

QUIZIZZ: MENGGAMBAR BENTUK SISWA SMA BERBASIS KECERDASAN IQ, EQ, SQ MENURUT KONSEP FILSAFAT PENDIDIKAN IBNU SINA

Hadi Alhail¹, Wahyu Lestari²

Universitas Negeri Semarang

Sekaran, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah

Email: hadialhail22@gmail.com

Submitted: 2023-11-06
Accepted: 2023-11-09

Published: 2024-03-10
DOI: 10.24036/stj.13i1.125893

Abstrak

Urgensi pendidikan kini semakin kompleks, karena adanya pengaruh sistem pembelajaran yang hanya berfokus untuk melatih IQ tanpa melatih EQ dan SQ. Dampaknya terhadap berimplikasi secara langsung terhadap citra pendidikan seperti terjadinya peningkatan kasus perundungan dalam dunia pendidikan tahun 2023. Lalu, bagaimana bidang studi seni budaya dalam materi menggambar bentuk dapat berkontribusi mengatasi permasalahan melalui media *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Desain dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four D models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini diadaptasi hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Teknik pengumpulan data pada proses rancangan ini adalah teknik observasi, *check list*, dan catat. Teknik tersebut digunakan untuk mengumpulkan data proses pengembangan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran seni budaya pada topik menggambar bentuk siswa SMA kelas X. Hasil dirancangan dengan 3 tahapan yaitu: 1) *Define*: membuat cakupan topik materi menggambar bentuk, pengintegrasian materi menggambar bentuk dengan kecerdasan IQ, EQ, dan SQ, serta konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina; 2) *Design*: membuat desain materi menggunakan aplikasi *Power Point* dengan 20 *slide*; 3) *Develop*: pemindahan dan pengembangan materi *Power Point* menuju *Quizizz* dengan total 32 *slide*; dan 4) *Output*: luaran yang dihasilkan adalah *e-book* menggambar bentuk dan media *Quizizz* menggambar bentuk.

Kata kunci: Filsafat Ibnu Sina, Kecerdasan Manusia, Menggambar Bentuk, Quizizz

Pendahuluan

Manusia memiliki 3 jenis kecerdasan dasar yaitu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual. Untuk dapat menjalankan hidup



dengan semestinya untuk meraih segala potensi kehidupan duniawi dan akhirat. Penting bagi manusia untuk mampu dalam menggunakan dan menerapkan 3 kecerdasan dasar dalam kehidupan. Namun, permasalahannya adalah tentang pengetahuan 3 kecerdasan dasar ini, masih belum diterima dan dipahami oleh beberapa lapisan masyarakat, sehingga memberikan dampak pada ketidakmampuan manusia dalam menggunakan 3 jenis kecerdasan dasar yaitu IQ, EQ, dan SQ (Agustian, 2006: 231).

Selain itu, keilmuan tentang 3 kecerdasan IQ, EQ, dan SQ sangat jarang sekali diajarkan atau pun disinggung di lingkungan sekolah, dapat diketahui bahwa sekolah adalah tempat yang tepat dengan segala bentuk keluasaannya dalam melakukan transfer keilmuan. Karena selama ini pembelajaran di sekolah hanya berfokus untuk melatih kecerdasan intelektual (IQ) saja, tanpa melatih dan mengajarkan kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ), sehingga sekolah ikut menyumbang atas ketidakmampuan manusia dalam menggunakan kecerdasan EQ dan SQ saat menjalani kehidupan. Maka tak heran, terdapat banyak kasus perundungan hingga pembunuhan dalam ruang lingkup pendidikan seperti fenomena terbaru yang saat ini beredar tentang kekerasan dan perundungan dilakukan oleh siswa dengan teman sebayanya hingga siswa terhadap guru. Sebanyak 16 kasus perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah pada periode Januari hingga Agustus 2023 (Muhammad, 2023). Fenomena ini, telah berhasil merusak citra pendidikan. Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kesadaran siswa terhadap kecerdasan emosional dan spiritual yang ada pada dirinya masih belum dapat dikendalikan dengan bijaksana.

