

Analisis Implementasi Case Method Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Akselerasi Literasi Digital

Prima Lestari Situmorang¹, Juli Arianti²
Universitas Musamus

Alamat: Jalan Kamizaun Mopah Lama, Rimba Jaya, Kec.Merauke, Kab.Merauke, Papua
Korespondensi penulis; [primasitumorang @unmus.ac.id](mailto:primasitumorang@unmus.ac.id)

Abstract. *The study aims to enhance students' problem-solving skills and digital literacy through the implementation of the case method assisted by Quizizz. This research was conducted on fifth-semester Economics Education students. It is a qualitative Classroom Action Research (CAR). The research instruments used include tests, observations, and interviews. The population in this study consisted of 120 students, with a sample size of 30 students selected using purposive sampling. The research findings indicate an improvement in the students' Learning Mastery Scores (LMS) across three sessions. The average learning mastery reached 74%, with an average increase of 14%. Four aspects of problem-solving skills were assessed. All students (100%) were able to identify problems in the cases, 83.33% mastered the aspect of transforming information, 50% were able to develop problem-solving plans, and 26.67% were able to conclude solutions to the problems. Meanwhile, through the use of the Quizizz application, 60% of the students showed an improvement in digital literacy, while the remaining students faced connectivity issues with the internet.*

Keywords: *case method, quizizz, problem solving*

Abstrak. bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan literasi digital mahasiswa melalui implementasi case method berbantuan Quizizz. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Pendidikan ekonomi Semester V. Penelitian ini merupakan kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun instrument penelitian menggunakan tes, observasi, dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah 120 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling sehingga sampel penelitian berjumlah 30 orang. Adapun hasil penelitian adalah terdapat peningkatan Nilai Ketuntasan Pembelajaran Mahasiswa (KPM) pada 3 pertemuan. Ketuntasan belajar memiliki rata-rata 74% dengan peningkatan rata-rata 14%. Terdapat 4 aspek yang dinilai pada kemampuan pemecahan masalah. 100% sudah mampu menemukan permasalahan dalam kasus, pada aspek 2, 83,33% mahasiswa menguasai aspek mentransformasikan informasi. 50% mahasiswa sudah mampu menyusun rencana penyelesaian masalah, dan 26,67% mahasiswa mampu Menyimpulkan solusi atas permasalahan. Sedangkan melalui penerapan aplikasi Quizizz, 60% mahasiswa yang mengalami peningkatan literasi digital dan sisanya tidak dapat terkoneksi dengan jaringan internet.

Kata kunci: *Case Method, Quizizz, Pemecahan Masalah*

LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang sangat pesat menuntut berbagai inovasi di setiap aspek kehidupan manusia. salah satunya aspek pendidikan yang memberlakukan kurikulum merdeka. Setiap instansi Pendidikan dituntut harus membuat inovasi pembelajaran sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi hasil dan upaya (Andayani et al., 2021; Utari & Muadin, 2023) Seluruh instansi Pendidikan mulai dari PAUD hingga Perguruan Tinggi terus melakukan mempersiapkan diri untuk mampu menjawab tantangan tersebut dengan merancang pembelajaran yang serasi dengan keterampilan. Menurut 5C yang diperlukan di kehidupan saat ini yang meliputi keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*), keterampilan berpikir inovatif (*inovatif thinking skills*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), kerjasama (*collaboration skills*) dan kepribadian (*character*) (Ananda et al., 2023).

Implementasi pembelajaran dengan mengakomodir keterampilan 5C tersebut terus dilaksanakan di Universitas Musamus Merauke. Implementasi keterampilan 5C ini juga sebagai bentuk implementasi IKU 7 perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif. Pelaksanaan ini berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3/M/2021, Ukuran capaian IKU 7 adalah persentase mata kuliah program studi yang menggunakan pemecahan kasus (*case method*) atau *project-based learning*. Salah satu program studi yang melaksanakan pembelajaran kolaboratif ini adalah program studi Pendidikan ekonomi.

