

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar mahasiswa kedokteran juga banyak mengalami perkembangan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan di dunia pendidikan yaitu E-Learning. E-Learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. E-Learning dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan berbagai elemen dan sumber teknologi digital (Horton, 2003; Sadeghi et. al, 2014; Fathurohman and Al-Hamidy, 2010).

Proses perkuliahan di perguruan tinggi perlu direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara teratur. Menurut Standar Nasional Pendidikan Tinggi melalui Permendikbud No. 49 Tahun 2014, perguruan tinggi wajib memiliki panduan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, pengawasan, penjaminan mutu, dan pengembangan kegiatan pembelajaran dan dosen. Sedangkan program studi wajib melakukan kegiatan

pemantauan dan evaluasi secara periodik dalam rangka menjaga dan meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Tantangan berat yang dihadapi dalam proses pembelajaran mahasiswa kedokteran memiliki kesamaan di berbagai negara di Asia. Banyak institusi penyelenggara pendidikan kedokteran yang masih menggunakan metode perkuliahan tunggal berbasis disiplin ilmu dasar dan ilmu klinis yang belum terintegrasi. Proses pembelajaran masih bermasalah pada kelas berskala besar, dan menghabiskan sebagian besar waktu untuk kuliah tradisional. Permasalahan yang timbul adalah kurangnya keaktifan dan pembelajaran mandiri mahasiswa (Chan et. al, 2013). Pembelajaran kuliah tunggal dengan kelas berskala besar juga masih menjadi pilihan utama di Program Studi Sarjana Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Permasalahan yang telah berhasil diidentifikasi oleh Tim Mutu Program Studi pada tahun ajaran 2016/2017 adalah 75% mahasiswa mengeluhkan kurangnya kualitas media pembelajaran, materi kuliah kurang menarik dan dosen kurang menggunakan contoh dan ilustrasi yang baik sehingga dirasakan perkuliahan tersebut menjadi kurang jelas, kurang menarik dan susah dipahami (Suryandari, 2018). Urgensi peningkatan mutu perkuliahan dilatarbelakangi oleh bukti empiris tersebut.

Aplikasi Kahoot! merupakan salah satu pendukung belajar untuk kelas berskala besar yang saat ini sedang meningkat penggunaannya. Kahoot! pada mulanya merupakan sebuah platform berbasis game edukasi

yang diciptakan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dari Norwegian University of Technology & Science (NUTS) (Siegle, 2015). Saat ini Kahoot! berkembang penggunaannya menjadi aplikasi yang memungkinkan seorang tenaga pengajar membuat kuis terkait materi yang disampaikan dan menampilkan hasil partisipasi mahasiswa secara cepat dan mudah. Kahoot! memiliki antar muka pengguna yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam menyelesaikan kuis yang diberikan oleh tenaga pengajar dalam melakukan evaluasi proses pembelajaran perkuliahan (Ismail et. al, 2017; Siegle, 2015). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan menggunakan Kahoot! peserta didik memiliki konsentrasi, kesenangan, penerimaan materi, dan kepuasan yang lebih baik dibandingkan platform aplikasi yang lain (Chaiyo dan Nokham, 2017; Ismail et. al, 2017; Jeffres and Biehle, 2017; Wang et. al, 2016a). Penggunaan Kahoot! yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran perkuliahan, khususnya pada kelas besar.

Dalam agama Islam diwajibkan bagi umat muslim untuk belajar atau menuntut ilmu. Banyak dalil-dalil yang berkaitan tentang pendidikan baik dalam Al-Qur'an maupun hadits. Penerapan teknologi dalam pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan umat muslim. Hal ini sejalan dengan ayat Al-Qur'an sebagai berikut.

Surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

Artinya: “Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan“.

Penerapan teknologi dapat mempermudah kehidupan manusia. Dengan penerapan teknologi di bidang pendidikan, diharapkan mempermudah umat muslim dalam meningkatkan pengetahuannya, sehingga semakin tinggi derajat seorang muslim tersebut dan semakin bermanfaat pula bagi muslim yang lain.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! pada perkuliahan tunggal dalam meningkatkan mutu perkuliahan Program Studi Sarjana Kedokteran UMY.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas maka timbul permasalahan sebagai berikut:

Apakah penggunaan aplikasi permainan *Kahoot!* dapat meningkatkan mutu perkuliahan secara efektif?

