

***Implementation Patterns Learning Quiziz Game Based Problem Based Learning As
Intrapersonal Intelligence Formation Students Antasari State Islamic University***

Erlita Budiarti, Raifa Ermila Aina, Kamilda

UIN Antasari Banjarmasin
erlitaabudiarti01@gmail.com

Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

Abstract

Digitization 4.0 provides many major changes in technology and communication as a form of world development, during distance learning there are many problems, one of which is the problem of education within the scope of the lack of interactive learning media, many digital learning applications that can be used effectively and efficiently in supporting learning. This research requires innovation so that students who attend lectures can improve their skills and independence, so in this study the focus is on Problem Based Learning with the aim that individuals can solve problems independently and competitively. This type of research is descriptive qualitative with the form of test trials and interviews with UIN Antasari students. The results of this study indicate that the score scale of 1-10 satisfaction on learning media is number 8 with a score of 44.4%.

Keywords: *intrapersonal intelligence, students, learning patterns*

Abstrak

Digitalisasi 4.0 banyak memberikan perubahan utamanya dalam teknologi dan komunikasi sebagai bentuk perkembangan dunia, selama pembelajaran jarak jauh banyak permasalahan salah satunya ialah masalah pendidikan dalam lingkup kurangnya media pembelajaran yang interaktif, banyak aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan secara efektif dan efisien dalam menunjang pembelajaran. Penelitian ini membutuhkan inovasi agar para mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dapat meningkatkan keterampilan dan kemandirian, sehingga dalam penelitian ini di fokuskan pada Problem Based Learning dengan tujuan agar individu dapat menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan kompetitif. tujuan penelitian ini ialah mengetahui kecerdasan intrapersonal mahasiswa dalam memahami pengetahuan umum, jenis penelitian ini ialah kualitatif deskriptif dengan bentuk uji coba tes dan wawancara pada mahasiswa UIN Antasari. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skala nilai 1-10 kepuasan pada media pembelajaran terdapat pada angka 8 dengan skor 44,4%.

Kata kunci: kecerdasan intrapersonal, mahasiswa, media pembelajaran



PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi dan transformasi untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran secara inovatif, efektif serta efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran siswa (irwan, dkk, 2019). Media pembelajaran sangat diperlukan menjadi alat bantu untuk difungsikan oleh pengiriman sebagai penyalur adanya mengirim pesan kepada penerima sehingga bisa mengundang bentuk perhatian, pikiran, perasaan dan keinginan yang sama sehingga terjadi sebuah proses belajar (sadirman dkk, 2020).

Berbagai aplikasi pembelajaran interaktif baik gratis ataupun berbayar sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, sebagaimana kita ketahui bahwa penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digitalisasi tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan dasar yang sangat vital oleh pendidik dan peserta didik utamanya, penggunaan smartphone dan akses internet yang seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya pada dunia pendidikan, hal ini membawa kemajuan pendidikan utamanya seperti media yang interaktif yaitu, media komputer dan internet di sekolah (Maghfiroh kirom & Munif, 2018).

Namun pada kenyataannya semasa pandemi pembelajaran dilakukan secara e-learning sehingga membutuhkan peran aktif dengan proses belajar-mengajar antara dosen dan mahasiswa. Sementara mahasiswa dituntut berperan aktif selama pembelajaran jarak jauh, adapun bentuk permasalahan yang diperoleh kurangnya media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa pada tingkat dasar. sehingga ditemukan permasalahan utama ialah media pembelajaran yang kurang efektif.

Media pembelajaran sangat diperlukan menurut M. Miftah, media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Sedangkan menurut Muhammad Ramli, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sarana atau perangkat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan suatu pesan.

Adapun Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber lewat media tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (feedback). Menurut Abdul Wahid (2018), Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Talizaro Tafonao (2018), berpendapat bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Teni Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Banyaknya permasalahan yang dihadapi siswa maka ditemukan model pembelajaran berbasis problem basis learning menurut Susiloningrum (2017) menyatakan bahwa esensinya Problem Based Learning menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk

investigasi dan penyelidikan. Model ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar mandiri.

Penelitian Irfan et al (2019); Erlina et al (2020) menunjukkan bahwa model Problem Based Learning dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Model pembelajaran (PBL) Problem Based Learning mendorong peserta didik aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang mempengaruhi kemandirian peserta didik.

Berangkat dari itu perlunya pengembangan kemampuan kognitif berupa kecerdasan interpersonal, berupa kemampuan dasar dalam mengetahui atau menanggapi sebuah persoalan berupa pemahaman, sehingga diperlukan kecerdasan interpersonal kemampuan untuk bertindak diri didasarkan pada pengetahuan, kecerdasan seseorang yang mampu memahami diri sendiri, mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada pada dirinya sendiri. Biasanya orang yang mempunyai skor tinggi dalam faktor-faktor kecerdasan intrapersonal akan digambarkan sebagai seorang yang merasa nyaman pada dirinya sendiri, puas dan berfikiran positif karena apa yang dilakukannya itu atas jerih payahnya sendiri (Siti, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) Games atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan, Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media pembelajaran berbasis game yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah diajarkan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz (Sri, dkk, 2020) Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media peningkatan kecerdasan interpersonal.

