

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Institusi pendidikan kedokteran di Indonesia memiliki persamaan dalam menghadapi tantangan dalam proses belajar mengajar dengan institusi lain di Asia. Institusi yang mendirikan program studi sarjana kedokteran merasa sulit dalam setiap penyelenggaraan perkuliahan kelas besar atau konvensional dengan metode perkuliahan tunggal yang berdasar pada disiplin ilmu yang terpisah antara ilmu kedokteran dasar dan ilmu kedokteran Klinik. Masalah utama yang timbul adalah kurangnya keaktifan mahasiswa dan kesadaran mahasiswa untuk belajar mandiri (Chan, Hsu et al. 2011).

Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian, seperti yang telah dilakukan di *China Medical University* yang mengungkapkan metode PBL dalam kelas kecil lebih efektif dari pada PBL dalam kelas besar (Qin, Kong, Lu, Lu, & Wang, 2010). Sedangkan jurusan farmasi di Universitas North Carolina yang mencoba untuk mendesain ulang metode pembelajarannya mendapatkan hasil bahwa metode pembelajaran kelas besar kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran kelas kecil (Ferreri & O'Connor, 2013).

Sistem perkuliahan kelas besar juga digunakan di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (FKIK UMY) Program Studi Kedokteran. Materi yang disampaikan dalam perkuliahan adalah biomedik dan nonbiomedik.

Peneliti telah berhasil melakukan wawancara pendahuluan tentang perkuliahan kelas besar, meliputi pembahasan materi, konten materi dan peranan kuliah kelas besar dalam meningkatkan prestasi.

Dari wawancara yang dilaksanakan pada hari minggu tanggal 29 april 2018 dan senin 30 april 2018 dengan 10 responden yaitu mahasiswa Program Studi Kedokteran FKIK UMY dari beberapa angkatan berbeda peneliti mendapat beberapa tanggapan.

Yang pertama tanggapan mengenai peran perkuliahan kelas besar dalam memahami materi belajar yaitu *“Kurang membantu, karena dala suatu kelas besar tentunya interaksi dengan dosen kurang, fokus dari dosen untuk menjelaskan ke mahasiswa kurang, terutama untuk komunikasi dua arah juga lebih sempit dan terbatas karena waktu untuk tanya jawab antara dosen dengan mahasiswa tidak se-intens apabila dikelas kecil.”* (angkatan 2017).

Yang kedua tanggapan mengenai konten materi (biomedik dan nonbiomedik) yang cocok diberikan dengan system perkuliahan kelas besar yaitu *“Untuk biomedik sendiri butuh pemahaman yang mendalam, sementara untuk kelas besar sendiri dikejar oleh waktu sehingga terkadang materi yang didapatkan. Tidak bisa terlalu mendalam sehingga tidak cocok. Sedangkan untuk yang non biomedik cocok, karena untuk non biomedik sendiri tidak perlumendalam sehingga hanya perlu sekedar cukup tau cukup paham sehingga unukk kelas besar itu cocok.”* (angkatan 2016).

Yang ketiga tanggapan mengenai peran perkuliahan kelas besar dalam meningkatkan prestasi Evaluasi Belajar (Post Test) yaitu *“Tidak juga, karena*

pada saat materi di kelas besar materi tidak bisa dipahami secara mendalam sehingga tidak terlalu berpengaruh pada Evaluasi Belajar (Post Test) saya.” (angakatan 2016)

Berdasarkan wawancara pendahuluan tersebut diperlukan suatu perbaikan metode perkuliahan kelas tunggal untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Media *e-Learning* memberikan energi positif, mendukung konsep eksplorasi, dan memberikan kebahagiaan dalam kelas, yang meningkatkan pemahaman dan motivasi. *Kahoot!* adalah salah satu pilihan media *e-Learning* yang sangat baik digunakan untuk mengajar mahasiswa yang diberikan akses langsung ke perangkat seluler, ketersediaan *wi-fi*, dan rasa tertarik mahasiswa kepada *game* komputer. *Gamification* adalah media pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa dengan menarik semua siswa, bahkan siswa yang memiliki kepribadian *introvert* sekalipun, dengan mengkombinasikan lingkungan pembelajaran yang serba cepat dan persaingan yang ramah (Plump & LaRosa, 2017).

Bergin dan Reilly (2005) memberi kesimpulan bahwa untuk beberapa akademisi, seluruh industri permainan dianggap mengandung sedikit prestasi ilmiah. Permainan, terutama *game e-Learning*, terkadang tidak diyakini sebagai hasil kerja serius atau layak perhatian. Namun dengan adanya *Game Kahoot!* memperkuat beberapa upaya dan keinginan untuk melibatkan siswa, platform *e-Learning* ini dapat memberikan lingkungan yang menarik yang mendukung pembelajaran dan menambahkan partisipasi aktif di kelas (Plump & LaRosa, 2017). Pada era ini menggunakan teknologi dapat menjadi cara

yang bagus untuk melibatkan siswa di kelas, dan menggunakan situs web yang tepat dapat membantu menilai pembelajaran dengan cepat menjadi kenyataan (Johns, n.d.).