Sekarang, penting bagi seluruh pihak yang terlibat dalam jaringan pendidikan, termasuk para akademisi dan guru yang bernilai lebih karena memiliki kedekatan batin dengan para peserta didik, guru adalah sosok pemimpin bagi anak didiknya yang menjadi figure penting dalam memegang peranan dalam aktifitas pendidikan (Sriani, 2015: 55). Untuk menggaungkan kecerdasan emosional dan spiritual yang bertujuan agar kesadaran siswa terhadap kecerdasan emosional dan spiritual semakin meningkat. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk melatih kecerdasan IQ, EQ dan SQ pada siswa di dalam kelas adalah dengan mengintegrasikan topik pembelajaran dengan disiplin ilmu IQ, EQ, dan SQ (Salamah & Thohir, 2022). Dalam bidang studi seni budaya, terdapat bahasan tentang menggambar bentuk yang merupakan salah satu topik dari materi seni rupa 2 dimensi dan tersedia pada pembelajaran di kelas X jenjang SMA, sejauh ini terdapat banyak sekali pembelajaran seperti agama, matematika, ilmu pengetahuan alam, dan lainnya yang telah diintegrasikan dengan disiplin ilmu IQ, EQ, dan SQ. Namun sejauh penelusuran, masih belum ada pembelajaran seni budaya pada topik menggambar bentuk yang diintegrasikan dengan 3 kecerdasan dasar manusia (IQ, EQ, dan SQ). Maka, rancangan pembelajaran ini menjadi menarik jika dapat mengintegrasikan topik menggambar bentuk dengan 3 kecerdasan dasar manusia (IQ, EQ, dan SQ).

Tantangannya adalah tentang bagaimana cara membuat pembelajaran seni budaya terkhusus pada materi seni rupa 2 dimensi dalam topik menggambar bentuk? Untuk dapat mengintegrasikan pembelajaran seni budaya pada topik menggambar bentuk diperlukan level berpikir kritis yang tinggi, begitu pula saat dilakukan implementasi kepada siswa, maka senantiasa para siswa diarahkan untuk mencapai pembelajaran menggambar bentuk yang terintegrasi dengan 3 kecerdasan dasar

manusia (IQ, EQ, dan SQ) dalam level berpikir kritis yang tinggi. Tentunya hal ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Untuk dapat merancang pembelajaran dengan level berpikir kritis yang tinggi pada topik menggambar bentuk dengan mengintegrasikan 3 kecerdasan dasar manusia (IQ, EQ, dan SQ) diperlukan bantuan media dan keterlibatan teknologi. Afriza selaku guru seni budaya di MAN 2 Model Medan telah melakukan penelitian terhadap aplikasi *Quizizz* dan ternyata hasilnya terungkap bahwa adanya interaksi yang kuat pada media pembelajaran *Quizizz* dengan kemampuan berpikir kritis tinggi siswa. Rancangan media *Quizizz* menggambar bentuk berbasis kecerdasan IQ, EQ, dan SQ dapat berpotensi untuk terimplementasi dengan baik ketika berhasil melewati batas-batas filsafat.

Ibnu Sina adalah seseorang yang terkenal dibidang kedokteran, Ibnu Sina merupakan sosok ilmuwan hebat yang memiliki banyak keahlian dan karya-karyanya senantiasa di gunakan oleh dunia. Selain menjadi seorang dokter, Ibnu Sina juga tampil berkontribusi sebagai seorang filsuf, dan guru. Dalam karyanya filsuf Ibnu Sina menuliskan konsep pendidikan pada tingkatan khusus bahwa setiap rancangan pendidikan haruslah mengarah kepada siswa untuk menuju salah satu profesi yang siswa inginkan, maka pelatihan dan pembelajarannya harus berkaitan minat dan bakat yang melekat pada siswa, tentunya dilengkapi dengan latihan pemecahan masalah kehidupan. Karena, jika hanya memiliki rasa ingin tahu saja tidak cukup tetapi harus ditindaklanjuti dengan repetisi atau latihan terus-menerus sesuai minat dan bakat, supaya menjadi mampu (Rahman & Wahyuningtyas: 2023).

