

HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH EKONOMI INTERNASIONAL MELALUI PEMBELAJARAN *CASE METHOD* BERBANTUAN PLATFORM QUIZIZZ

Dwi Hasmidyani¹⁾, Muhammad Akbar Budiman²⁾

¹Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sriwijaya
email: dwi_hasmidyani@fkip.unsri.ac.id

²Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sriwijaya
email: muhhammadakbarbudiman@fkip.unsri.ac.id

Abstract: *This study aimed to determine the increase of student learning outcomes in International Economics courses after participating in case-method learning assisted by Quizizz. This research was an experiment with one group pretest-post test design. The sample in this study was 68 students of Sriwijaya University Economics Education. The data collection technique was test. To determine the significance, the data obtained were analyzed using N-gain and t-test. The results showed that student learning outcomes after participating in case method learning assisted by Quizizz experienced a significant increase. The increase of student learning outcomes were mostly in the medium category, with details as many as 33.33% of students were in the Low category, 53.97% were in the Medium category and 12.70% were in the High category. Based on these results, the case method learning assisted by Quizizz is recommended to be used in order to improve student learning outcomes*

Keywords: *Case Method, Learning Outcomes, Quizizz*

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Ekonomi Internasional setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-post test*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 68 mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. Data dikumpulkan melalui tes tertulis. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, data dianalisis menggunakan *N-gain* dan Uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz*. Peningkatan tersebut Sebagian besar berada pada kategori Sedang, dengan rincian sebesar 33,33% mahasiswa berada pada kategori Rendah, 53,97% berada pada kategori Sedang, dan 12,70% berada pada kategori Tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Case Method, Hasil Belajar Mahasiswa, Quizizz

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang inovatif merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dirancang dan dilaksanakan oleh perguruan tinggi. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara optimal serta mampu menghadapi tuntutan dunia kerja, kemajuan teknologi yang pesat, maupun perubahan sosial dan budaya (Tohir, 2020). Kebijakan kampus merdeka merupakan wujud dari proses perubahan dan kebijakan ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut agar mahasiswa dapat memperoleh kultur belajar yang sesuai dengan kebutuhannya, inovatif dan tidak membuat mereka terkekang (Evi Hasim, 2020). Iklim yang baik dalam rangka pengembangan minat dan bakat mahasiswa merupakan hasil akhir yang diharapkan dari adanya kebijakan kampus merdeka dimana mahasiswa dapat melatih kemampuan mereka dalam pembelajaran yang fleksibel, inovatif, berbasis keingintahuan dan minat, serta relevan dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat (Sila et al., 2022).

Pengembangan kemampuan minat dan bakat mahasiswa dalam situasi pembelajaran yang fleksibel, inovatif, berbasis keingintahuan dan minat, serta relevan dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3/M/2021 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri (IKU-PTN) dan Permendikbud 03 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Setiap institusi diharapkan untuk melakukan transformasi pendidikan tinggi yang sejalan dan harmonis dengan 8 indikator Kinerja Utama (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,

2021). Di mana Indikator Kinerja Utama 7 berfokus pada terwujudnya tata kelola kelas yang kolaboratif dan partisipatif. Situasi pembelajaran yang fleksibel, inovatif, berbasis keingintahuan dan minat, serta relevan dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat dapat diterapkan melalui beberapa kriteria metode pembelajaran, antara lain *Case Method* dan *Team Based Project*. Kriteria metode pembelajaran ini diharapkan mampu membentuk mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pada khususnya dan mencapai tujuan Indikator Kinerja Utama pada umumnya.

