

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tuntutan penggunaan teknologi dalam pendidikan dokter terutama di kelas besar kini semakin meningkat. Sejak tahun 2003, perangkat yang kini sudah berkembang menjadi tablet dan smartphone, yaitu Personal Digital Assistants (PDA) sudah digunakan dalam pendidikan kedokteran selama 1 dekade sebelum kemunculan smartphone (Masters, et. al., 2016). Faktor yang menyebabkan penggunaan teknologi ini semakin meningkat terutama dalam kelas-kelas besar adalah dikarenakan kepraktisan dan konektivitasnya yang luas, yang memberikan sebuah dampak yang sangat memudahkan kepada para mahasiswa di kelas besar, seperti dalam mengambil keputusan (referensi obat, kalkulator medis, dan lain-lain) beserta dengan artikel jurnal dan buku-buku kedokteran (Artino et. al., 2012).

Di sisi lain, motivasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar juga memiliki peranan penting untuk keberhasilan proses tersebut. Komponen paling penting dalam kelas besar atau lingkungan belajar yang terpusat pada pengajar bukanlah isi pelajaran tersebut, akan tetapi motivasi dari mahasiswa itu sendiri

(Hafez, 2016). Mahasiswa pendidikan dokter, terutama dalam kelas besar, membutuhkan berbagai cara untuk menjaga motivasi mereka tetap tinggi dalam perkuliahan mereka. Dalam suatu penelitian oleh (Pizzimenti & Axelson, 2015), mereka menyelidiki tentang hubungan antara belajar mandiri, strategi motivasi, dan keberhasilan mahasiswa dalam bidang anatomi manusia tanpa intervensi apapun. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa dalam suatu tes kecemasan yang berkaitan juga dengan motivasi pada awal semester sangat berkaitan dengan keberhasilan mahasiswa. Banyak sekali kejadian dimana mahasiswa tidak termotivasi dalam kelas besar, akan tetapi mereka justru bermain dengan gawai mereka masing-masing. Dari sebuah survei yang dilakukan, ada 61% mahasiswa yang menggunakan laptop pada saat sesi kelas besar yang menggunakan laptopnya tidak untuk mengerjakan tugas yang seharusnya dilakukan pada saat kuliah tersebut. Bahkan, ketika dilakukan observasi dalam suatu perkuliahan, ada 63% mahasiswa yang melakukan hal serupa (Ragan et al., 2014). Sehingga, sangat penting sekali apabila penggunaan yang kurang tepat ini mampu diubah menjadi sebuah penggunaan yang tepat yang mampu mendukung proses belajar mengajar dalam kelas besar. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa mahasiswa pendidikan dokter di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun masa belajar 2016, 2017, dan 2018, didapati

bahwa semua menyetujui adanya inovasi baru agar proses belajar mengajar dalam kelas besar dapat berjalan lebih menarik, interaktif, dan mendukung motivasi belajar mahasiswa. Menurut mereka, inovasi berupa media pembelajaran, dan kuis interaktif di tengah proses pembelajaran kelas besar merupakan hal yang diperlukan untuk menunjang proses perkuliahan dalam kelas besar.

Salah satu aplikasi pendukung belajar untuk kelas besar yang kini sedang meningkat frekuensinya adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* (<http://getKahoot.com>) adalah sebuah platform berbasis game edukasi yang sudah dimainkan oleh 50 juta orang di 180 negara. *Kahoot!* sudah mengikuti kebijakan “bring your own devices” sehingga penggunanya mampu menggunakan aplikasi ini di gawai mereka masing-masing (Lin & Kaur, 2018). *Kahoot!* mengadaptasi bentuk “formative assessment” untuk memantau perkembangan setiap siswa maupun mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat mengetahui letak keunggulan dan kelemahan siswa dalam setiap tujuan pembelajaran (Plump & LaRosa, 2017). Aplikasi ini juga menyediakan pembelajaran yang lebih menantang dan lebih membangun kemampuan dasar siswa maupun mahasiswa dikarenakan evaluasi dan hasil dari aplikasi ini dapat diketahui dengan mudah dan praktis. Dalam penerapannya, *Kahoot!* terbagi atas 3 jenis : (1) Quiz/Game, (2) Discussion, (3) Survey . Untuk Quiz/Game, terdapat opsi untuk menyusun

pertanyaan, dan menentukan pilihan jawaban yang paling tepat serta memberikan batas waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Untuk pilihan jawaban yang ada dalam aplikasi ini, akan diwakili oleh gambar dan warna yang merepresentasikan jawaban yang akan dipilih (Graham, 2015.). Ujian yang dihadapi mahasiswa kedokteran adalah ujian dengan bentuk Multiple Choice Question (MCQ) yang memiliki antar muka dan tujuan yang serupa dengan aplikasi *Kahoot!*.

Dengan penerapan *Kahoot!* dalam proses ujian mahasiswa program studi sarjana kedokteran di UMY, diharapkan tingkat motivasi mahasiswa dapat ditingkatkan dengan baik. Dalam sebuah penelitian pada 123 kadet dalam sebuah kelas besar di akademi militer West Point, Amerika Serikat dengan cara memberikan pertanyaan sebelum pelajaran dengan aplikasi *Kahoot!*. Dari penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa 75% kadet belajar lebih giat sebelum pelajaran karena mereka mengetahui bahwa akan diadakan kuis sebelum pelajaran dengan aplikasi *Kahoot!* (Borrell, et. al., 2017.). Hal ini membuktikan bahwa penerapan *Kahoot!* dalam sistem pendidikan merupakan hal yang sangat baik.

Penerapan teknologi, dan motivasi agar tidak merasa kesusahan dalam menuntut ilmu ini sejalan dengan ayat Al-Qur'an sebagai berikut :

﴿اللَّهُ نُورُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ مِثْلُ نُورِهِ كَمِشْكُوتٍ فِيهَا مِصْبَاحٌ
 الْمِصْبَاحُ فِي زُجَاجَةٍ الزُّجَاجَةُ كَأَنَّهَا كَوْكَبٌ دُرِّيٌّ يُوقَدُ مِنْ شَجَرَةٍ
 مُبْرَكَةٍ زَيْتُونَةٍ لَا شَرْقِيَّةٍ وَلَا غَرْبِيَّةٍ يَكَادُ زَيْتُهَا يُضِيءُ وَلَوْ لَمْ
 تَمْسَسْهُ نَارٌ نُورٌ عَلَى نُورٍ يَهْدِي اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ وَيَضْرِبُ
 اللَّهُ الْأَمْثَلَ لِلنَّاسِ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ﴾

Allah (Pemberi) cahaya (kepada) langit dan bumi.

Perumpamaan cahaya Allah, adalah seperti sebuah lubang yang tak tembus, yang di dalamnya ada pelita besar. Pelita itu di dalam kaca (dan) kaca itu seakan-akan bintang (yang bercahaya) seperti mutiara, yang dinyalakan dengan minyak dari pohon yang berkahnya, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak di sebelah timur (sesuatu) dan tidak pula di sebelah barat(nya), yang minyaknya (saja) hampir-hampir menerangi, walaupun tidak disentuh api. Cahaya di atas cahaya (berlapis-lapis), Allah membimbing kepada cahaya-Nya siapa yang dia kehendaki, dan Allah memperbuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia, dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu. (Q.S. An-Nuur : 35).

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Karena sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan. (Q.S. Al Insyirah : 5-6)

Melihat latar belakang tersebut, peneliti memiliki keinginan untuk meneliti pengaruh aplikasi *Kahoot!* terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi sarjana kedokteran di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (FKIK UMY).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut timbul permasalahan sebagai berikut:

Apakah penggunaan aplikasi permainan *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara efektif?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:

Untuk mengetahui apakah permainan kuis interaktif dengan aplikasi *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

2. Tujuan Khusus:

- a. Apakah terdapat perbedaan motivasi mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *Kahoot!* ?
- b. Apakah ada perbedaan hasil motivasi belajar mahasiswa antara mahasiswa tahun pertama, kedua, ketiga, dan keempat dalam implementasi kuis *Kahoot!* ?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai manfaat penggunaan aplikasi permainan kuis interaktif *Kahoot!* dan sebagai bahan untuk mendukung teori peningkatan motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!* (Borell, et. al., 2017)

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti agar lebih mengetahui hubungan penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan peningkatan motivasi belajar mahasiswa pendidikan dokter UMY.

b. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai:

1. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran perkuliahan kelas besar terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi sarjana kedokteran UMY
2. Sebagai dasar utama pertimbangan untuk memperbaiki mutu dan kualitas proses pembelajaran perkuliahan tunggal di program studi sarjana kedokteran UMY.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar keilmuan, kepustakaan, dan wawasan tambahan bagi penelitian selanjutnya mengenai hubungan penerapan aplikasi *Kahoot!* dengan peningkatan motivasi belajar mahasiswa pendidikan dokter.

Tabel 1. Keaslian Penelitian

E. Keaslian Penelitian

No.	Judul Penelitian, Nama Peneliti, dan Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Variabel	Persamaan	Perbedaan
1	Changes in medical students' motivation and self-regulated learning: a preliminary	Cohort Study	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel independen: kurikulum pendidikan dokter • Variabel dependen: Motivasi belajar siswa, kemandirian belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi belajar sebagai variabel dalam penelitian, mahasiswa pendidikan dokter sebagai sampel penelitian, penggunaan instrumen Penelitian dengan MSLQ • Tujuan utama penelitian untuk melihat peningkatan motivasi mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak adanya intervensi penggunaan aplikasi kuis interaktif dalam penelitian, • Lokasi penelitian • Waktu penelitian.

study (Kim,
Jang, 2015)

2

The
Effectiveness
of *Kahoot!* as
a Pre-lesson
Assessment
Tool (Borell,
et. al., 2017)

Cross
Sectional

- Variabel independen:
model, dan teknik kuis
- Variabel dependen:
motivasi belajar,
kemauan belajar, prestasi
belajar

- Motivasi belajar
sebagai salah satu
variabel
- Penerapan *Kahoot!*
sebagai salah satu
metode kuis

- Tempat
 - Waktu
 - Lokasi
 - populasi
 - sampel
 - Tujuan utama penelitiannya
yang berupa efektivitas
penggunaan *Kahoot!* saat
awal pembelajaran
-