Implementasi *Case method* ini sebenarnya sudah dilaksanakan pada penyelenggaraan pembelajaran di Pendidikan Ekonomi. Namun, tidak pernah terdokumentasi dengan baik . dengan adanya Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3/M/2021, maka perkuliahan berbasis case method dilaksanakan dengan lebih baik lagi. Case Method ini diimplementasikan pada mata kuliah Ekonomi Makro. Ekonomi Makro merupakan mata kuliah yang memuat perkembangan ekonomi secara global dari masa ke masa.

Mata kuliah ini terkoneksi tinggi dengan mata kuliah lainnya seperti ekonomi mikro, perekonomian Indonesia, ekonomi moneter yang erat kaitannya dengan kasus-kasus

ekonomi di kehidupan bernegara. kasus-kasus dalam pembelajaran case method berdasarkan pada peristiwa nyata, baik peristiwa dari masa sekarang maupun dari masa lalu (Nugroho & Bramasta, 2019). Kasus mengharuskan peserta didik untuk membuat pilihan tentang teori atau konsep apa yang akan diterapkan dalam melakukan analisis kasus. Metode kasus adalah pembelajaran yang berkaitan dengan analisis kasus sebagai hal dasar dalam proses belajar (Hasyim & Andreina, 2019). Pembelajaran dengan studi kasus akan memberi pengalaman belajar yang kontekstual terhadap mahasiswa karena mahasiswa belajar sesuai dengan keadaan riil di kehidupan sehari-hari sehingga mahasiswa mampu memahami korelasi antara materi yang diajarkan dengan situasi yang benar-benar terjadi di kehidupan nyata (Hodijah et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai dosen pengajar mata kuliah ekonomi makro, mahasiswa mengalami kendala dalam memahami berbagai materi ini. Rata-rata nilai UAS hanya mencapai 60 dengan kategori Cukup terdapat 30% mahasiswa memiliki kehadiran kurang dari 75%. 80% mahasiswa menyatakan bahwa materi ekonomi makro itu sulit. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh peneliti sebagai dosen pengampu mata kuliah tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilaksanakan melalui implementasi Case method ini mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa Pendidikan ekonomi. Bagi mahasiswa pendidikan ekonomi, kemampuan ini sangat krusial mengingat kompleksitas masalah ekonomi yang sering kali memerlukan pendekatan analitis dan kreatif untuk menemukan solusi yang efektif (Situmorang & Kaize, 2024). Kemampuan pemecahan masalah erat kaitannya dengan literasi numerasi mahasiswa. Penerapan case method pada pembelajaran di perguruan tinggi dilaporkan dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan Pemecahan masalah peserta didik serta kemampuan komunikasi (Amalia & Radiansyah, 2023). Tidak hanya itu, case method yang diimplementasikan dengan menggunakan analisis kasus bisnis atau fenomena kehidupan ekonomi di dunia sosial dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan prinsip dan konsep. Dalam metode ini, para mahasiswa dapat mempelajari konsep dan prinsip melalui diskusi dan analisis kasus nyata, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Pengalaman praktis sebagai efek samping dari implementasi case method diyakini dapat memperkuat bangunan konsep yang telah direkonstruksi, menjadi alat

validasi pemahaman yang dimiliki, serta membantu mahasiswa mengaplikasikan konsep teori ke situasi nyata. Keberhasilan metode studi kasus dapat dikaitkan dengan kemampuannya yang khas dalam mengembangkan kebiasaan mental yang baik bagi peserta didik (Fatmawati et al., 2021, 2022; Harlanu, 2024). Selain itu, metode ini juga dilaporkan dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta memperkuat kemampuan untuk beradaptasi dan berkolaborasi dengan orang lain (Alfiyah, 2020; Mulyanti et al., 2023).

