Upaya Peningkatan Pengetahuan Permainan Bola Basket Melalui Media Pembelajaran Quizizz Siswa Kelas IX D Smp Negeri 17 Semarang Tahun 2023/2024

Efforts to Increase Knowledge of Basketball Games Through Quizizz Learning Media for Students of Class IX D Smp Negeri 17 Semarang Year 2023/2024

Dhimas Adista[1], Tandiyo Rahayu[2], Tri Wardoyo[3].

[1]*Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.*
[2]*Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*
[3]*SMP Negeri 17 Semarang, Semarang, Indonesia.*
dhimasadista2000@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX D SMP Negeri 17 Semarang dalam permainan bola basket melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan desain siklus ganda. Partisipan penelitian adalah 33 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes awal, observasi, dan tes akhir setelah penerapan media pembelajaran Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan siswa setelah menggunakan Quizizz. Pada kondisi awal atau pra-siklus, rata-rata nilai pengetahuan siswa adalah 70. Setelah penerapan siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 77,5, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83. Jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan, dari 16 siswa pada pra-siklus menjadi 20 siswa pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 27 siswa pada siklus II. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam permainan bola basket. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran dalam bidang olahraga.

Kata kunci: Pengetahuan, Bola Basket, Quizizz.

Abstract

This study aims to improve the knowledge of students in class IX D SMP Negeri 17 Semarang in basketball games through the use of Quizizz learning media. The research was conducted in the 2023/2024 school year using the classroom action research (PTK) method and a double cycle design. The research participants were 33 students. Research data were collected through initial tests, observations, and final tests after the application of Quizizz learning media. The results showed that there was a significant increase in student knowledge after using Quizizz. After the implementation of cycle I, the average score increased to 77.5, and increased again in cycle II to 83. The number of completed students also increased, from 16 students in the pre-cycle to 20 students in cycle I, and increased significantly to 27 students in cycle II. From the results of this study, it can be concluded that the use of Quizizz learning media is effective in increasing students' knowledge in basketball games. The implication of this research is the importance of applying interactive learning media in the learning process to improve student understanding. Future research can develop more innovative learning strategies to improve learning outcomes in sports.

Keywords: *Knowledge, Basketball, Quizizz.*

PENDAHULUAN

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indra pendengaran, indra penciuman, indra penglihatan, indra penciuman, dan indera peraba Menurut Notoatmodjo, (2018). Sedangkan menurut Widyawati (2020) Pengetahuan (knowledge) adalah kemampuan individu untuk mengingat kembali (recall) atau mengenali kembali nama, kata, inspirasi, rumus, dan sebagainya Pengetahuan merupakan hasil dari mengetahui dan

akan terjadi pada saat penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan diperoleh dari penginderaan melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (Pakpahan dkk., 2021)

SMP Negeri 17 Semarang merupakan salah satu sekolah yang memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengadopsi media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran online yang interaktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kuis-kuis yang menyenangkan.

Namun, meskipun telah menggunakan media pembelajaran Quizizz, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji mengenai peningkatan pengetahuan siswa kelas IX D pada materi bola basket di SMP Negeri 17 Semarang. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan guna mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran bola basket menggunakan media Quizizz.