Berkaitan dengan variabel konten rancangan terdapat beberapa indikator yang digunakan sebagai parameter pembuatan media. Pada variabel kecerdasan dasar manusia (IQ, EQ, dan SQ) terdapat beberapa indikator yang digagas oleh beberapa ahli diantaranya IQ oleh Wiramiharja, EQ oleh Daniel Goleman, dan SQ oleh beberapa pandangan ahli Psychreg, Ary Ginanjar Agustian, Jamil Azzaini yang dirincikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Indikator IQ, EQ, dan SQ

No	IQ	EQ	SQ
1	Kemampuan Figur	Kesadaran Diri	Tanggung Jawab
2	Kemampuan Verbal	Manajemen Diri	Kemanusiaan
3	Kemampuan Numerik	Motivasi	Kebahagiaan
4	-	Empati	-
5	-	Keterampilan Sosial	-

Pada variabel memahami menggambar bentuk hitam putih, indikatornya adalah definisi, teknik mengarsir, perspektif, dan komposisi. Sedangkan pada variabel konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina indikatornya ialah relevansi terhadap minat bakat siswa, berbasis permasalahan, dan dapat memicu repetisi siswa untuk melakukan latihan. Lalu, bagaimana rancangan media *Quizizz* untuk pemahaman menggambar bentuk siswa SMA berbasis kecerdasan IQ, EQ, SQ: filsafat Ibnu Sina?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Desain dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four D models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2018: 65). Penelitian ini diadaptasi hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Model ini dipilih karena tahapannya jelas, runtut, dan sesuai dengan kebutuhan perancangan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada proses rancangan ini adalah teknik observasi, *check list*, dan catat. Teknik tersebut digunakan untuk mengumpulkan data proses pengembangan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran seni budaya pada topik menggambar bentuk siswa SMA kelas X. Alat dan bahan rancang yang digunakan adalah aplikasi *Power Point*, *web Quizizz*, *handphone* dan laptop. Prosedur analisis data yang dirancang menggunakan teknik deskriptif yaitu: 1) pengecekan hasil pengumpulan data, 2) menganalisis hasil pengumpulan data, 3) melakukan verifikasi data, dan 4) penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh.

Hasil

1. Define

Define atau pendefinisian dilakukan pada proses perancangan untuk membuat batasan dan mengelola materi supaya terintegrasi dengan disiplin ilmu IQ, EQ, SQ serta konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina, meliputi 3 elemen sebagai berikut.

a. Cakupan Topik Materi Menggambar Bentuk

Cakupan topik materi dalam menggambar bentuk perlu dilakukan pembatasan pada sub-sub materinya, supaya mendapatkan hasil rancangan yang optimal. Materi pokok dari menggambar bentuk yang digunakan dalam rancangan media *Quizizz* dirincikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Cakupan Topik Materi Menggambar Bentuk

No	Bagian	Sub Materi	Isi Sub Materi
1	Part 1	Definisi.	Menggambar bentuk adalah aktifitas membuat karya seni dua dimensi dengan cara menirukan objek yang di lihat oleh mata pada media gambar secara langsung.
		Pengenalan bentuk.	Bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
		Unsur dan prinsip menggambar bentuk.	Unsur (titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang) serta prinsip (komposisi yang terdiri atas kesatuan dan keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, perspektif, gradasi, dan bayangan).

		Teknik mengarsir.	Arsiran searah, searah kontur bidang, silang, pointilis, dan acak bebas.
2	Part 2	Menganalisis karya gambar bentuk.	Berisi 3 karya gambar bentuk "Hadi Alhail" yang akan dianalisis oleh peserta didik dalam 5 komponen yaitu bentuk, teknik arsiran, arah cahaya, apresiasi, dan komentar.
3	Part 3	Latihan menggambar bentuk hitam putih.	Berisi 2 karya gambar bentuk "Hadi Alhail" beserta video tutorialnya.
4	Part 4	Apresiasi karya.	Berisi 6 pertanyaan mendasar yang diberikan kepada para peserta didik untuk mengapresiasi karya seni siswa yang sedang presentasi karya.

b. Pengintegrasian Materi Menggambar Bentuk dengan IQ, EQ, dan SQ

Berdasarkan cakupan materi yang telah ditentukan, maka berikutnya diintegrasikan seluruh isi materinya dengan indikator kecerdasan IQ, EQ, dan SQ. Pada kecerdasan intelektual (IQ) terdapat 3 indikator yaitu kemampuan figure, verbal, dan numerik, sedangkan kecerdasan emosional (EQ) harus memenuhi 5 indikator yaitu: kesadaran diri, manajemen diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial, serta kecerdasan spiritual (SQ) dengan 3 indikator yaitu: tanggung jawab, kemanusiaan, dan kebahagiaan. Hasil integrasi dipaparkan melalui tabel berikut.