Pembelajaran berbasis Case method ini merupakan pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa sehingga diperlukan kondisi perkuliahan yang mampu menarik minat dan motivasi belajar mahasiswa sehingga mahasiswa tidak jenuh dan bosan. Salah satu cara menarik minat dan motivasi mahasiswa melalui penggunaan aplikasi pembelajaran *online* seperti Quizizz. Selain memotivasi belajar, penggunaan Quizizz ini sebagai upaya akselerasi literasi digital mahasiswa Pendidikan ekonomi. Mahasiswa harus dibekali kemampuan menggunakan platform ini guna persiapan pelaksanaan Pembelajaran yang inovatif pada Program Pengenalan Lapangan atau saat menjadi guru di masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif berupa Penelitian Tindakan Kelas. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Musamus dan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling yaitu mahasiswa semester 5 yang berjumlah 30 orang yang mengambil mata kuliah perekonomian Indonesia. instrument pengumpulan data adalah tes berupa kasus, rubric observasi unjuk kerja, angket, dan wawancara. Analisis data menggunakan triangulasi data.

Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) kualitatif. PTK adalah jenis penelitian berdasarkan pola pikir induktif, yang didasarkan pada pengamatan partisipatif obyektif terhadap gejala (fenomena) sosial . (Anisatul & Fayakunia, 2021). .

Penelitian kualitatif sangatlah sesuai dalam pendekatan penelitian yang digunakan karena penelitian ini lebih menekankan pada proses dan terdapat interaksi antara sumber data yang diperoleh dan peneliti (Arikunto S, 2012)l Tidak hanya itu, investigator memilih penelitian karaktermutu ini sebab penelitian kualitatif itu dijalankan dengan

kedalaman, dimana investigator turut terlibat di ranah lapangan, merekam dengan cermat segala yang berlangsung, menghadirkan analisis reflektif pada beragam dokumen yang dijumpai di area lapangan, serta menghasilkan laporan riset yang detail (Kurniasih et al., 2020).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai "penelitian tindakan kelas" dalam bahasa Inggris, ialah model penelitian yang diterapkan. Metode penelitian ini dilakukan dalam kelas oleh guru atau peneliti untuk mengevaluasi. Artinya, penelitian ini dilakukan pada satu kelas untuk melihat apa yang terjadi dengan subjek penelitian. PTK merupakan investigasi praktis yang bertujuan untuk memperbaiki pengajaran di dalam kelas. Usaha perbaikan ini dijalankan melalui penerapan tindakan untuk mencari jawaban terhadap persoalan yang muncul dari tugas-tugas harian guru dalam kelasnya. Isu tersebut merupakan situasi faktual yang sesungguhnya dihadapi di lapangan, bukan persoalan yang dibuat-buat. (Azizah, 2021).

Ada tujuh aspek yang diamati dalam upaya guru dan siswa, masing-masing dengan empat kategori penilaian sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Ada empat aspek yang diamati dalam Kemampuan Pemecahan Masalah . Ada dua jenis hasil belajar yang diterima siswa: hasil belajar kelompok dan individu. Hasil belajar kelompok terdiri dari tugas-tugas berbentuk masalah yang dimasukkan ke dalam lembar kerja kelompok, sedangkan hasil belajar individu terdiri dari soal evaluasi yang terdiri dari sepuluh soal berupa lima soal uraian.

Indikator keberhasilan tindakan kelas dianggap berhasil apabila dalam lembar observasi aktivitas guru memperoleh skor pada rentang nilai 23-28 yang kategorinya sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Perencanaan

pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan RPS, Materi yang akan dibahas dengan menggunakan case method, lembar observasi, dan penilaian dari Quizizz.

b. Proses Pembelajaran

Pada prses pembelajaran, peneliti menyampaikan tujuan dan capaian pembelajaran kepada mahasiswa dan memotivasi serta mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya setelah itu, dilakukan pembimbingan proses pengerjaan tugas pribadi/kelompok. Dalam proses pembelajaran, peneliti memberikan penghargaan berupa poin kepada mahasiswa yang berperan aktif. Setelah sesi diskusi selesai, peneliti memberikan penugasan melalui platform pembelajaran online Quizizz. Namun, sebelumnya peneliti juga membimbing mahasiswa untuk melakukan registrasi akun melalui e-mail pribadi sehingga mahasiswa memiliki akun Quizizz. Peneliti membagikan link Quizizz dan menyelesaikan soal latihan berupa kasus. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peneliti tetap memberikan bantuan kepada mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan dan menemukan solusi permasalahan tersebut.