Dalam konteks ini, faktor-faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan siswa antara lain adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat intrinsik siswa terhadap bola basket, motivasi belajar, dan pengalaman belajar sebelumnya. Sedangkan faktor eksternal meliputi penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif, serta dukungan dari guru dan lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan memahami faktor-faktor tersebut, diharapkan dapat dikembangkan strategi yang tepat untuk meningkatkan pegetahuan siswa kelas IX D pada materi bola basket di SMP Negeri 17 Semarang. Strategi tersebut meliputi pengembangan materi pembelajaran yang menarik, penggunaan media Quizizz secara efektif, serta peran aktif guru dalam memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa. Dengan demikian, diharapkan pengetahuan siswa dapat meningkat sehingga dapat berdampak positif terhadap pemahaman dan prestasi belajar siswa dalam materi bola basket.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian banyak sekali dari siswa kelas IX D yang memiliki nilai pengetahuan yang sangat kurang. Dari hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan diperoleh data siswa yang tidak tuntas dalam penilaian pengetahuan yaitu sejumlah 64% (21 siswa), denga deskirpsi siswa kurang sedangkan siswa yang tuntas yaitu 36% (12 siswa). Didalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menjelaskan materi kemudian memberikan soal melalui google form. Banyak sekali siswa yang kurang mendengarkan ketika guru menjelaskan. Hal itu dapat terjadi karena pelajaran inti yang guru berikan kurang menarik bagi siswa terutama saat menjelaskan pengetahuan tentang bola basket.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Kolaboratif, penelitian tidakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan, Daryanto (2014: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelasnya. Kemmis & Mc Taggart (Daryanto, 2018: 3) mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan menalaran dan praktik sosial. Dalam Penelitian ini, peneliti mengkaji permasalahan tentang peningkatan pengetahuan pada materi bola basket di kelas IX Dengan menggunakan penelitian Tindakan kelas

Suhardjono (2008) "dikarenakan makna kelas dalam PTK adalah sekelompok peserta didik yang sedang belajar, maka permasalahan PTK cukup luas, salah satunya yakni alat bantu, media dan sumber belajar, misalnya masalah penggunaan media, perpustakaan, dan sumber belajar di dalam atau diluar kelas". Penelitian tindakan kelas kolaboratif, menurut Suhardjono (2008) Salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, peserta didik dan lain-lain) dan peneliti (dosen, widyaiswara) dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (action).

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, maka kerja sama (kolaborasi) antara guru dengan peneliti menjadi hal sangat penting. Melalui kerjasama, mereka secara bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru dan/atau peserta didik di sekolah. Kerja sama (Kolaborasi) antara guru dengan penneliti sangat penting dalam bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi. Terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil, dan menyusun laporan akhir. Metode penelitian berisi bahan-bahan utama yang digunakan dalam penelitian dan metode-metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Untuk penelitian konseptual tidak perlu menggunakan metode penelitian.

HASIL

Hasil pembelajaran pada siklus I menggunakan media pembelajaran quizizz merupakan hasil pengamatan dari peneliti. Hal ini dilakulan sebagai perbandingan disetiap siklusnya. Didalam siklus I hasil yang didapatkan adanya peningkatan dari pembelajaran pra siklus data siswa yang tidak tuntas dalam penilaian pengetahuan pra siklus yaitu sejumlah 64% (21 siswa), dengan deskirpsi siswa kurang sedangkan siswa yang tuntas yaitu 36% (12 siswa), didalam pembelajaran siklus I ada peningkatan jumlah siswa yang tuntas pada pelajaran pengetahuan tentang bola basket sejumlah 20

siswa atau 60,7%, dan siswa yang tidak tuntas yaitu 13 atau 39,3%. Didalam penelitian ini hasil pembelajaran didalam siklus II peningkatan pengetahuan siswa mengenai bola basket menggunakan media pembelajaran quizizz merupakan hasil pengamatan dari peneliti. Peningkatan yang signifikan terjadi didalam pembelajaran siklus II ini, dari data pembelajaran siklus II dapat disimpulkan bahwa jumlah ssiwa yang tuntas didalam siklus ini sejumlah 27 siswa atau 81,8%, dan siswa yang belum tuntas berjumlah 6 orang atau 18,2%.

