

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program studi Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta setiap tahunnya selalu memiliki peminat di atas fakultas dan program studi lainnya, bahkan meningkat dari tahun ke tahun. Meski perjalanan pendidikan yang ditempuh memakan waktu yang cukup panjang dan biaya yang tidak murah, mahasiswa yang diterima program studi kedokteran UMY tidak pernah menyentuh angka dibawah seratus (BHP UMY, 2014).

Pendidikan program studi kedokteran selalu bersifat kompleks dan memiliki tingkat kejenuhan yang cukup tinggi. Perubahan perilaku mahasiswa seperti penurunan minat dan efektivitas terjadi karena dipicu oleh kondisi stres. Tyrer mengungkapkan, bahwa penentu terjadinya stres atau tidak dipengaruhi oleh kemampuan penyesuaian diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi.(Christyanti, Mustami'ah, and Sulistiani, 2010) Hal tersebut didukung oleh banyaknya jumlah mata kuliah yang banyak dan tekanan oleh waktu persiapan untuk ujian yang singkat. Kewajiban untuk memahami setiap materi yang diajarkan juga membaca buku yang tidak sedikit jumlahnya, semakin meningkatkan kemungkinan mahasiswa kedokteran untuk mengalami stres yang berarti.

Selain itu, jam efektif perkuliahan konvensional juga sangatlah minim sehingga

menurunkan tingkat pemahaman mahasiswa dalam mencerna materi perkuliahan yang tidak sedikit.

Kuliah konvensional yang dianggap sebagai metode biasa dalam proses pendekatan dalam mengajar kelompok besar mahasiswa (*large group*). Dimana metode tersebut menjadi tantangan untuk pengajar dan mahasiswa karena dianggap meningkatkan proses pembelajaran pasif dan gagal memotivasi mahasiswa, hal ini dibuktikan dari perhatian mahasiswa yang hanya bertahan pada 30-40 menit selama proses perkuliahan (Husain, 2011). Disamping kerugian dan komentar negatifnya, kuliah masih tetap memegang peranan penting dalam program pendidikan, seperti dalam hal ketika dosen hendak memperkenalkan suatu hal baru, sehingga motivasi rasa ingin tahu mahasiswa terpacu, menyampaikan perspektif yang berbeda dari suatu subjek, menyampaikan topik yang sulit dan resume suatu penelitian baru (Cantillon, 2010) Membantu mahasiswa untuk berpikir kritis (Chilwant, 2010) sekaligus membantu mahasiswa untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam menganalisis masalah. Namun, Pada perkuliahan peran perhatian mahasiswa dalam proses perkuliahan sangatlah penting agar tercapai kuliah yang efektif. Dosen diharuskan mampu membentuk suatu desain perkuliahan agar mampu menarik perhatian mahasiswa (Jefferies and Hyde, 2010). Proses perkuliahan perlu kiranya melibatkan mahasiswa untuk mendapat peran aktif di dalamnya. Sesuai dengan teori belajar konstruktivisme dimana ketika mahasiswa ikut secara aktif dalam memproses suatu informasi baru, kemudian

menginterpretasikannya dan menghubungkan dengan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga meningkatkan retensi ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan, maka suatu pembelajaran bermakna bisa didapatkan (Branch, 2009).

Model pembelajaran yang beragam akan mampu menjadi sebuah fasilitas mahasiswa dalam mencari informasi, ide dan keterampilan dan bagaimana cara mengekspresikannya sekaligus berfungsi sebagai acuan dalam perencanaan aktivitas belajar mengajar bagi para perancang pembelajaran (Arsyad, 2013). Seorang dosen secara tidak langsung diharuskan untuk memiliki suatu inovasi-inovasi yang pada media pembelajaran tetapi juga pada sistem evaluasi, dimana evaluasi merupakan suatu tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran (Wedyawati, Si, and Pd, n.d, 2018). Pengaruh era globalisasi secara tidak langsung turut mempengaruhi proses pembelajaran mahasiswa. Dalam proses globalisasi, manusia dituntut untuk mampu memiliki wawasan global yang memadai dan mampu mengambil sikap yang tepat agar mampu mengambil sikap yang tepat agar bisa memanfaatkan sisi-sisi positif dari globalisasi dan menghindari sisi-sisi negatifnya (Haryono, 2013).

Perubahan metode perkuliahan *large group* menjadi inovasi pembelajaran yang sedang diterapkan seperti tutorial, seminar, *case based discussions* , *small group discussion* untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik. Hasil perbandingan antara *large group discussion*

dengan *small group discussions*, proses pembelajaran yang didapat selalu lebih baik yang *small group discussions* (kelompok kecil), karena lebih mudah untuk menarik perhatian mahasiswa. Hasil prestasi yang didapat mahasiswa lebih mampu mengembangkan kemampuan komunikasi yang baik dan kemampuan memecahkan masalah serta keterampilan untuk menganalisis masalah dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya diajarkan melalui kuliah kelas besar (de Jong, 2010).