1) Aktivitas Mahasiswa

Aktivitas mahasiswa dalam mengimplementasikan case method berbantuan Quizizz dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada mata kuliah Perekonomian Indonesia mengalami peningkatan dari pertemuan I hingga pertemuan III kepada 30 orang mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa

| Meeting | Active Participation (%) | Problem Analysis (%) | Solution Finding (%) | Quizizz Completion (%) |
|----------------|---------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| 1 | 60% | 70% | 50% | 80% |
| 2 | 75% | 80% | 65% | 85% |
| 3 | 90% | 90% | 80% | 95% |

Berdasarkan tabel 1 di atas, aktivitas siswa dengan menerapkan case method berbantuan Quizizz dari pertemuan I hingga pertemuan III mengalami peningkatan

Aspek A adalah aktivitas mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran dari Quizizz. Pada kegiatan ini mahasiswa memahami materi yang sudah diberikan serta

dominan mencatat dan menganalisis materi yang sedang dibahas. Aspek B adalah aktivitas mahasiswa membagi kelompok. Aktivitas mahasiswa pada pertemuan I dan II terlihat aktif dalam membagi kelompoknya yang ditandai dengan mahasiswa mulai melakukan diskusi kelompok untuk membahas temuan mereka. Aspek C adalah aktivitas mahasiswa melakukan penyelidikan. Penyelidikan dimaksud berupa lembar kerja yang ada di Quizizz yang dikerjakan secara berkelompok yang berkaitan dengan materi APBN. Pada pertemuan I siswa terlihat cukup aktif, hal ini dikarenakan waktu yang cukup Panjang diperlukan siswa dalam mengerjakan tugas yang didapatkan. Pada pertemuan II dan III terlihat secara sangat aktif mahasiswa melakukan penyelidikan yang diberikan oleh dosen. Aspek D adalah aktivitas siswa melaksanakan presentase. Aktivitas ini berupa mahasiswa mempresentasikan setiap temuannya di depan kelas. Mahasiswa pun aktif dalam melakukan diskusi serta tanya jawab untuk saling mengkritisi, membandingkan dan memberikan masukan terhadap jawaban kelompok yang sedang mempresentasikan. Aspek E adalah aktivitas mahasiswa menyimak jawaban yang disampaikan oleh dosen untuk melurukan jawaban, pendapat, atau masukan yang diberikan oleh tiap kelompok selama proses diskusi berlangsung. Aspek F adalah aktivitas siswa menjawab post test. Pada aktivitas ini mahasiswa akan menjawab post test melalui aplikasi Quizizz yang disediakan oleh peneliti. selanjutnya setiap kelompok akan menuliskan jawabannya di kertas HVS. Penilaian pada aspek F ini untuk melihat kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dengan pendekatan Polya. Pada kegiatan ini, terlihat mahasiswa sangat aktif dalam mencatat soal post test.

c. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah

1) Deskripsi Hasil Tes KPM Mahasiswa

Berdasarkan lembar jawaban mahasiswa diperoleh informasi bahwa hasil tes KPM mahasiswa dalam bentuk kuis, dapat digambarkan dalam bentuk tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Ketuntasan Pembelajaran Mahasiswa

| Rentang Nilai | Assessment | KPM | | Persentase | |
|-------------------|--------------|---------|---------|------------|---------|
| | | Sebelum | Sesudah | Sebelum | Sesudah |
| $90 < x \leq 100$ | Sangat Baik | 3 | 8 | 10% | 26,67% |
| $80 < x \leq 90$ | Baik | 5 | 8 | 16,67% | 26,67% |
| $70 < x \leq 80$ | Cukup | 5 | 9 | 16,67% | 30% |
| $60 < x \leq 70$ | Buruk | 8 | 5 | 26,66% | 23,33% |
| $50 < x \leq 60$ | Sangat Buruk | 9 | - | 30% | 0% |

