.214, nilai t_{tabel} sebanyak 1.693, dan nilai signifikansi sebanyak 0.000. Karena nilai sig. (0.000) < α (0,05), maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media evaluasi konvensional dan *quizizz* terhadap hasil evaluasi kognitif siswa kelas XI TKL 2 diterima.

Rata-rata hasil evaluasi kognitif bola voli dengan media evaluasi *quizizz* sebesar 18.06 dan rata-rata hasil evaluasi kognitif bola voli dengan media evaluasi konvensional sebesar 15.62, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* lebih efektif untuk mengevaluasi kognitif siswa SMK Negeri 4 Semarang dari pada media evaluasi konvensional yang selama ini digunakan oleh SMK Negeri 4 Semarang terhadap hasil evaluasi kognitif siswa tentang bola voli.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah diterapkan media evaluasi *quizizz* pada evaluasi hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Semarang dan dilakukan perhitungan data dengan *software* SPSS 24, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Muncul data yang signifikan antara media evaluasi konvensional terhadap hasil evaluasi kognitif siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang mengenai bola voli.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media evaluasi *quizizz* terhadap hasil evaluasi kognitif siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang mengenai bola voli.
3. Media evaluasi *quizizz* lebih efektif daripada media evaluasi konvensional dalam meningkatkan hasil kognitif siswa kelas XI SMK Negeri 4 Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Untuk guru olahraga SMK Negeri 4 Semarang, diharapkan dapat mengaplikasikan media pembelajaran dan evaluasi dengan menggunakan *game* edukasi *quizizz* pembelajaran jenis olahraga lain kepada siswa-siswi di SMK Negeri 4 Semarang.
2. Untuk siswa SMK Negeri 4 Semarang, diharapkan dapat menjadikan *game* edukasi *quizizz* sebagai referensi serta variasi dalam metode pembelajarannya, khususnya pada pembelajaran keterampilan dasar pada olahraga jenis bola voli maupun lainnya agar pembelajarannya lebih menarik dan dapat mengasah kreatifitas masing-masing siswa.
3. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan bisa mengembangkan penelitian serupa dengan variabel dan objek yang berbeda dan lebih luas khususnya. Dalam bidang pendidikan jasmani yang akan diteliti dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan panduan dalam penyusunan penelitian selanjutnya.