Nilai rata- rata yang diperoleh oleh siswa pada kondisi pra siklus adalah sebesar 70 yang didapat dari jumlah total nilai dibagid engan jumlah siswa, Sebanyak 16 atau sekitar 48,4% siswa dinyatakan tuntas dalam pengetahuan pembelajaran bola basket, hasil tersebut diperoleh dari perhitungan siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa. Nilai rata- rata yang diperoleh oleh siswa pada kondisi siklus I adalah sebesar 77,5 yang didapat dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah siswa, Sebanyak 20 atau sekitar 60,7% siswa dinyatakan tuntas dalam pengetahuan pembelajaran bola basket, hasil tersebut diperoleh dari perhitungan siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa. Nilai rata- rata yang diperoleh oleh siswa pada kondisi siklus II adalah sebesar 83 yang didapat dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah siswa, Sebanyak 27 atau sekitar 81,8% siswa dinyatakan tuntas dalam pengetahuan pembelajaran bola basket, hasil tersebut diperoleh dari perhitungan siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa**Tabel**. Semua tabel yang disertakan harus dirujuk dalam teks utama dan judul dan judul tabel harus diposisikan di atas tabel.

Tabel 1. Prosentase ketentuan hasil pengetahuan siswa kelas IX D

Keterangan	**Pra Siklus**		**Siklus I**		**Siklus II**	
	Jumlah	**Prosentase**	**Jumlah**	**Prosentase**	**Jumlah**	**Prosentase**
Jumlah siswa yang tuntas	16	48,4%	20	60,7%	27	81,8%

Gambar I. Diagram garis peningkatan pengetahuan bola basket siswa kelas IX D

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai permainan bola basket melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz di kelas IX D SMP Negeri 17 Semarang. Berdasarkan hasil pra-siklus, hanya 36% (12 siswa) dari total 33 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 64% (21 siswa) belum tuntas**.** Pada siklus I, penggunaan Quizizz menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 60,7% (20 siswa), sementara 39,3% (13 siswa) masih belum mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, meskipun masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Pada siklus I, penggunaan Quizizz menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 60,7% (20 siswa), sementara 39,3% (13 siswa) masih belum mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, meskipun masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Hasil yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, dimana 81,8% (27 siswa) tuntas dan hanya 18,2% (6 siswa) yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas Quizizz dalam membantu siswa memahami materi bola basket secara lebih baik. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti bimbingan individu dan penambahan materi pendukung, memberikan dampak positif pada pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dan umpan balik langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa. Quizizz, dengan fitur interaktif dan umpan balik langsungnya, menyediakan lingkungan belajar yang mendukung teori ini. Penelitian terdahulu oleh Baran et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut, dimana penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa tentang bola basket. Selain itu, penelitian oleh Wang (2015) menemukan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan

dan hasil belajar siswa. Quizizz, yang menggabungkan elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan kompetisi, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam penelitian ini.

Penelitian ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang permainan bola basket. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari 36% pada pra-siklus menjadi 81,8% pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, faktor-faktor eksternal seperti ketersediaan akses internet dan perangkat teknologi juga dapat mempengaruhi hasil penelitian ini. Ketiga, efektivitas penggunaan Quizizz mungkin bervariasi tergantung pada materi pelajaran yang berbeda dan karakteristik siswa yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah diakukan oleh peneliti, menunjukkan bahawa hasi penelitian peningkatan pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket dari kegiatan awal sampai siklus dua mengalami peningkatan yang berarti penelitian ini sesuai dengan yang peneliti harapkan, dengan rata rata hasil pengetahuan pada kondisi awal atau pra siklus yaitu tujuh puluh kemudian ada peningkatan pada pembelajaran siklus satu menjadi tujuh puluh tujuh koma lima dan ada peningkatan yang terjadi didalam siklus dua menjadi delapan puluh tiga. Jumlah siswa yang tuntas pada kondisi awal atau prasiklus sebanyak enam belas siswa atau sebesar empat puluh delapan koma empat persen dan ada peningkatan pada pembelajaran siklus satu menjadi dua puluh siswa atau sebesar enam puluh koma tujuh persen dan pada siklus dua terjadi peningkatan yang signifikan yaitu sebesar dua puluh tujuh siswa atau sekitar delapan puluh satu koma delapan persen maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket menggunakan media pembelajaran quizizz pada kelas dembilan D Smp Negeri tujuh belas Semarang tahun dua ribu dua tiga, dua ribu dua empat berhasil.