Berdasarkan tabel 2 ketuntasan pembelajaran mahasiswa di atas, menunjukkan bahwa dari 30 orang mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan case method, terjadi peningkatan ketuntasan pembelajaran, sebelum dilaksanakan case method, terdapat 3 orang mahasiswa atau 10% yang memiliki KPM yang sangat baik, terdapat 5 orang mahasiswa atau 16,67% yang memiliki KPM yang baik, terdapat 5 orang mahasiswa atau 16,67% yang memiliki KPM yang cukup, terdapat 8 orang mahasiswa atau 26,67% yang memiliki KPM yang buruk, dan terdapat 9 orang mahasiswa atau 30% yang memiliki KPM yang sangat buruk.

Namun, pada tahap selanjutnya setelah diimplementasikan case method berbantuan Quizizz, terjadi peningkatan Ketuntasan Pembelajaran Mahasiswa yaitu terdapat 6 orang mahasiswa atau 26,67% yang memiliki KPM yang sangat baik, terdapat 8 orang mahasiswa atau 26,67% yang memiliki KPM yang baik, terdapat 9 orang mahasiswa atau 30% yang memiliki KPM yang cukup, terdapat 5 orang mahasiswa atau 23,33% yang memiliki KPM yang buruk, dan tidak ada mahasiswa yang memiliki KPM yang sangat buruk.



Gambar 1. Ketuntasan Pembelajaran Mahasiswa

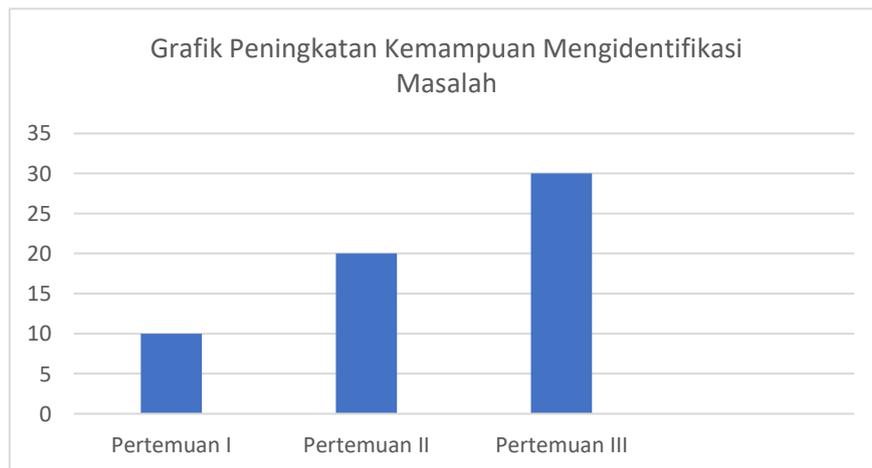
2) Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa

Untuk mengukur keterampilan pemecahan mahasiswa dengan menggunakan case method berbantuan Quizizz maka dijelaskan melalui berbagai aspek penilaian berdasarkan Polya.

Tabel 3. Aspek Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap Pertemuan

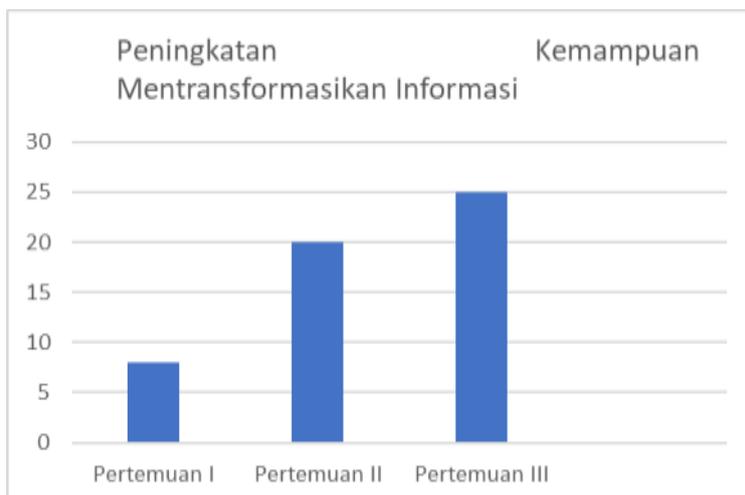
| Aspek Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah | Jumlah Mahasiswa | | |
|---|------------------|--------------|---------------|
| | Pertemuan I | Pertemuan II | Pertemuan III |
| Mengidentifikasi Masalah | 10 | 20 | 30 |
| Mentransformasikan Informasi | 8 | 20 | 25 |
| Menyusun rencana penyelesaian masalah | 5 | 13 | 15 |
| Menyimpulkan solusi atas permasalahan | 3 | 5 | 8 |

