

Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Bola Basket Kelas XI SMAN 9 Semarang

Muhammad Aulia Rahman Mantari¹, Utvi Hinda Zhannisa², Muhammad Alimin³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

Email: auliamantari20@gmail.com

Abstrak

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas XI 11 di SMAN 9 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 36 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes keterampilan bola basket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa, pemahaman materi, dan keterampilan bermain bola basket. Peningkatan ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dan peningkatan nilai rata-rata tes keterampilan bola basket. Implementasi aplikasi Quizizz juga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara real-time. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket dapat dianggap efektif dan direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Quizizz, Pembelajaran Bola Basket, Motivasi Belajar, Keterampilan Bermain, SMAN 9 Semarang*

Abstract

Abstrak This study aims to evaluate the implementation of the Quizizz application in basketball learning for 11th-grade students at SMA N 9 Semarang. The method used in this research is classroom action research (CAR) with qualitative and quantitative approaches. The subjects of the study were 36 11th-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and basketball skill tests. The results showed that the use of the Quizizz application in basketball learning could increase students' learning motivation, understanding of the material, and basketball playing skills. This improvement was evident from the questionnaire results, which indicated a high level of student satisfaction with the use of the Quizizz application, and an increase in the average scores of the basketball skill tests. The implementation of the Quizizz application also facilitated a more interactive and enjoyable learning process, allowing teachers to provide real-time feedback. Therefore, the use of the Quizizz application in basketball learning can be considered effective and is recommended for use in school learning.

Keywords : *Quizizz, Basketball Learning, Learning Motivation, Playing Skills, SMA N 9 Semarang*

PENDAHULUAN

Pembelajaran olahraga di sekolah menengah atas memiliki peranan penting dalam mengembangkan keterampilan fisik dan pengetahuan teoritis siswa. Salah satu olahraga yang diajarkan di SMAN 9 Semarang adalah bola basket. Bola basket tidak hanya melatih keterampilan fisik tetapi juga mengajarkan strategi, kerjasama tim, dan disiplin (Syarif, 2019). Namun, mengajarkan teori dan teknik dasar bola basket seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama dalam menjaga minat dan motivasi siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai aplikasi pembelajaran berbasis digital mulai banyak digunakan di dunia pendidikan. Salah satunya adalah aplikasi Quizizz, sebuah platform interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang menarik dan menantang bagi siswa (Rizal,

2020). Aplikasi ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman materi pelajaran di berbagai bidang studi (Wahyuni, 2021).

Dalam konteks pembelajaran, terdapat interaksi antara guru dan siswa di mana guru bertindak sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini bergantung pada kelancaran komunikasi antara keduanya. Guru harus dapat menyampaikan informasi dengan efektif kepada siswa, sementara siswa harus mampu menerima informasi tersebut dengan baik. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pengirim dan penerima informasi, penting untuk menggunakan alat komunikasi atau media yang sesuai. (Hasan, 2021).

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.

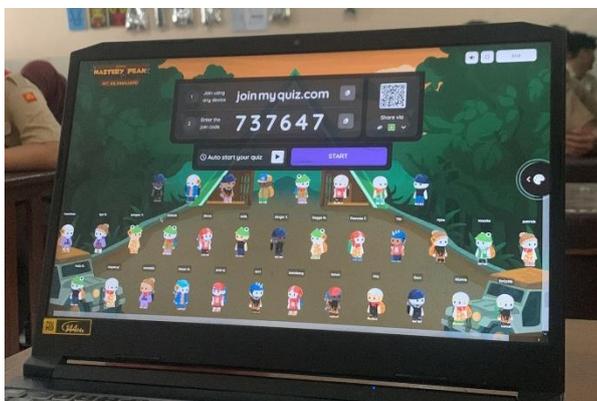
Lebih dari itu, media pembelajaran mampu membangkitkan minat dan keterlibatan para murid. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi daya tarik tersendiri, mendorong rasa ingin tahu dan motivasi belajar murid. Konsep-konsep abstrak pun dapat dikonkretkan dengan media, menjadikan proses 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 Quizizz, sebuah platform edukasi online yang menyuguhkan kuis interaktif dalam suasana kelas. Ini memungkinkan penggunaan laptop, gadget, dan proyektor untuk pembelajaran kelompok secara langsung. Quizizz memerlukan koneksi internet dan dapat diakses melalui www.quizizz.com. Dengan menggunakan Quizizz, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur, bahkan untuk materi yang kompleks. Quizizz 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)



Gambar 1. Tampilan Awal Quizizz

Salah satu contoh penerapan aplikasi Quizizz adalah dalam pembelajaran mata pelajaran PJOK terkait materi bola basket. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menganalisis dan mempelajari materi bola basket, terutama di kelas XI 11. Bola basket adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Permainan ini penuh dengan semangat tim, ketangkasan, dan strategi, di mana para pemain berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lawan mencetak poin. (Andara, 2021).