REFERENSI

Pakpahan, G., Hasiholan, A. M., & Salman, I. (2021). Budaya Sungkem Desa Samirono dalam Perspektif Hukum Taurat ke-5: Suatu Kajian Etika Kristen dan Generasi Muda. Jurnal Lektur Keagamaan, 19(2), 521-554.

Puji Budi Utama, E. (2022). HUBUNGAN TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG KARIES GIGI DENGAN MOTIVASI PENUMPATAN GIGI PADA IBU-IBU PKK (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).

Masnuah, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis kebijakan pendidikan islam dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 (sisdiknas). MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 9(1), 115-130.

Trisnawati, T., & Setiawan, M. A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas XI MA Miftahul Jannah Palangka Raya: Efforts to Improve Economic Learning Outcomes by Using Audio Visual Media in Class XI Students of MA Miftahul Jannah Palangka Raya. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 3(1), 28-32.

Kusuma, W., Komalasari, D., & Hadijati, M. (2013). Model regresi Zero Inflated Poisson pada data overdispersion. Jurnal matematika, 3(2), 71-85.

Ramadhani, M., Susanto, A. A., Mustofa, F., & Tauda, V. S. (2022). Design and User Experience Evaluation of Bersii Android-based Mobile Application User Interface. MATICS: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi (Journal of Computer Science and Information Technology), 14(2), 41-49.

Pari, L., Suardi, A., Longo, L., Carnevale, M., & Gallucci, F. (2018). Jatropha curcas, L. pemangkasan residu untuk energi: Karakteristik produk sampingan yang belum dimanfaatkan. Energi.

Fitriana, M., & Ismah, I. (2016). Pengaruh model pembelajaran auditory intellectually repetition terhadap hasil belajar matematika siswa ditinjau dari kedisiplinan siswa. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2(1), 59-68.

Kotoku, N., Ishida, R., Matsumoto, H., Arai, M., Toda, K., Setiawan, A., ... & Kobayashi, M. (2017). Biakamides A – D, poliketida unik dari spons laut, bertindak sebagai penghambat pertumbuhan selektif sel tumor yang disesuaikan dengan kekurangan nutrisi. Jurnal Kimia Organik , 82 (3), 1705-1718.

Susilawati, S., & Setiawan, M. A. (2018). Hubungan antara Perhatian Orang Tua dan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Hasil Belajar Ekonomi pada Peserta Didik Kelas XI IPS di SMAN 4 Palangkaraya: The Relationship between Parental Attention and the Intensity of Using Smartphones with Economic Learning Outcomes in Class XI IPS Students at SMAN 4 Palangkaraya. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 3(2), 36-40.

Emda, A. (2017). Laboratorium sebagai sarana pembelajaran kimia dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan kerja ilmiah. Lantanida journal, 5(1), 83-92.

Mufarikha, W. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTANG BAPAK ALI (ULAR TANGGA BERBASIS KENAMPAKAN ALAM INDONESIA) PADA KELAS V DI SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).

Fauziah, Z., Ainol, A., & Susetya, H. H. H. KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN PODCAST PADA KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FANTASI KELAS VII MTS AL-HUSNA.

Nurtanti, S., Linawati, R., & Rahayu, S. S. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kelobot Usia 3-4 Tahun Di KB Pelangi Insani Jambon Pulokulon Grobogan. Journal of Research and Development Early Childhood, 1(1), 29-35.

Kurniawati, M., Santana Purba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP.

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika , 3 (1), 64-73.

Amiroh, A., & Afifah, L. (2021). Quizizz sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman. Brilian: Jurnal Riset dan Konseptual , 6 (2), 241-249.

Fatahillah, A. (2018). Hubungan kelincahan dengan kemampuan dribbling pada siswa ekstrakurikuler bola basket. Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 1(2), 11-20.

SURBAKTI, S. T. B. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN WORD SQUARE PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 043934 KABANJAHE TP 2018/2019 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).