Aspek pertama yaitu Mengidentifikasi Masalah. Pada aspek ini, mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan dari kasus yang diberikan. Mahasiswa mampu menemukan berbagai permasalahan dalam bentuk contoh kasus yang diberikan. Pada aspek ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki rasa ingin tahu dan mengajukan berbagai pertanyaan untuk menemukan permasalahan dalam kasus serta membuat perencanaan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada pertemuan I hanya 10 mahasiswa yang sudah mampu mengidentifikasi masalah. Artinya, 20 orang lainnya masih belum mampu dalam memecahkan permasalahan. Setelah implementasi case method berbantuan Quizizz terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah, awalnya terdapat 10 orang menjadi 30 mahasiswa sudah memiliki kemampuan mengidentifikasi masalah.



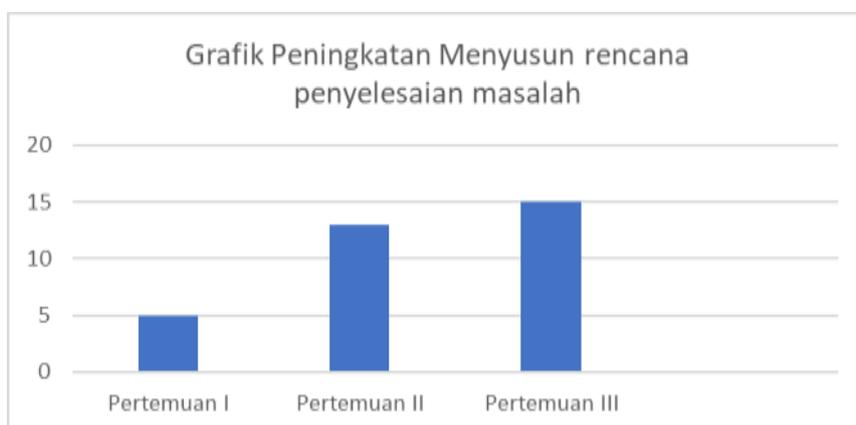
Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Masalah

Aspek kedua yaitu Kemampuan Mentransformasikan Informasi. Pada pertemuan I, dari 10 orang mahasiswa yang menjawab soal dan mampu melakukan aspek pertama maka, hanya 8 orang mahasiswa saja yang mampu melakukan aspek kedua. Namun, terdapat peningkatan menjadi 20 orang di pertemuan II dan menjadi 25 orang mahasiswa yang mampu mentransformasikan informasi. Pada aspek ini, menunjukkan kemampuan mahasiswa yang sudah mampu menerjemahkan contoh kasus ke dalam bentuk matematis. Mahasiswa sudah mengenal simbol matematika dan mengubah kasus tersebut dalam bentuk pendekatan matematis.



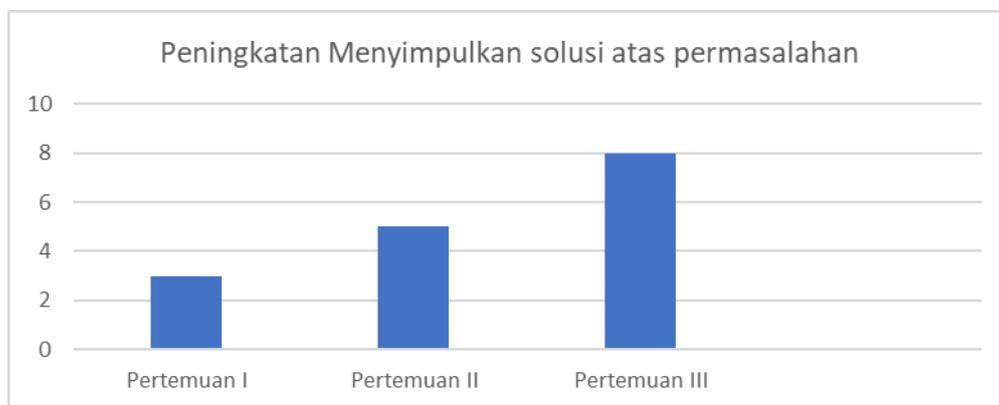
Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Mentransformasikan Informasi

Aspek ketiga yaitu mampu menyusun rencana penyelesaian masalah. Pada pertemuan I, terdapat 5 orang mahasiswa yang sudah memiliki kemampuan merencanakan penyelesaian permasalahan. Di pertemuan II menjadi 13 orang dan di pertemuan III terdapat 15 orang mahasiswa yang memiliki keterampilan pemecahan yang cukup. Pada aspek ini mahasiswa mencari, menguji secara kritis, melakukan penyelesaian masalah secara berurutan yang meliputi penyederhanaan penyebab masalah, implementasi solusi, dan mengevaluasi solusi.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Menyusun rencana penyelesaian masalah

Aspek keempat adalah menyimpulkan solusi atas permasalahan. Aspek ini merupakan aspek tertinggi kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh mahasiswa. Pada pertemuan I, terdapat 3 orang mahasiswa yang mampu menyimpulkan solusi atas permasalahan yang ada. Mahasiswa berpikir kritis dan analitis sehingga mampu mengevaluasi, mengkonfirmasi kembali, serta membuktikan temuannya. Namun, di pertemuan II dan pertemuan III terjadi peningkatan menjadi 5 dan 8 orang mahasiswa.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Menyimpulkan solusi atas permasalahan

Implementasi Quizizz dalam Upaya Mengakselerasi Literasi Digital Mahasiswa

Berdasarkan hasil kuesioner mahasiswa mengenai pemanfaatan Quizizz, materi atau konten yang disediakan telah sesuai dengan capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, secara keseluruhan pemanfaatan Quizizz ini sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi, mereview materi, mengerjakan soal, dan memahami konsep soal. Implementasi Quizizz dalam proses perkuliahan, mahasiswa mendapatkan pengalaman yang menarik dan meningkatkan jiwa kompetitif pada mahasiswa. Hal ini tampak dari peningkatan minat dan motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan tes.

Pada saat pelaksanaan tes, dosen harus melaksanakan pemberian kuis dalam 2 bentuk yaitu Quizizz dan kertas. Dari 30 orang mahasiswa, terdapat 6,67% atau 2 orang yang tidak memiliki ponsel pribadi, terdapat 33,33% atau 10 orang mahasiswa yang

memiliki ponsel tetapi gagal terkoneksi dengan internet, dan 60% atau 18 orang yang berhasil menggunakan Quizizz selama proses pembelajaran. Berikut gambaran pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran .

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh informasi bahwa dengan menggunakan Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan banyak manfaat positif yang meliputi proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Selain itu, aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam pembelajaran di era digital. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan kemampuan evaluasi guru, mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan efisiensi dan produktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat membawa banyak manfaat di era digital. Oleh karena itu, pendidik dapat mempertimbangkan untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat perkembangan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dengan mengimplementasikan Case method berbantuan Quizizz selama 3 pertemuan. Namun, tidak seluruh mahasiswa berhasil melakukan 4 aspek pada kemampuan pemecahan masalah. Setiap mahasiswa memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah di setiap aspek. terjadi peningkatan ketuntasan pembelajaran, sebelum dilaksanakan case method, terdapat 3 orang mahasiswa atau 10% yang memiliki KPM yang sangat baik, terdapat 5 orang mahasiswa atau 16,67% yang memiliki KPM yang baik, terdapat 5 orang mahasiswa atau 16,67% yang memiliki KPM yang cukup, terdapat 8 orang mahasiswa atau 26,67% yang memiliki KPM yang buruk, dan terdapat 9 orang mahasiswa atau 30% yang memiliki KPM yang sangat buruk. Pada tahap selanjutnya setelah diimplementasikan case method berbantuan Quizizz, terjadi peningkatan Ketuntasan Pembelajaran Mahasiswa yaitu terdapat 6 orang mahasiswa atau 26,67% yang memiliki KPM yang sangat baik, terdapat 8 orang mahasiswa atau 26,67% yang memiliki KPM yang baik, terdapat 9 orang mahasiswa atau 30% yang memiliki

KPM yang cukup, terdapat 5 orang mahasiswa atau 23,33% yang memiliki KPM yang buruk, dan tidak ada mahasiswa yang memiliki KPM yang sangat buruk.

Selain peningkatan kemampuan pemecahan masalah, mahasiswa juga memperoleh peningkatan literasi digital melalui penerapan Aplikasi belajar online Quizizz untuk menunjang proses pembelajaran. Diharapkan agar pada saat proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa dapat terus berkolaborasi untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam menggali kemampuan pemecahan masalah mahasiswa melalui case method yang didukung dengan media digital.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiyah, A. H. (2020). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Problem Solving Siswa Berbantu Media Pembelajaran. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 236–246.
- Amalia, R., & Radiansyah. (2023). Implementasi Model PBL Pendekatan TPACK Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23233–23242.
- Ananda, S. P., Nugroho, G., & Kurniawan, W. F. (2023). The Influence Of Student Engagement In Organizations, Soft Skills, And Hard Skills On Employment Readiness (A Case Study On Social Science Students In Pekanbaru City). *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 148–163. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2023.vol20\(2\).14473](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2023.vol20(2).14473)
- Andayani, E., Mustikowati, R. I., Setiyowati, S. W., & Firdaus, R. M. (2021). Case Method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skills dan Collaboratively Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 16(1), 52–60.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fatmawati, B., Jannah, B. M., & Sasmita, M. (2022). Students' Creative Thinking Ability Through Creative Problem Solving based Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 2384–2388. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.1846>
- Fatmawati, B., Wazni, M. K., & Husnawati, N. (2021). The Study of Worksheets Based on Creative Problem Solving for Biology Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(4), 701–706. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.831>
- Harlanu, M. (2024). *Determinant Model of Case Method and Team-Based Project Learning Models Through Collaborative Class Strategies with Off-Campus Partners*. 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i1.1424>
- Hasyim, M., & Andreina, F. K. (2019). Analisis High Order Thinking Skill (Hots) Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.1.55-64>
- Hodijah, S., Hastuti, D., & Zevaya, F. (2022). Implementasi model case method dalam

- meningkatkan inovasi pembelajaran mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah teknik perdagangan Internasional. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 17(2), 477–484. <https://doi.org/10.22437/jpe.v17i2.20895>
- Kurniasih, P. D., Nugroho, A., & Harmianto, S. (2020). Peningkatkan Higher Order Thinking Skills (Hots) Dan Kerjasama Antar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Kokami Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Dukuhwaluh. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.627>
- Mulyanti, N. M. B., Gading, I. K., & Diki. (2023). Dampak Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 109–119. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59276>
- Nugroho, A., & Bramasta, D. (2019). The Implementation of Case Study Method to Develop Students' Activities and Characters. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 2(2), 175. <https://doi.org/10.30595/jssh.v2i2.3349>
- Situmorang, P. L., & Kaize, B. R. (2024). *Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Representasi*. 5(1), 25–36.
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan Pembelajaran Abad-21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapai Target Dan Tujuan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v6i1.2493>