METODE

Metode penelitian ini merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu, penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif, teknik dengan pengambilan sampel didasarkan pada pembagian angket melalui google form dengan jumlah sampel sebanyak 17 informan sebagai data sekunder dan 2 orang data primer yang akan di wawancarai dari mahasiswa melakukan pembelajaran daring. Pengambilan data dilakukan menggunakan wawancara daring dan pengisian angket (Kuesioner) melalui google form, peneliti menggunakan google form dikarenakan efektif dan efisien untuk menyebar kuesioner pada subyek.

Penelitian ini dirancang dengan 4 tahapan, yaitu: 1) Perencanaan (Planning), 2) Pelaksanaan (Action), 3) Observasi atau Pengamatan (Observation), 4) Refleksi (Reflecting). Selanjutnya langkah analisis yang digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, hasil (Anas sudijono, 1996: dalam Dewi Nur Fatima) teknik yang digunakan menganalisis data sebelum beranjak pada penyajian data proses pada analisis kualitatif menggunakan Grounded Theory. diawali dengan open coding dengan menganalisis informan dalam menggunakan media quiziz game selanjutnya medeskripsikan hasil dengan deskriptif. Lalu dianalisis berdasarkan Selective Coding menghubungkan media pembelajaran quiziz yang dilakukan secara online dapat dioptimalkan oleh dosen kepada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Planning

Tahaan ini mengambil data melalui angket yang dibagikan dalam satu kelas mahasiswa UIN Antasari secara acak dengan berbagai jurusan maka ditemukan sebanyak 20 Mahasiswa untuk meninjau media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran jarak jauh., maka data dari penyebaran angket dapat ditarik jawaban sebagai berikut:

Tabel 1. Media Pembelajaran

Pertanyaan	Zoom	Google meet	Whatsapp Group	Game
Aplikasi yang nyaman membuatmu mengikuti pembelajaran jarak jauh	11,1%	33,3%	55,6%	0%

b. Wawancara

Wawancara dilakukan sejauh mana media pembelajaran telah dilaksanakan dalam skala ini dinilai apabila mahasiswa menjawab 'Iya' maka dinilai satu, apabila menjawab tidak maka dinilai nol.

Tabel 2. Tabel Wawancara

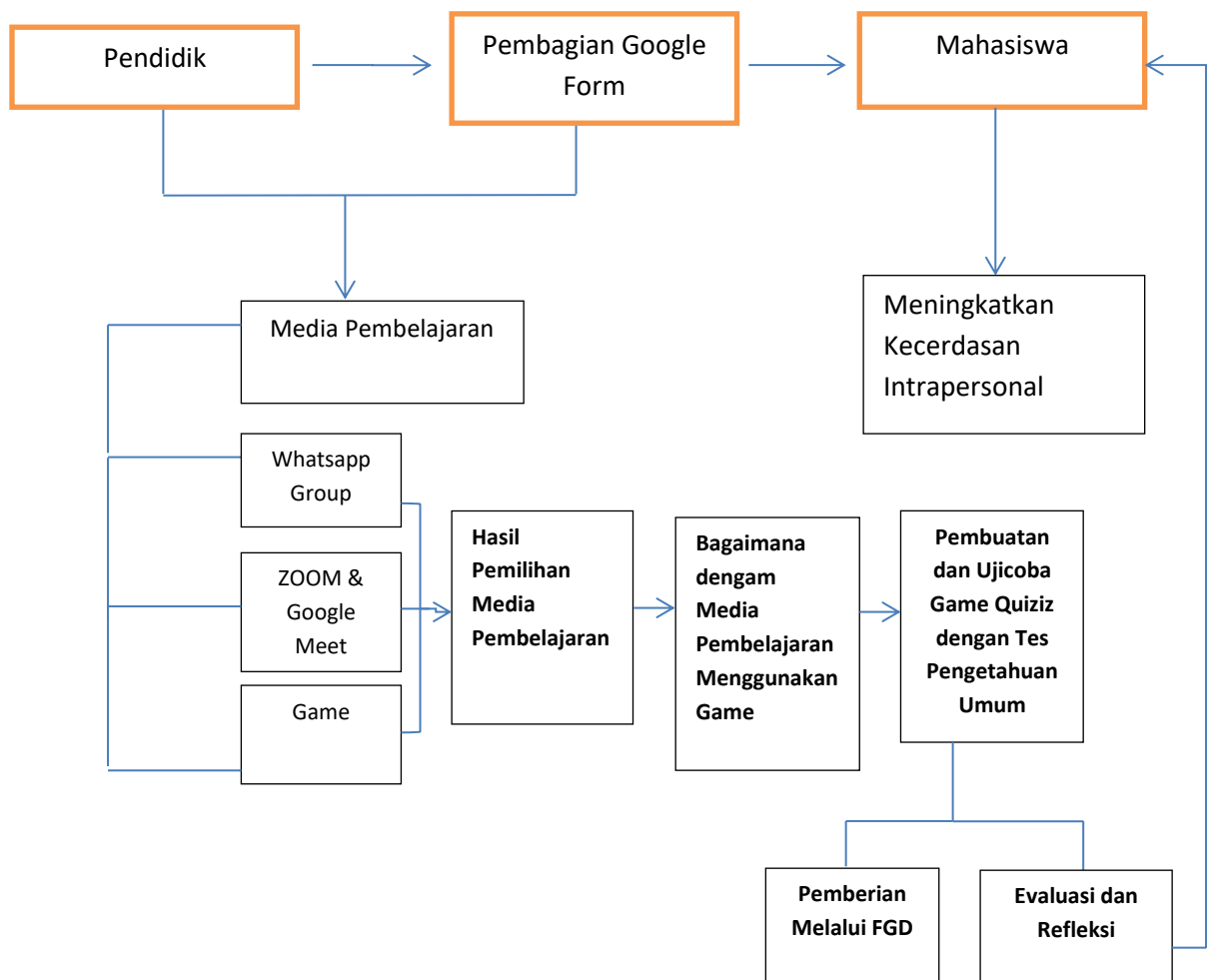
Pertanyaan	Ya	Tidak
Pernahkah kalian menggunakan media pembelajaran dengan media quiziz	77,8%	22,2%