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

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran bola basket dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Secara tradisional, pembelajaran bola basket 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 Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran memberikan solusi yang efektif dengan menyatukan materi bola basket dalam permainan berbasis teknologi, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas XI 11 SMA N 9 Semarang pada mata pelajaran PJOK mengenai materi bola basket, 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).



Gambar 2. Siswa Mengerjakan Quizizz



Gambar 3. Siswa Mengerjakan Quizizz

Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket 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 basket. Adapun fokus dari penulisan ini mencakup faktor yang mendasari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bola basket, langkah-langkah implementasinya dalam konteks tersebut, serta hasil pembelajaran yang dihasilkan melalui penggunaan Quizizz di kelas XI SMA Negeri 9 Semarang.

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 basket, dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Semarang pada kelas XI 11 yang terdiri dari 36 siswa. Langkah-langkah persiapan meliputi penyusunan modul pembelajaran, LKPD, dan penggunaan aplikasi game Quizizz. Sumber data utama berasal dari literatur ilmiah yang relevan, wawancara dengan subjek, tes menggunakan aplikasi Quizizz, observasi, serta dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas XI di SMAN 9 Semarang. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen.

Hasil

- a. Peningkatan Pemahaman Teoritis Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, penggunaan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan pemahaman teoritis siswa tentang bola basket. Siswa merasa lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep dasar bola basket melalui kuis interaktif yang disajikan oleh Quizizz. Seorang siswa menyatakan, "Saya lebih suka belajar dengan kuis di Quizizz karena lebih menyenangkan dan mudah diingat dibandingkan belajar dari buku."
- b. Motivasi dan Keterlibatan Siswa Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan aplikasi Quizizz. Guru yang mengajar mengamati peningkatan partisipasi aktif siswa selama sesi pembelajaran. Seorang guru mengatakan, "Siswa terlihat lebih antusias dan aktif bertanya serta berdiskusi setelah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran."
- c. Pengembangan Keterampilan Digital Selain peningkatan pemahaman materi, siswa juga mengalami perkembangan keterampilan digital. Penggunaan aplikasi Quizizz membantu siswa untuk lebih terbiasa dengan teknologi dan mengembangkan keterampilan dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran. "Saya jadi lebih mahir menggunakan teknologi, bukan hanya untuk bermain game tapi juga untuk belajar," ujar seorang siswa.
- d. Tanggapan Positif Terhadap Aplikasi Tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa aplikasi ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam mengikuti tes karena mereka telah berlatih melalui kuis di Quizizz. "Belajar jadi tidak membosankan, saya jadi lebih siap untuk ulangan," ungkap seorang siswa.

Pembahasan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket memberikan dampak positif terhadap pemahaman teoritis, motivasi, dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa (Rizal, 2020; Wahyuni, 2021).

Peningkatan pemahaman teoritis siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu siswa dalam menyerap materi dengan lebih baik. Selain itu, motivasi dan keterlibatan siswa yang meningkat mencerminkan pentingnya penggunaan alat bantu pembelajaran yang menarik untuk menjaga perhatian dan minat siswa selama proses belajar.

Pengembangan keterampilan digital siswa merupakan manfaat tambahan yang tidak hanya membantu dalam konteks pembelajaran saat ini tetapi juga mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan yang semakin berbasis teknologi. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi Quizizz. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai sangat diperlukan.

SIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bola basket di kelas XI SMAN 9 Semarang dengan melibatkan 36 siswa. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen, ditemukan bahwa aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap pemahaman teoritis siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih mudah memahami konsep dasar bola basket melalui kuis interaktif dan menyatakan bahwa metode ini lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan digital siswa, yang menjadi modal penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era teknologi. Respons siswa terhadap aplikasi ini umumnya sangat positif, mereka merasa lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Namun, beberapa tantangan seperti kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan guru untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini masih perlu diatasi. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah sangat diperlukan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Secara keseluruhan, aplikasi Quizizz dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran bola basket di kelas XI SMAN 9 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andara, R. (2021). Permainan Bola Basket di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 13(2), 78-92.
- Fatria, N. (2018). Pembelajaran dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 112-124.
- Hasan, M. (2021). Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Komunikasi*, 15(1), 55-67.
- Junaidi, A. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 34-47.
- Mustikawati, M. (2020). Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 99-112.
- Nurrita, T. (2018). Media Pembelajaran dan Efektivitasnya dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 89-102.
- Rizal, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 45-58.
- Syarif, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(1), 33-47.
- Wahyuni, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(3), 89-101.
- Wulandari, D., Setiawan, A., & Haryanto, D. (2023). Keterampilan Guru dalam Penguasaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 17(1), 23-38.