### C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:

Untuk mengetahui apakah permainan kuis interaktif dengan aplikasi *Kahoot!* dapat meningkatkan mutu perkuliahan.

2. Tujuan Khusus:

- a. Apakah ada perbedaan mutu perkuliahan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Kahoot!* ?
- b. Apakah ada perbedaan hasil mutu pembelajaran pada kelompok ilmu biomedik, dan klinik.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai manfaat penggunaan aplikasi permainan kuis interaktif Kahoot! dalam meningkatkan mutu perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan inisiatif peneliti agar mengetahui lebih dalam lagi mengenai hubungan penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan peningkatan mutu perkuliahan pendidikan dokter UMY.

b. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai:

1. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran perkuliahan kelas besar terhadap mutu perkuliahan program studi sarjana kedokteran UMY
  2. Dasar pertimbangan untuk perbaikan kualitas proses pembelajaran perkuliahan tunggal di program studi sarjana kedokteran UMY.
- c. Bagi peneliti selanjutnya
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan kepastakaan dan keilmuan bagi penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan peningkatan mutu perkuliahan pendidikan dokter UMY

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

Judul Penelitian,					
No.	Nama Peneliti, dan Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Variabel	Persamaan	Perbedaan
1	<i>The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System (Chaiyo dan Nokham, 2017)</i>	Penelitian eksperimental dengan pendekatan <i>cross sectional</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variabel independen: aplikasi Kahoot, Quizizz dan Google Form</li> <li>Variabel dependen: Konsentrasi, kesenangan, penerimaan materi, motivasi, dan kepuasan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerapan Kahoot sebagai salah satu metode kuis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi</li> <li>Waktu</li> <li>Populasi</li> <li>Sampel</li> <li>Tujuan penelitian bukan peningkatan mutu perkuliahan</li> </ul>

---

2	<b>Studi Penerapan</b>	Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel independen:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi</li> </ul>
	<b>Media Kuis</b>	eksperimental	model kuis	aplikasi Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu</li> </ul>
	<b>Interaktif Berbasis</b>	semu dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel dependen: Hasil</li> </ul>	sebagai media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Populasi</li> </ul>
	<b>Game Edukasi</b>	pendekatan	belajar, dan motivasi	kuis interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sampel</li> </ul>
	<b>Kahoot Terhadap</b>	kuantitatif	belajar mahasiswa	untuk kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan utama</li> </ul>
	<b>Hasil Belajar</b>			belajar	penelitian yang
	<b>Mahasiswa</b>			mengajar,	berupa hasil belajar
	<b>(Ningrum, 2017)</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivasi belajar</li> </ul>	mahasiswa, bukan
				sebagai variabel	peningkatan mutu
				dalam penelitian	pembelajaran

---



---

3	<b><i>The Effectiveness of Kahoot as a Pre-lesson Assessment Tool (Borell, et. al., 2017)</i></b>	Cross Sectional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel independen: model, dan teknik kuis</li> <li>• Variabel dependen: motivasi belajar, kemauan belajar, prestasi belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan Kahoot sebagai salah satu metode kuis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu</li> <li>• Lokasi</li> <li>• populasi</li> <li>• Sampel</li> <li>• Tujuan utama penelitiannya yang berupa efektivitas penggunaan Kahoot dalam penilaian awal sebelum proses pembelajaran.</li> </ul>
---	---	-----------------	---	---	---

---

---

4	<b>Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education (Ismail dan Mohammad, 2017)</b>	Penelitian deskriptif/ eksploratif dengan pendekatan cross sectional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel independen: Aplikasi Kahoot</li> <li>• Variabel dependen: penilaian mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media kuis interaktif untuk kegiatan belajar mengajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu</li> <li>• Lokasi</li> <li>• populasi</li> <li>• Sampel</li> <li>• Tujuan utama penelitian untuk menilai persepsi siswa, bukan untuk peningkatan mutu pembelajaran</li> </ul>
---	---	--	---	--	--

---