Case Method (metode pembelajaran kasus) adalah bentuk instruksi aktif yang berfokus pada kasus dan melibatkan peserta didik belajar bagaimana menganalisis dan pengambilan keputusan masalah berdasarkan teoretis atau konseptual (Borden, 2022; Kundra & Sureka, 2016; Tan & Kallakuri, 2018). Pembelajaran berbasis kasus mensimulasikan situasi dunia nyata dan meminta peserta didik untuk secara aktif memecahkan masalah yang kompleks. Metode pembelajaran kasus menyambungkan antara teori dengan praktik, dan mendorong pengembangan keterampilan yang mencakup komunikasi, berpikir kritis, metakognitif, mendengarkan secara aktif dan mengambil keputusan. Dalam proses pembelajaran kasus peserta didik belajar menerapkan pengetahuan teoretis dan konseptual, merefleksikan apa yang mereka ketahui dan pendekatan peserta didik untuk memahami dan menganalisis sebuah kasus (Leonard & Cook, 2010; Mahdi et al., 2020). *Case Method* memfasilitasi peserta didik untuk menjawab pertanyaan bukan hanya 'bagaimana', melainkan 'mengapa' serta menumbuhkan sikap percaya diri dalam belajar dan melihat dari sudut yang berbeda dan dalam menemukan

solusi suatu permasalahan. *Case Method* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menemukan khazanah pengetahuan dan cara pandang kritis terhadap berbagai persoalan (Jamaludin & Alanur, 2021).

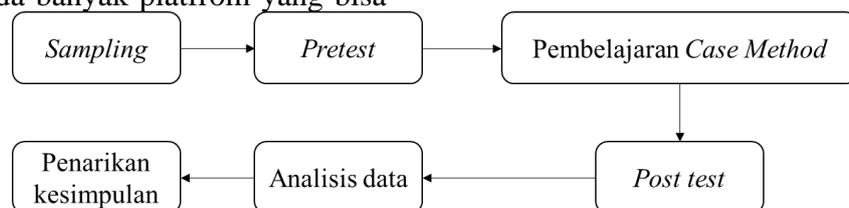
Beberapa studi empiris membahas bahwa *Case Method* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Anggraeni, 2020; Wafi et al., 2020). Selain itu Hasil penelitian yang dilakukan (Faishol & Hidayah, 2021; Galuh & Martadinata, 2022; Rahman et al., 2020; Syam, 2022) menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran *case method* meningkat signifikan, akan tetapi beberapa penelitian tersebut dalam proses evaluasinya hanya berupa *paper test* sehingga sehingga kurang terciptanya kultur belajar yang inovatif. Menurut (Fuadi, 2022) sarana belajar, inovasi pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam rangka menciptakan inovasi pembelajaran adalah dengan menggunakan sistem penilaian gamifikasi atau game kuis (Bahri et al., 2021). Oleh karena itu dalam penelitian ini akan digunakan platform *Quizizz* sebagai pendukung dalam melaksanakan tes setelah pembelajaran *Case Method* dengan soal tipe HOTS. Dalam proses evaluasi untuk mengukur pemahaman mahasiswa selama mendapatkan materi yang sudah mereka pelajari, ada banyak platform yang bisa

diterapkan salah satunya adalah platform *Quizizz*. *Quizizz* bukan hanya sebagai platform yang digunakan untuk melaksanakan tes saja, melainkan juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa (Purba, 2019) dan juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Citra & Rosy, 2020). Platform *quizizz* sudah banyak diterapkan sebelumnya dan signifikan berpengaruh bagi motivasi belajar peserta didik (Orhan Gökşun & Gürsoy, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas perlu dilakukan penelitian mengenai hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi internasional melalui pembelajaran *Case Method* berbantuan *Quizizz*, dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi internasional setelah mengikuti pembelajaran *Case Method* berbantuan *Quizizz*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini adalah 68 mahasiswa semester 6 Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya Tahun Ajaran 2021/2022 yang mengikuti mata kuliah Ekonomi Internasional. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes yang diadakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan setelah (*post test*) pembelajaran *case method*. Soal *pretest* maupun *post test* diberikan dengan bantuan *quizziz* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda tipe HOTS. Prosedur penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Setelah data hasil tes diperoleh, selanjutnya dilakukan tahap analisis data menggunakan perhitungan data skor rata-rata gain yang dinormalisasi (*N-gain*) dengan formula:

$$\langle g \rangle = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m\ ideal} - S_{pre}}$$