Tabel 3 Pengintegrasian Materi Menggambar Bentuk dengan IQ, EQ, dan SQ

No	Integrasi	Indikator	Integrasi Sub Materi
1	Kecerdasan Intelektual (IQ)	Kemampuan figure.	Part 1: Definisi dan pengenalan bentuk.
		Kemampuan verbal.	Part 1: Pengenalan bentuk (diberi pertanyaan untuk menjelaskan bentuk objek).
		Kemampuan numerik.	Part 1: Prinsip menggambar bentuk (dapat mempertimbangkan ukuran objek).
2	Kecerdasan Emosional (EQ)	Kesadaran diri.	Part 2: Menganalisis karya gambar bentuk.
		Manajemen diri.	Part 2 dan 3: Menganalisis karya gambar bentuk (penugasan dengan waktu).
		Motivasi.	Part 2 dan 3: Menganalisis karya gambar bentuk.

		Empati.	Part 2: Menganalisis karya gambar bentuk ditambah dengan games dari <i>Quizizz</i> dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban yang berkaitan dengan memberi apresiasi karya untuk memicu perasaan empati.
		Keterampilan sosial.	Part 3: Latihan menggambar bentuk hitam putih dengan cara berkelompok.
3	Kecerdasan Spiritual (SQ)	Tanggung jawab.	Game <i>Quizizz</i> tentang kontribusi menggambar bentuk.
		Kemanusiaan.	Part 3: Latihan menggambar bentuk hitam putih dengan cara berkelompok ditambah game <i>Quizizz</i> tentang kontribusi.
		Kebahagiaan.	Part 4: Apresiasi karya seni peserta didik.

c. Pengintegrasian Materi Menggambar Bentuk dengan Konsep Filsafat Pendidikan Ibnu Sina

Materi menggambar bentuk yang telah selesai dirancang menggunakan variabel kecerdasan dasar manusia IQ, EQ, dan SQ. Maka, tahapan berikutnya adalah melakukan pengintegrasian materi dengan konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina melalui 3 indikator yaitu: relevansi terhadap minat bakat siswa, berbasis permasalahan, dan dapat memicu repetisi siswa untuk melakukan latihan. Secara mendetail rancangan pengelolaan materi disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4 Pengintegrasian Materi Menggambar Bentuk dengan Konsep Filsafat Pendidikan Ibnu Sina

No	Konsep Filsafat Pendidikan Ibnu Sina	Hasil Integrasi Materi	Gambar Rancangan
1	Relevan terhadap minat dan bakat.	Membuat proyeksi implementasi menggambar bentuk untuk minat profesi peserta didik dimasa depan melalui pertanyaan yang dibuat pada <i>Quizizz</i> .	

2	Berbasis permasalahan.	Part 5: Membuat penugasan mandiri kepada peserta didik dengan penugasan berbasis masalah dan tantangan yang ditawarkan dengan 3 pilihan level (low, medium, high)	
3	Stimulus untuk repetisi.	Part 5: Penugasan mandiri dengan kebebasan memilih level berkarya.	

2. Design

Design merupakan tahap kedua dari perancangan media *Quizizz* menggambar bentuk. Terdapat 2 aspek yang dirancang yakni: topik materi menggambar bentuk yang terintegrasi pada variabel kecerdasan manusia IQ, EQ, dan SQ dan dikonsept berdasarkan filsafat pendidikan Ibnu Sina. Berikut merupakan tabel informasi detail tentang hasil *slide* yang sudah diintegrasikan terhadap kecerdasan IQ, EQ, SQ dan konsep filsafat Pendidikan Ibnu Sina melalui *Power Point*.

