

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, pertanyaan penelitian dan manfaat dilakukannya penelitian.

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu proses dari pendewasaan manusia yang memiliki andil besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan yang jelas dan efisien (Hujair, 2009 dalam Ali Muhson, 2010). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diperlukan oleh pengajar atau dosen untuk mengembangkan inovasi, ide, atau gagasan pada pembelajaran (Wena, 2011 dalam Rafnis, 2019). Salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan.

Pada saat ini, pembelajaran berbasis permainan sudah menjadi umum dalam pendidikan. Penelitian terkait menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki efek yang positif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Ismail & Mohammad, 2017). Dellos (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan memiliki keuntungan bagi mahasiswa dalam hal menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan alat evaluasi dalam

proses pembelajaran. Penelitian ini juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, mempromosikan keterlibatan dengan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang efektif kepada mahasiswa (Ismail & Mohammad, 2017).

Hidayat (2018) dalam penelitiannya memaparkan tiga contoh *game-based learning* dibidang kewirausahaan yang telah dikembangkan di Universitas Delft yaitu *TeamUp*, *Slogan*, dan *SimVenture*. *TeamUp* merupakan sebuah *game* digital tiga dimensi (*3D-digital*), *multi-player* tentang kepemimpinan dan komunikasi dalam tim. Kemudian, *Slogan* merupakan sebuah *game* non-digital dengan menggunakan formula klasik di mana pemain membentuk empat departemen di dalam sebuah perusahaan, di mana produk utama adalah desain, produksi, pemasaran, dan penjualan “slogan”. Selain itu, *SimVenture* adalah permainan yang dilengkapi dengan video tutorial, dan dapat dimainkan dalam berbagai tingkat kesulitan dan lisensi berbayar diperlukan untuk bisa meng-*install* dan memainkan permainan ini. Erwin & Purba (2013) menyatakan salah satu jenis *game-based learning* lainnya yang memiliki unsur-unsur cerita yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam *game* tersebut yaitu *Role Playing Game* (RPG). Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada 20 mahasiswa tingkat dua di Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan didapatkan hasil secara keseluruhan mahasiswa tingkat dua menyatakan belum pernah terpapar dengan *game-based learning* jenis *role-play game*, *TeamUp*, *Slogan*, dan *SimVenture*.

Aini (2019) menyatakan pengembangan teknologi menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis TIK salah satunya pemanfaatan aplikasi *online* yaitu *Quizizz*. Permainan *Quizizz* untuk pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi *online Quizizz*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang dilakukan kepada 20 mahasiswa tingkat dua di Fakultas Keperawatan, Universitas Pelita Harapan didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan mahasiswa tingkat dua menyatakan sudah pernah menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran di kelas namun hanya digunakan kurang dari lima kali pada satu semester perkuliahan. Kemudian, beberapa mahasiswa tingkat dua menyatakan kelebihan *Quizizz* yaitu mahasiswa dapat mengulang kembali permainan jika belum mencapai poin sempurna (100). Namun, kekurangan *Quizizz* yaitu beberapa mahasiswa merasa kurang tertantang dengan permainan tersebut karena batas waktu permainan yang panjang dan memiliki beberapa kesempatan untuk bermain.

*Kahoot* adalah salah satu *game-based learning* yang tersedia secara gratis, dan *platform* pembelajaran berbasis permainan ini telah mendapatkan penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta pengguna di seluruh dunia (Ismail & Mohammad, 2017). Rafnis (2019) menyatakan pembelajaran yang menggunakan *Kahoot* menjadikan kelas kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap mahasiswa. Hal tersebut menjadi pelopor dalam didaktik pendidikan melalui *gamification* (Angeles et al., 2018). Rafnis (2019) dalam penelitiannya kepada 22 mahasiswa pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis di Program Studi Fakultas Ekonomi, Kampus II, Universitas

Andalas Payakumbuh didapatkan hasil ketertarikan mahasiswa sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Menarik” yang berarti bahwa penggunaan platform *Kahoot* sangat cocok digunakan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan di kelas.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Bryant, Correl & Clarke (2018) kepada 32 mahasiswa keperawatan semester dua pada pembelajaran farmakologi didapatkan hasil bahwa 32 mahasiswa (100%) menyatakan penggunaan permainan *Kahoot* dalam mengerjakan kuis di kelas adalah pengalaman yang menyenangkan. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2018) kepada 37 mahasiswa tahun pertama Diploma III Keperawatan di Universitas Ngudi Waluyo didapatkan hasil beberapa mahasiswa menyatakan terdapat hambatan saat menggunakan *Kahoot* yaitu masalah pada koneksi internet. Pada penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa tingkat dua karena keseluruhan mahasiswa sedang terpapar dengan *Kahoot* dan sebagian besar mahasiswa menyatakan penggunaan *Kahoot* sudah digunakan lebih dari lima kali pada pembelajaran perkuliahan di satu semester. Sebaliknya untuk mahasiswa tingkat satu, beberapa mahasiswa menyatakan belum pernah terpapar *Kahoot* pada pembelajaran di kelas. Selain itu, keseluruhan mahasiswa tingkat tiga sudah pernah terpapar *Kahoot*, namun tidak lagi menggunakannya pada tahun ketiga perkuliahan dan sudah terpapar dengan beberapa bentuk *game-based learning* lainnya seperti *Quizizz*. Oleh karena itu, maka penting untuk adanya penelitian pada mahasiswa tingkat dua di Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan.

Data awal peneliti dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 20 mahasiswa tingkat dua di Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan yang disajikan pada tabel 1.1 di bawah ini.

**Tabel 1.1** Data Awal Penelitian

| Pertanyaan   | Ya<br>(n)        | Persentase<br>(%) | Tidak<br>(n)     | Persentase<br>(%) |
|--|------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| 1. Apakah anda pernah menggunakan <i>Kahoot</i> di kelas saat pembelajaran?  | 20               | 100%              | 0                | 0%                |
| 2. Berapa kali dalam satu semester lalu di dalam satu mata kuliah yang menggunakan <i>Kahoot</i> ?                         | 10<br>(> 5 kali) | 50%               | 10<br>(< 5 kali) | 50%               |
| 3. Apakah <i>Kahoot</i> mudah diakses mengingat perlunya koneksi internet atau WIFI dan ketersediaan <i>mobile phone</i> ? | 16               | 80%               | 4                | 20%               |
| 4. Apakah <i>Kahoot</i> dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman tentang materi yang sudah diajarkan di perkuliahan?   | 19               | 95%               | 1                | 5%                |
| 5. Apakah motivasi belajar anda menjadi meningkat dengan kegiatan kelas yang menggunakan <i>Kahoot</i> ?                   | 17               | 85%               | 3                | 15%               |

Tabel diatas menunjukkan keseluruhan (20 dari 20) mahasiswa menyatakan sudah pernah menggunakan *Kahoot* di kelas saat pembelajaran. Sebagian besar (16 dari 20) mahasiswa menyatakan *Kahoot* mudah diakses dan (19 dari 20) mahasiswa menyatakan *Kahoot* dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman belajar. Sebagian besar (17 dari 20) mahasiswa juga menyatakan motivasi belajar mereka meningkat dengan adanya penggunaan *Kahoot* di kelas, namun beberapa mahasiswa lainnya (4 dari 20) menyatakan kesulitan untuk mengakses *Kahoot* karena perlunya koneksi internet atau WIFI dan ketersediaan *mobile phone*. Namun ada mahasiswa (1 dari 20) yang juga menyatakan *Kahoot* tidak dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pemahaman belajar dan terdapat mahasiswa (3 dari 20) yang menyatakan motivasi belajar mereka tidak meningkat dengan kegiatan kelas yang

menggunakan *Kahoot*. Berdasarkan data awal penelitian ini terlihat bahwa sebagian besar mahasiswa tingkat dua menyatakan pembelajaran menggunakan *Kahoot* memiliki dampak positif yang menjadikan motivasi belajar mahasiswa menjadi meningkat dan bermanfaat sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Angeles dan Arodriguez (2018) yang menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa keperawatan menyatakan *Kahoot* adalah alat digital yang memungkinkan evaluasi formatif, mendorong proses belajar-mengajar, dan sebagai strategi yang mendukung motivasi, perhatian dan pembelajaran.

Namun, sebaliknya terdapat beberapa mahasiswa tingkat dua lainnya yang menganggap penggunaan *Kahoot* di kelas tidak meningkatkan motivasi belajar dengan alasan dapat mengganggu konsentrasi dan kefokusannya belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Barus dan Soedowo (2019) bahwa beberapa mahasiswa sekolah vokasi dari Program Studi Teknologi dan Manajemen Produksi Perkebunan Institut Pertanian Bogor lebih menyukai pembelajaran individu daripada berkelompok dan menyatakan permainan *Kahoot* bersifat kompetitif sehingga ketika mereka tidak masuk ke dalam ranking lima teratas, mereka merasa kecewa. Beberapa mahasiswa tingkat dua juga menyatakan kesulitan untuk mengakses *Kahoot* karena perlunya koneksi internet atau WIFI dan ketersediaan *mobile phone*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian oleh Susilowati (2018) dalam penelitiannya kepada mahasiswa keperawatan tahun pertama di Universitas Ngudi Waluyo bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki hambatan saat menggunakan *Kahoot* yaitu masalah pada koneksi internet.

Beberapa mahasiswa juga menyatakan *Kahoot* tidak dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pemahaman belajar. Data ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Mohammad (2017) sebagian besar responden menyatakan ketidakmampuan *Kahoot* untuk menyederhanakan subjek (mata kuliah) yang kompleks membuat beberapa mahasiswa berpendapat bahwa *Kahoot* tidak efektif digunakan untuk alat evaluasi pembelajaran di kelas. Berdasarkan diskusi diatas, maka penting untuk mengetahui gambaran persepsi tentang penggunaan *Kahoot* khususnya pada mahasiswa keperawatan tingkat dua di Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* oleh berbagai institusi pendidikan formal di Indonesia maupun di luar negeri menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keefektifan, kemandirian dan keaktifan belajar. *Kahoot* merupakan salah satu contoh pemanfaatan dari *game-based learning* yang sudah diterapkan di Universitas Pelita Harapan, khususnya di Fakultas Keperawatan, terlihat dari hasil data awal yang dilakukan oleh peneliti didapatkan secara keseluruhan mahasiswa tingkat dua sudah pernah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran di kelas.

Hasil data awal yang dilakukan oleh peneliti juga menemukan sebagian besar mahasiswa tingkat dua merasakan dampak positif dari penggunaan *Kahoot* seperti berikut *Kahoot* mudah diakses, *Kahoot* dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman belajar dan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas.

Sebaliknya, beberapa mahasiswa lainnya menyatakan motivasi belajar mereka tidak meningkat, kesulitan untuk mengakses *Kahoot* karena perlunya koneksi internet atau WIFI dan ketersediaan *mobile phone* serta *Kahoot* tidak dapat dijadikan sebagai alat evaluasi materi yang diajarkan di perkuliahan. Oleh karena itu, peneliti menganggap perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui gambaran persepsi mahasiswa tingkat dua di Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan *Kahoot*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran persepsi tentang penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa tingkat dua Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan.

### **1.4 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran persepsi mahasiswa tingkat dua Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan tentang penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas?”

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap orang melakukan penelitian mempunyai tujuan tertentu sehingga penelitian yang dilakukan memiliki manfaat untuk diri sendiri dan pihak lain baik secara teori ataupun praktikal.

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bukti referensi tentang pemanfaatan dan penggunaan *Kahoot* untuk memberikan gambaran persepsi mahasiswa tingkat dua Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas.

### 1.5.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki manfaat praktis untuk beberapa individu maupun kelompok antara lain:

#### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan tahapan yang digunakan dalam penelitian ini dan hasil penelitian dapat digunakan menjadi pengalaman penelitian serta menambah wawasan baru mengenai gambaran persepsi mahasiswa tingkat dua Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas.

#### 2) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai persepsi mahasiswa tingkat dua Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan tentang penggunaan *Kahoot*, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyampaikan pendapat yang diharapkan dapat berguna untuk perbaikan dan peningkatan sistem pembelajaran berbasis permainan seperti *Kahoot* di Fakultas Keperawatan Universitas Pelita Harapan.

#### 3) Bagi Institusi Fakultas Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur mengenai pelaksanaan pembelajaran yang interaktif menggunakan *game-based learning* yaitu *Kahoot*. Dengan demikian diharapkan dosen pengajar dapat mengembangkan strategi untuk meminimalkan kekurangan yang timbul dari penggunaan *Kahoot* serta diharapkan dosen pengajar dapat memodifikasi proses pembelajaran agar kelas menjadi interaktif dan meningkatkan aspek-aspek keefektifan dari penggunaan *Kahoot* di kelas.

4) Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi untuk mengembangkan fenomena dan manfaat pembelajaran menggunakan *game-based learning* sebagai media pembelajaran interaktif terutama penggunaan media *Kahoot*.