Ket:

$\langle g \rangle$: skor rata-rata gain yang dinormalisasi

S_{post} : skor rata-rata tes akhir

S_{pre} : skor rata-rata tes awal

$S_{m\ ideal}$: skor maksimum ideal (Hake, 1999)

Hasil skor rata-rata gain yang dinormalisasi kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa

Nilai $\langle g \rangle$	Kriteria
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* pada mata kuliah Ekonomi Internasional, dilakukan uji statistik berupa uji t dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

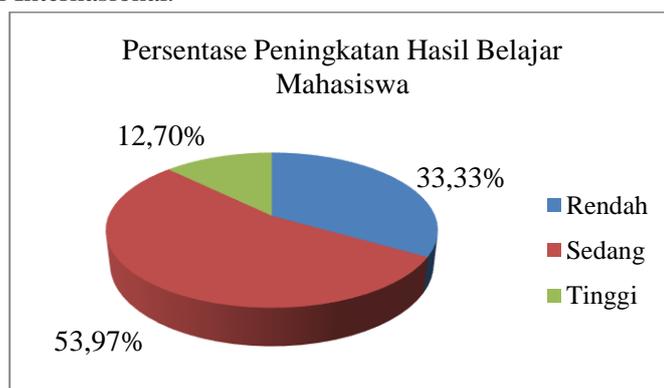
H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* pada mata kuliah Ekonomi Internasional.

H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* pada mata kuliah Ekonomi Internasional.

Sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu harus diterapkan uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang bertujuan untuk mengetahui sebaran distribusi data. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk melihat kesamaan varians dari dua kelompok data yang menggunakan uji *Levene*. Semua uji statistik yang digunakan pada penelitian ini dilakukan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistic 26*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* pada mata kuliah Ekonomi Internasional. Untuk mengetahui peningkatan tersebut, diadakan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*post test*). Tes dilakukan menggunakan platform *quizizz* yang diikuti oleh 63 mahasiswa. Data tes kemudian dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata gain yang dinormalisasi (*N-gain*) dan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang ada pada Tabel 1. Hasil pengkategorian tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Rendah, 53,97% berada pada kategori Sedang dan 12,70% berada pada kategori Tinggi. Hal ini berarti bahwa sebagian besar peningkatan hasil belajar mahasiswa berada pada kategori Sedang. Selanjutnya, dilakukan uji t untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* pada mata kuliah Ekonomi Internasional yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	.972	63	.166
post_test	.975	63	.238

Pada Tabel 2, nilai *Sig.* untuk hasil *pretest* adalah 0,166 dan 0,238 untuk hasil *post test*. Dua nilai tersebut lebih besar dari 5% sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal. Setelah itu, dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.762	1	124	.384
	Based on Median	.751	1	124	.388
	Based on Median and with adjusted df	.751	1	122.102	.388
	Based on trimmed mean	.750	1	124	.388

Dari Tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai *Sig.* = 0,384 > 0.05 sehingga data yang diambil berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Karena uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, uji t dapat dilakukan untuk

mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *Quizizz* pada mata kuliah Ekonomi Internasional. Hasil uji t tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji t

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	-7.879	124	.000	-2620.00000	332.51594	-3278.14219	-1961.85781
	Equal variances not assumed	-7.879	122.246	.000	-2620.00000	332.51594	-3278.23522	-1961.76478

Berdasarkan tabel 4, nilai $Sig. = 0.00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Oleh karena itu, terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan Quizizz pada mata kuliah Ekonomi Internasional, hasil penelitian yang sama dilakukan (Rahman et al., 2020; Syam, 2022) bahwa melalui pembelajaran *case method* mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan antusiasme mahasiswa mengalami perubahan signifikan yang ditampilkan oleh perilaku mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan platform *quizizz* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa (Wijayanti et al., 2021), hal ini dikarenakan platform *quizizz* meningkatkan konsentrasi belajar dan berpikir kritis mahasiswa (Panggabean & Halomoan Harahap, 2020). Oleh karena itu penggunaan platform *quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media (Citra & Rosy, 2020).