Dari jawaban diatas menjelaskan bahwa 20 mahasiswa sudah pernah melaksanakan game quiziz sebagai media pembelajaran, sehingga dapat diambil bentuk penyelesaian masalah dalam pembelajaran dengan problem based learning. Dengan media game mahasiswa mempunyai keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis dan mandiri. Sebab dari game ini soal yang diberikan setiap individu ialah acak, sehingga sangat kecil kemungkinan mahasiswa untuk menyontek.

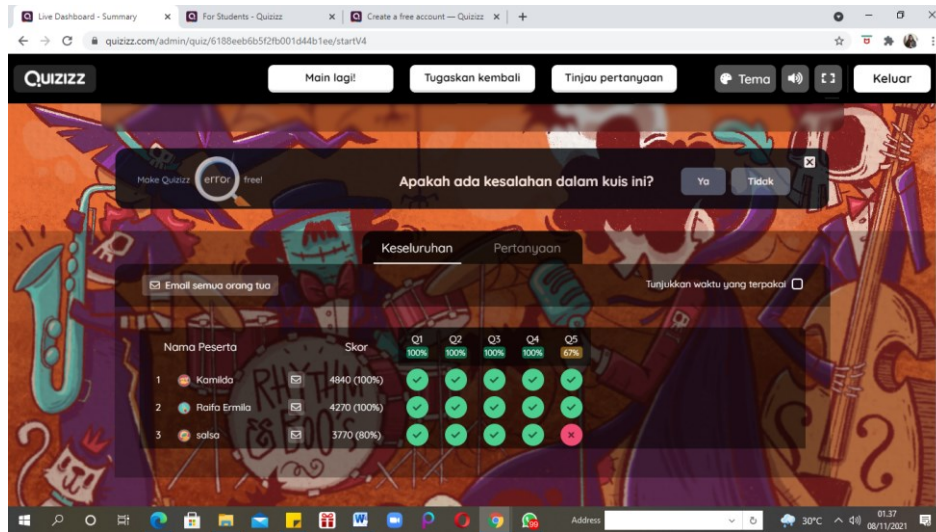
c. Pelaksanaan

Dalam hal ini pelaksanaan game quiziz diawali dengan pengarahan pada mahasiswa mengenai indikator mempelajari soal keterampilan umum yang biasa digunakan dalam UTBK dan Tes Pengetahuan Umum Lainnya, agar mahasiswa setidaknya dapat

mengoperasikan game Quiziz dengan media yang interaktif serta tidak membosankan. Ada beberapa cara yang harus diperhatikan dalam pengoperasian game ini ialah. Harus mempunyai operator untuk *mensetting device*, selanjutnya yang dilakukan ialah pembuatan grup FGD untuk mengirim informasi dan link game. Adapun sistematika dalam pengarahannya dan pelaksanaan group ialah sebagai berikut:



Gambar 1. Sistematika



2. Game Quiziz

Setelah pelaksanaan dilakukan maka dapat diamati bahwa soal dilaksanakan secara acak dengan waktu 30 detik dalam satu soal dalam bentuk pilihan ganda, apabila semakin lama menjawab maka point yang awalnya 1000 dalam satu soal berkurang menjadi 900 itu perdetik. Apabila salah maka tidak ada nilai. Game ini sangat mengasah keterampilan berpikir terlebih kecerdasan intrapersonal setiap individu. Pada pengamatan ini data keterampilan mahasiswa ditemukan dalam keberhasilan menjawab soal ialah 80% berdasarkan pencapaian dari soal-soal yang diberikan.

d. Refleksi dan Evaluasi setelah mengikuti

Berdasarkan pemberian game quiziz dari proses mahasiswa mengasah data kognitif berdasarkan wawancara yang dilakukan berdasarkan google form.

Pertanyaan	Nama/Inisial	Jawaban
jika pernah menggunakan game tersebut, bagaimana tanggapanmu	W	Media yang baik dan sangat mengedukasi
	H	Menyenangkan
	A	Menarik
	U	Sangat Bagus
	M	Bagus, terlebih bagi saya yang jurusannya bahasa. pasti ada yang namanya maharah istima (mendengar), kitabah (menulis), kalam (berbicara) dan membaca(qira'ah). nah game ini sangat membantu sekali selain untuk mengasah empat kemampuan yang

	telah disebutkan tadi.
E	menurut saya game quiziz itu susah susah gampang

Dari hasil wawancara dipaparkan bahwa game quiziz memberikan Pembelajaran menggunakan Quizizz merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang memungkinkan diketahui tingkat penguasaan dalam hal ini bentuk materi juga dapat disimpan dalam file aplikasi yang telah diarsip berdasarkan kebutuhan.

Sebagai bentuk evaluasi dan penarikan skala kepuasan pada game Quiziz ialah sbb:

Diagram jawaban Formulir. Judul pertanyaan:

Dari skala 1-10 berikan pendapatmu mengenai game quiziz, untuk nilai interaktif dan keefektifan ialah pada nilai 8 dengan jumlah 20 mahasiswa yang mengisi angket yaitu 44,4%.

Pembelajaran dengan game merupakan salah satu metode belajar berbasis digital yang menggunakan akses internet dengan adanya kelebihan ialah sangat efektif dan meningkatkan kecerdasan intrapersonal kekurangan pada game ini apabila tidak mendukung maka game tidak dapat dilanjutkan, terlepas dari kekurangan banyak manfaat pada game Quiziz ini sehingga perlu dikembangkan lagi bagi Tes ataupun mata kuliah agar lebih berbasis based learning dalam mata kuliah yang diampu sesuai dengan semester yang dijalani.

SIMPULAN

Pembelajaran online dengan game dapat digunakan seluruh dosen atau pendidik khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pengetahuan umum, untuk melihat sejauh mana mahasiswa belajar pengetahuan umum. Penggunaan yang mudah dan bandwitch maka dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. dengan besaran rata-rata pengerjaan soal ialah 80% dengan skala kepuasan 1-10 ialah pada 8 sebanyak 44,4% dari 20 evaluasi pemberian angket. Media pembelajaran berupa game Quiziz dapat dimanfaatkan pendidik sebagai bentuk langkah solutif pembelajaran yang monoton dengan tujuan ialah dapat mendukung pencapaian tujuan pebelajaran. Sehingga dari langkah solutif ini dapat memecahkan permasalahan pembelajaran jarak jauh, selain pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlina, R.N. et al. (2020). *Implementation of Problem Based Learning with Audio Visual to Improve Critical Thinking and Learning Outcomes of historical subjects*. Jurnal Historica, 4(1), 15-29.
- Irfan, M. et al. (2019). *The Implementation of Problem Based Learning Through Audio Visual Media in Improving Student's Basic Level of Critical Thinking Ability and History Learning Outcomes*. Jurnal Historica. 3(1), 49-63.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 8(1), 95.

- Maghfiroh, N. W. (2018). *Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan*. Al Ghazwah, 2(2), 207–226.
- Miftah. M. (2013). *Fungsi. dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan, 1(2), 97-105
- Mulyati, S., Haniv E. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 3(1), 171-186.
- Nurseto, Tejo (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* . Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(1), 19-35.
- Qomariyah, S. (2018). *Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal dan Keaktifan Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar*. JKPM, 5(1), 3-4.
- Ramli, M. (2012), *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press. Banjarmasin.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Susilaningrum, E.S. (2017). *Pengembangan Media Reflective-Picture Storybook untuk Meningkatkan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Prosiding, Universitas Negeri Muhammadiyah Sukabumi. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menghadapi Isu Isu Strategis Terkini Di Era Digital.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-113.
- Wahid, Abdul. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. jurnal Istiqra', 5(2).
- Zaki, A., Diyan Y. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu*. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 809-820.