Penelitian ini pun didukung oleh Firman Allah QS Ali Imran [3]

ayat (7) ;

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ مِنْهُ آيَاتٌ مُحْكَمَاتٌ هُنَّ أُمُّ الْكِتَابِ وَأُخَرُ
مُتَشَابِهَاتٌ ۚ فَأَمَّا الَّذِينَ فِي قُلُوبِهِمْ زَيْغٌ فَيَتَّبِعُونَ مَا تَشَابَهَ مِنْهُ ابْتِغَاءَ
الْوِثْقَةِ وَابْتِغَاءَ تَأْوِيلِهِ ۗ وَمَا يَعْلَمُ تَأْوِيلَهُ إِلَّا اللَّهُ ۗ وَالرَّاسِخُونَ فِي الْعِلْمِ
يَقُولُونَ آمَنَّا بِهِ كُلٌّ مِنْ عِنْدِ رَبِّنَا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya ;

Dialah yang menurunkan Al Kitab (Al Quran) kepada kamu. Di antara (isi)nya ada ayat-ayat yang muhkamaat, itulah pokok-pokok isi Al Qur'an dan yang lain (ayat-ayat) mutasyaabihaat. Adapun orang-orang yang dalam hatinya condong kepada kesesatan, maka mereka mengikuti sebahagian ayat-ayat yang mutasyaabihaat daripadanya untuk menimbulkan fitnah untuk mencari-cari ta'wilnya, padahal tidak ada yang mengetahui ta'wilnya melainkan Allah. Dan orang-orang yang mendalam ilmunya berkata: "Kami beriman kepada ayat-ayat yang mutasyaabihaat, semuanya itu dari sisi Tuhan kami". Dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan orang-orang yang berakal.

B. Rumusan Masalah

berdasarkan latar belakang, maka lahirlah suatu permasalahan yaitu, apakah penggunaan metode *Kahoot!* dapat meningkatkan prestasi mahasiswa/i dengan konten materi yang berbeda?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum :

Mengetahui apakah permainan aplikasi kuis interaktif dengan aplikasi *Kahoot!* bisa meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

2. Tujuan Khusus :

- a. Apakah terdapat perbedaan pada prestasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Kahoot!* ?
- b. Apakah ada perbedaan pada prestasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah perkuliahan kelas besar antara konten materi pembelajaran biomedik, paraklinik, dan klinik?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mendukung teori konstruktivisme tentang sistem pembelajaran kelas besar dalam meningkatkan prestasi kuliah kelas besar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti agar lebih mampu memahami penggunaan aplikasih *Kahoot!* guna meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran FKIK UMY.

b. Bagi institusi

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai;

1. Sebagai evaluasi pembelajaran pada kuliah kelas besar terhadap peningkatan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran FKIK UMY.
2. Salah satu acuan untuk mempertimbangkan perbaikan kualitas pada proses pembelajaran perkuliahan kelas besar di Program Studi Sarjana Kedokteran FKIK UMY.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian di diharapkan mampu menjadi salah satu tinjauan kepustakaan dan keilmuan bagi penelitian lain yang berkaitan dengan hubungan peningkatan prestasi belajar dengan metode penggunaan aplikasi *Kahoot!* Program Studi Sarjana Kedokteran FKIK UMY.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1

No	Judul, Penulis, Tahun	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	PENGGUNAAN PLATFORM “KAHOOT!” DALAM MENUMBUHKAN JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK, Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari, 2017	Variabel Terikat : anak usia dini yang mampu menerapkan aplikasi kahoot	Kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel/sampling adalah anak usia dini 2. Variabel terikat yang berbeda yaitu pencapaian perkembangan sosialemosional 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan fitur permainan aplikasi <i>Kahoot!</i>
2.	Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices, Carolyn M.	Variable Terikat : Peningkatan aktivitas lingkungan belajar dengan <i>e-learning</i> Variable Bebas :	kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel/sampling menggunakan kelas tertentu. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menggunakan kuisisioner

	Plump dan Julia LaRosa, 2017	aplikasi <i>Kahoot!</i>			
3.	KAHOOT IT OR NOT? CAN GAMES BE MOTIVATING IN LEARNING GRAMMAR?, Ewa Zarzyck Piskorz, 2016	Variabel terikat : Peningkatan motivasi belajar siswa Variabel Bebas : aplikasi <i>Kahoot</i>	kualitatif	1. Variabel menggunakan kelas atau satu kelas khusus saja. 2. Variable terikat berbeda	1. Menggunakan <i>game</i> <i>Kahoot!</i>