PBL tidak bisa dilaksanakan secara tunggal menggantikan kuliah konvensional. Penilaian hasil kurikulum telah menunjukkan hampir tidak ada perbedaan pada mahasiswa yang lulus dengan sistem PBL maupun sistem konvensional. Sehingga mahasiswa tetap diharuskan untuk melaksanakan kuliah konvensional untuk meningkatkan pemahaman dalam menangkap informasi dengan retensi yang baik sekaligus meningkatkan kemampuan mengaplikasikan informasi pada proses PBL. Pelaksanaan pembelajaran perkuliahan yang efektif dengan prinsip *active learning*, dimana mahasiswa turut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang akan dibahas adalah pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* dalam menerapkan pembelajaran *active learning* dalam proses perkuliahan tunggal. Aplikasi kuis interaktif *Kahoot!* ini memiliki empat fitur yang bervariasi. Salah satunya adalah fitur game, dimana terdapat pilihan untuk pemilihan jenis pertanyaan, dan pengguna juga dapat menentukan bagaimana dan apa jawaban yang tepat juga durasi game atau

kuis yang dilaksanakan. Keunikan dari aplikasi ini ialah sebuah gambar dan warna yang mewakili jawaban yang disertakan dan diharapkan akan mempermudah mahasiswa untuk lebih memahami jawaban teori yang bersifat abstrak (Ares et al., 2018). *Kahoot!* memiliki konsep menggabungkan dinamika bermain dengan respon siswa, sehingga akan mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dan terbentuk lingkungan belajar yang kondusif dalam proses belajar (Fuentes et all, 2016). Proses yang memiliki permainan menarik ini akan mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan berani mengambil resiko dalam menemukan solusi permasalahan tanpa takut membuat kesalahan, dan belajar dari kesalahan yang pernah dialaminya (Moura, 2012).

Dasar upaya penyempurnaan proses pembelajaran ini disesuaikan dengan yang tertera di dalam al-qur'an dimana dijelaskan bahwa Nabi muhammad SAW diperintahkan untuk menyampaikan ilmu dan kepandaiannya dengan pengajaran terbaik, sesuai dengan dasar yang tertulis dalam Al-Qur'an QS An-Nahl:125



» ۱۲۵ :

“(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan

kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantulah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).”

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas rumusan masalah dalam karya tulis ilmiah ini yaitu :

Apakah penggunaan aplikasi *kahoot!* pada perkuliahan kelas tunggal dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada tahun angkatan yang berbeda?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum : Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot!* pada perkuliahan tunggal pada setiap angkatan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter.
2. Tujuan Khusus:
 - a. Untuk mengetahui ada perbedaan prestasi mahasiswa saat perkuliahan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* dan sesudah perkuliahan.
 - b. Untuk mengetahui perbedaan prestasi mahasiswa antar mahasiswa tahun pertama, kedua, dan ketiga dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat mendukung teori belajar konstruktivisme yang digunakan dalam pembelajaran perkuliahan yang dilengkapi dengan penggunaan aplikasi kuis interaktif *Kahoot!*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan inisiatif peneliti untuk mengetahui lebih dalam mengenai hubungan penerapan aplikasi *Kahoot!* guna meningkatkan hasil prestasi belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran UMY.

b. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai :

- 1) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran perkuliahan kelas besar terhadap hasil prestasi belajar mahasiswa program studi kedokteran UMY
- 2) Dasar pertimbangan untuk perbaikan kualitas proses pembelajaran perkuliahan tunggal di Program Studi Kedokteran UMY

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan kepustakaan dan keilmuan bagi penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan peningkatan hasil prestasi belajar mahasiswa program Studi Kedokteran

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul, Tahun	Penulis, Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	STUDI PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUKASI KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA, Gres	KUIS GAME Variabel Terikat Hasil belajar (Y1) Motivasi Belajar (Y2) Variabel Bebas Model kuis	Case : Control	1. variabel/ satu angkatan 2. Salahsatu variabel terikat yang berbeda yaitu motivasi belajar.	1. Menggunakan penilaian melalui nilai post-tes

Dyah Kusuma (X)					
Ningrum, 2017					
2. GAME-BASED LEARNING THE USE OF KAHOOT TEACHER EDUCATION	Variabel terikat :Pengajar yang mampu menerapkan aplikasi <i>Kahoot!</i> Variabel bebas : Aplikasi Kahoot!	Kualitatif		1. Variabel pengajar sebagai responden	1. Variabel penelitian aplikasi <i>Kahoot!</i> sebagai variabel bebas

3. EFFETIVENESS OF KAHOOT! AS A PRE-LESSON ASSESSMENT TOOL , Joshua borell et all, 2017	Variabel terikat: Motivasi belajar, prestasi belajar, kemauan belajar	Cross Sectional	2. Penggunaan prestasi belajar sebagai salahsatu variabel.	1. Variabel motivasi belajar. 2. Jumlah populasi 3. Sampel yang dipilih 4. Tujuan utama penelitian berupa efektivitas penggunaan <i>Kahoot!</i> dalam penilaian awal sebelum proses belajar.
--	--	-----------------	---	---