Tabel 5 Desain Rancangan Manteri dalam *Power Point*

Slide	Gambar Rancangan	Integrasi	Slide	Gambar Rancangan	Integrasi
1		-	11		-
2		IQ	12		EQ, Filsafat Ibnu Sina
3		IQ	13		EQ, Filsafat Ibnu Sina
4		IQ	14		-

5		IQ	15		EQ, SQ
6		IQ	16		-
7		-	17		SQ, Filsafat Ibnu Sina
8		EQ	18		-
9		EQ	19		-
10		EQ	20		-

3. Develop

Develop merupakan tahap pengembangan dari bahan materi yang telah dirancang pada media *Power Point* di perbaharui pada media *Quizizz* untuk penguatan pada elemen SQ dan konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina dengan membuat *quiz*. Berikut merupakan hasil pengembangan materi menggambar bentuk yang telah dikombinasikan dengan media *Quizizz*.

Tabel 1 Pengembangan Media Rancangan ke *Quizizz*

Slide	Gambar Rancangan	Integrasi	Slide	Gambar Rancangan	Integrasi
1		-	17		-
2		IQ	18		EQ

3		IQ	19		EQ
4		IQ	20		EQ
5		IQ	21		-
6		IQ	22		EQ, Filsafat Ibnu Sina
7		IQ	23		EQ, Filsafat Ibnu Sina
8		IQ, EQ	24		-
9		IQ, EQ	25		EQ, SQ
10		IQ	26		SQ, Filsafat Ibnu Sina
11		EQ	27		SQ, Filsafat Ibnu Sina
12		EQ	28		-

13		EQ	29		SQ, Filsafat Ibnu Sina
14		EQ	30		-
15		EQ	31		-
16		IQ	32		-

4. Output

Luaran yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah buku digital (*e-book*) menggambar bentuk berbasis IQ, EQ, dan SQ dan media pembelajaran *Quizizz* menggambar bentuk yang terintegrasi dengan menggambar bentuk berbasis IQ, EQ, dan SQ dalam konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina. Berikut merupakan luaran dari hasil pengembangan.



Gambar 1 Luaran dari Rancangan Media Materi Menggambar Bentuk
(Sumber: Hadi Alhail, 2023)

Simpulan

Pada dasarnya setiap satu materi pokok dapat diintegrasikan dengan disiplin ilmu lainnya tanpa harus mengurangi bobot materinya. Materi pembelajaran yang diintegrasikan dengan disiplin ilmu lainnya memberikan manfaat yang dapat berimplikasi secara langsung dalam kehidupan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pengintegrasian dinilai relevan pada era pendidikan saat ini. Media *Quizizz* menjadi media pilihan dalam pembuatan media rancangan pembelajaran menggambar bentuk

siswa SMA berbasis kecerdasan IQ, EQ, dan SQ dengan menggunakan konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina.

Rancangan dilakukan dengan 3 tahapan yaitu: 1) *Define*: membuat cakupan topik materi menggambar bentuk, pengintegrasian materi menggambar bentuk dengan kecerdasan IQ, EQ, dan SQ, serta konsep filsafat pendidikan Ibnu Sina; 2) *Design*: membuat desain materi menggunakan aplikasi *Power Point* dengan 20 *slide*; 3) *Develop*: pemindahan dan pengembangan materi *Power Point* menuju *Quizizz* dengan total 32 *slide*; dan 4) *Output*: luaran yang dihasilkan adalah *e-book* menggambar bentuk dan media *Quizizz* menggambar bentuk.

Referensi

- Agustian, Ary Ginanjar. 2006. *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power Sebuah Inner Journey Melalui Al-Ihsan*. Jakarta: Arga.
- Muhammad, Nabilah. 2023. Proporsi Kasus Perundungan di Lingkungan Sekolah (Jan-Juli 2023). Databoks: diakses pada 6 November 2023, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/07/kasus-perundungan-sekolah-paling-banyak-terjadi-di-sd-dan-smp-hingga-agustus-2023>
- Rahman, Fathur & Wahyuningtyas A. 2023. Konsep dan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Ibnu Sina dalam Membangun Karakter Siswa di Era Digitalisasi. *Journal of Education*. Vol 05, No. 02, 2353-2368.
- Salamah, E T & Thohir, M A. 2022. Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan IQ, dan EQ Murid pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*. Vol 08, No. 1, 59-69.
- Sriani. 2015. Urgensi Keseimbangan IQ, EQ, SQ Pendidik dalam Proses Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Nur El-Islam*. Vol 2, No.1, 55-77.
- Trianto. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika.