

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan vokasi adalah pendidikan tinggi yang menunjang penguasaan suatu keahlian tertentu melalui program pendidikan diploma; D1/Ahli Pratama, D2/Ahli Muda, D3/Ahli Madya dan D4/Sarjana Terapan yang setara dengan program pendidikan akademik Strata 1. Poltekkes Kemenkes Malang merupakan salah satu pendidikan tinggi vokasi spesialisasi bidang kesehatan milik Kementerian Kesehatan RI. Berdasarkan laman resmi milik Poltekkes Kemenkes Malang, hingga saat ini ada 4 jurusan dengan program studi yang ditawarkan ada 24 diantaranya adalah Program Studi D-III Gizi, D-III Analisis Farmasi dan Makanan, D-III Keperawatan Malang, Sarjana Terapan Kebidanan Malang, D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, serta masih banyak yang lainnya. D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK) adalah program studi yang mempelajari tentang pencatatan identitas pasien, pencatatan tentang keadaan klinis pasien, pengelolaan dokumen atau pengarsipan (tempat penyimpanan, sistem penomoran, alat-alat yang digunakan, *assembling*, analisa kuantitatif dan kualitatif), serta pengelolaan data yang meliputi kegiatan mengumpulkan, menghitung dan menganalisa data dari data medis dan non medis yang tertera di dokumen rekam medis. Beberapa mata kuliah yang diajarkan di prodi ini meliputi konsep dasar rekam medis, komunikasi efektif, basis data, klasifikasi dan kodefikasi terkait sistem tubuh tertentu (pencernaan, pernapasan, kardivaskular dan lain-lain), statistik fasyankes, terminologi medis, dan lain sebagainya.

Menurut Briggs (dalam Hartanti, 2019: 79), media pembelajaran merupakan sarana fisik dan komunikasi dalam penyampaian materi pembelajaran seperti video, audio, buku, slide, dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang umum digunakan di prodi D3 RMIK Polkesma adalah slide powerpoint yang kemudian dijelaskan secara konvensional oleh dosen kepada mahasiswa. Pada kegiatan pembelajaran daring akhir-akhir ini, beberapa dosen berinovasi dengan

menyediakan video pembelajaran atau mengutip video dari Youtube sebagai media pembelajaran dan menggunakan fitur Google Form untuk latihan studi kasus atau kuis. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran cenderung membuat beberapa mahasiswa menjadi bosan atau tidak tertarik untuk mengikuti mata kuliah dengan kondusif. Terlebih lagi kurangnya pemantauan secara serius oleh beberapa dosen pengajar sehingga membuat pembelajaran bersifat pasif dan kurang menyenangkan.

Terminologi medis merupakan mata kuliah yang diampu dengan beban 1 SKS berupa pembelajaran teori berkaitan dengan istilah atau terminologi kedokteran. Pada mata kuliah ini, pembelajaran berlangsung secara kondusif dan aktif dengan media yang digunakan adalah slide powerpoint, Zoom, PDF dan Google Form selama 1 semester pembelajaran. Terminologi medis menjadi mata kuliah yang penting mengingat kompetensi utama Perekam Medis dan Informasi Kesehatan sebagai petugas kodefikasi penyakit dan tindakan terkait selalu berhubungan dengan istilah kedokteran. Tugas ini dilakukan berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan No. 55 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pekerjaan Perekam Medis, oleh karena itu perekam medis harus mampu membaca dan memahami terminologi kedokteran saat menggunakan ICD-10 dan ICD 9 CM.

Banyaknya kosa kata atau istilah kedokteran yang dipelajari tentu akan menyulitkan mahasiswa dalam mengingat arti istilah tersebut. Untuk menunjang hal ini diperlukan banyak latihan soal dan studi kasus terkait sehingga mahasiswa RMIK mampu menguasai dasar dari kegiatan kodefikasi itu sendiri. Media pembelajaran yang digunakan untuk latihan soal atau kuis adalah Google Form, mahasiswa akan memilih salah satu jawaban dari pilihan ganda yang tepat berdasarkan teori yang telah diajarkan. Dalam pengerjaannya diberikan waktu tertentu oleh dosen untuk merangsang kecepatan berpikir mahasiswa. Jika melewati batas waktu pengerjaan Google Form maka nilai akan berkurang karena beberapa soal akan dianggap salah, hal ini dapat berkaitan dengan masalah waktu

pengerjaan, kecepatan berpikir mahasiswa dan/atau sinyal internet yang kurang stabil sehingga memperlambat waktu pengerjaan.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar sebagai hasilnya. Selain itu, faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan penggunaan model dan media pembelajaran. Hari ini, kita ditekan untuk menjalankan digitalisasi pendidikan sebagai tantangan dari perubahan cara belajar, cara berpikir, dan cara bertindak.

Banyak fasilitas yang disediakan oleh perusahaan jasa layanan internet untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas yang terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana untuk menggabungkan kegiatan tatap muka dengan jaringan internet (literasi digital). Perkembangan media yang digunakan di perguruan tinggi diinovasikan berdasarkan kebutuhan materi pembelajaran. Karena mata kuliah terminologi medis memerlukan banyak latihan untuk mengasah kemampuan menghafal dan berpikir mahasiswa maka memanfaatkan platform penyedia kuis online dapat menjadi salah satu pilihan supaya media yang digunakan tidak cenderung sama dalam waktu yang lama. *Digital Game Base Learning* merupakan metode perpaduan konten pendidikan ke dalam *game* dengan tujuan untuk melibatkan peserta didik yang dilakukan melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer dan *smartphone*, tentu ini adalah perpaduan yang sangat lekat dengan aktivitas keseharian generasi milenial sehingga diharapkan akan membawa keceriaan, meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan daya kompetisi dengan skor yang diperoleh. Menurut Putri dan Muzakki (2019: 220), metode pembelajaran dengan *digital game base learning* dapat menstimulai kecerdasan emosi, kecerdasan emosional dan psikomotorik.

Berdasarkan paparan diatas, penulis ingin melakukan penelitian dalam mata kuliah terminologi medis dengan mengembangkan metode *digital game base learning* berupa penggunaan platform Kahoot sehingga mahasiswa akan

mengingat sedikit banyak kosa kata yang dipelajari dari soal latihan/kuis melalui permainan warna dan bentuk pada jawaban pilihan soal.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana respon mahasiswa setelah menggunakan media Kahoot sebagai media latihan soal atau kuis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dibedakan menjadi 2 tujuan yaitu, tujuan umum dan tujuan khusus :

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap *game* edukasi Kahoot sebagai media pembelajaran dari mata kuliah terminologi medis di Poltekkes Kemenkes Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Identifikasi kebutuhan *game* edukasi pada mata kuliah terminologi medis di Prodi D3 RMIK Poltekkes Kemenkes Malang
2. Mengetahui penerimaan mahasiswa D3 RMIK Poltekkes Kemenkes Malang terhadap *game* edukasi Kahoot

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Aspek Teoritis (keilmuan)

Diharapkan kegiatan penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan *digital game base learning* Kahoot pada mata kuliah terminologi medis.

2) Aspek Praktis (tata laksana)

a. Bagi mahasiswa

- a) Memacu mahasiswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran
 - b) Menambah referensi cara belajar yang berbeda.
- b. Bagi dosen
- a) Berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dengan model pembelajaran berbasis teknologi
 - b) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk dosen dalam menentukan media belajar yang sesuai minat peserta didik dan mengikuti arus teknologi
 - c) Mampu menambahkan pengetahuan dan memberikan inspirasi tentang penggunaan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi kampus
- a) Meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara memanfaatkan platform edukasi berbasis teknologi sebagai media pembelajaran
 - b) Memberikan energi positif terhadap kemajuan pendidikan.
- d. Bagi peneliti lanjutan
- a) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan dan pemikiran bagi pengembangan metode pembelajaran baru untuk diterapkan.