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *case method* berbantuan *quizizz* mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase peningkatan hasil belajar mahasiswa tersebut secara keseluruhan berada pada kategori sedang dengan rincian sebanyak 33,33% mahasiswa berada pada kategori Rendah, 53,97% berada pada kategori Sedang dan 12,70% berada pada kategori Tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran *case method* berbantuan *quizizz* disarankan untuk digunakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Adapun saran yang dapat peneliti ajukan adalah perlu

dilakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan mata kuliah yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini terdapat keterbatasan terkait generalisasi, karena sampel terbatas pada satu kelas mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Ekonomi Internasional pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022 sehingga generalisasi apapun yang diambil dari penelitian ini harus dipertimbangkan dengan hati-hati. Selain itu, penerapan metode ini juga harus mempertimbangkan akses mahasiswa ke internet karena adanya penggunaan platform Quizizz dalam proses evaluasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Hubungan Internasional. *Media Komunikasi*, 10(2), 181–195.
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 180–188.
- Borden, J. D. (2022). *Education 3.0 and eLearning Across Modalities*. IGI.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2021). *Buku Panduan Indikator*

- Kinerja Utama. 021.
- Evi Hasim. (2020). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar,"* 68–74.
- Faishol, R., & Hidayah, F. (2021). *Volume 01 , Number 05 February 2021. 01(05).*
- Fuadi, A. (2022). Motivasi Terhadap Efektifitas Pembelajaran Daring Di Mtss Se-Kecamatan Dolok Batu Nanggar Kabupaten Simalungun. *Tesis.* Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Galuh, & Martadinata, R. E. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Student Created Case Studies Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pendahuluan.* 3(1), 257–266.
- Jamaludin, J., & Alanur, S. N. (2021). Pengembangan Civic Knowledge Dan Literasi Informasi Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Case Method Pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan,* 11(01), 28.
- Kundra, D., & Sureka, A. (2016). *Application of Case-Based Teaching and Learning in Compiler Design Course.* <http://arxiv.org/abs/1611.00271>
- Leonard, E. C., & Cook, R. A. (2010). Teaching with cases. *Journal of Teaching in Travel and Tourism,* 10(1), 95–101. <https://doi.org/10.1080/15313220903559296>
- Mahdi, O. R., Nassar, I. A., & Almuslamani, H. A. I. (2020). The role of using case studies method in improving students' critical thinking skills in higher education. *International Journal of Higher Education,* 9(2), 297–308. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n2p297>
- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education,* 135, 15–29.
- Panggabean, S., & Halomoan Harahap, T. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science,* 6(1), 78.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan,* 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahman, A., Herlina, L., Suroso Mukti Leksono, Rosiana Dewi, & Kusumaputr, N. R. (2020). *Metode Pembelajaran Student Created Case Studies (Scs) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sman Satu Baros.* 4(November), 113–120.
- Sila, I. M., Rai, I. B., & Sutika, I. M. (2022). Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka Dalam Menyongsong Link And Match Dunia Pendidikan. *Widya Accarya,* 13(1), 41–52.
- Syam, S. (2022). *Penerapan Case Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa.* 8(2), 1397–1401. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2>

- 3127/http
- Tan, L. L., & Kallakuri, S. (2018). Lecture-Based Vs Case-Based Instruction Method in Optometry. A Four-Year Perspective. *Austin Ophthalmol*, 3(1), 1–7. www.austinpublishinggroup.com
- Tohir, M. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Wafi, M. N., Wuryadi, W., & Haryanti, E. H. W. (2020). Metode Pembelajaran Student-Created Case Studies Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(2), 215–228. <https://doi.org/10.26877/bioma.v9i2.7060>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>