

**PENILAIAN PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP
GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN ANATOMI
DENGAN MEDIA AJAR *KAHOOT!***

SKRIPSI



Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Kedokteran pada Fakultas Kedokteran
Universitas Baiturrahmah

**HANISA PUTRI
2010070100116**

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BAITURRAHMAH
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Penilaian Persepsi Mahasiswa terhadap Gamifikasi pada Pembelajaran Anatomi dengan Media Ajar *Kahoot!*

Disusun Oleh

HANISA PUTRI

2010070100116

Telah disetujui

Padang, 12 Desember 2023

Pembimbing 1



(dr. Anita Darmayanti, Sp.An)

Pembimbing 2



(dr. Resti Rahmadika Akbar, M.Pd.Ked)

Penguji 1



(dr. Melya Susanti, M.Biomed)

Penguji 2



(dr. Raihana Rustom, Sp.M)

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hanisa Putri

NPM : 2010070100116

Mahasiswa : Program Pendidikan Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran
Universitas Baiturrahmah, Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. Karya tulis saya ini berupa skripsi dengan judul **“Penilaian Persepsi Mahasiswa terhadap Gamifikasi pada Pembelajaran Anatomi dengan Media Ajar Kahoot!”** adalah asli dan belum pernah dipublikasi atau diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Baiturrahmah maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan orang lain, kecuali pembimbing dan pihak lain sepengetahuan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan judul buku aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain sesuai norma dan hukum yang berlaku.

Padang, 12 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Hanisa Putri

ABSTRAK

PENILAIAN PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN ANATOMI DENGAN MEDIA AJAR *KAHOOT!*

Hanisa Putri

Latar belakang: Pembelajaran dalam bidang kedokteran terdiri atas beberapa ilmu dasar yang cukup kompleks, salah satunya yaitu anatomi yang merupakan pondasi penting bagi seorang dokter. Akan tetapi, anatomi dinilai cukup sulit untuk dipelajari dan dikuasai karena banyaknya bahasa latin yang menamai bagian-bagian ilmu tersebut dan waktu kegiatan belajar-mengajar yang kurang memadai. Inovasi dalam pembelajaran anatomi sangat diperlukan agar proses pembelajarannya dapat berjalan efektif, salah satunya yaitu dengan gamifikasi/*gamification*. Metode ini dapat diterapkan dalam bentuk kuis interaktif. *Kahoot!* dapat menjadi salah satu alternatif media ajar gamifikasi yang bersifat *real-time* dan mudah diakses.

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap gamifikasi pada pembelajaran anatomi.

Metode : Jenis penelitian ini adalah deskriptif kategorik dengan rancangan *cross sectional*. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dengan sampel penelitian yaitu mahasiswa aktif pendidikan dokter Universitas Baiturrahmah angkatan 2022 yang telah mengikuti jam perkuliahan praktikum anatomi dengan metode gamifikasi sebanyak 38 orang. Data primer yang diperoleh akan melalui analisis univariat.

Hasil: Penelitian ini menghasilkan sebuah instrumen baru yaitu Kuesioner Penilaian Persepsi terhadap Gamifikasi dan memperoleh hasil bahwa persepsi mahasiswa terbanyak terhadap gamifikasi yaitu baik sebanyak 32 (84,2%) mahasiswa. Persepsi mahasiswa tersebut dinilai melalui beberapa komponen dengan kategori terbanyak yaitu baik pada komponen retensi sebanyak 28 (73,7%) mahasiswa, *reflective learning* sebanyak 24 (63,2%), komponen motivasi sebanyak 33 (86,8%) mahasiswa, dan komponen *feedback* sebanyak 27 (71,1%) mahasiswa. Sementara itu, kecenderungan kategori persepsi mahasiswa untuk komponen distraksi dalam gamifikasi yaitu cukup, sebanyak 23 (60,5%) mahasiswa.

Kesimpulan: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa secara keseluruhan terhadap gamifikasi yaitu baik termasuk dalam komponen retensi, *reflective learning*, motivasi, dan komponen *feedback* dalam gamifikasi. Sementara itu, mahasiswa memiliki persepsi yang cukup untuk komponen distraksi dalam gamifikasi.

Kata kunci: Persepsi Mahasiswa, Pembelajaran Anatomi, Gamifikasi, *Kahoot!*.

ABSTRACT

ASSESSMENT OF STUDENTS' PERCEPTION OF GAMIFICATION IN ANATOMY LEARNING USING KAHOOT!

Hanisa Putri

Background: *The learning process in the field of medicine consists of several complex basic sciences, one of which is anatomy, which is a crucial foundation for a doctor. However, anatomy is considered quite difficult to learn and master due to the multitude of Latin terminology used to name its components and insufficient time allocated for teaching and learning activities. Innovations in anatomy learning are highly necessary to facilitate an effective learning process, one of which is through gamification. This method can be applied in the form of interactive quizzes. Kahoot! can be one potential alternative as a gamified teaching media that is real-time and easily accessible.*

Research Objective: *This study aims to understand students' perceptions of gamification in anatomy education.*

Method: *The type of research conducted is categorical descriptive with a cross-sectional design. This study utilizes a total sampling technique with a research sample consisting of 38 active medical students from the 2022 cohort at Baiturrahmah University who have participated in anatomy practical lecture session using the gamification method. Primary data obtained will be analyzed through univariate analysis.*

Results: *This study developed a new instrument, the Gamification Perception Assessment Questionnaire, and found that the majority of students, specifically 32 (84.2%) of them, perceived gamification positively. Their perception was assessed across several components, with the highest category being "good" in retention, as reported by 28 (73.7%) students, followed by reflective learning reported by 24 (63.2%) students, motivation by 33 (86.8%) students, and feedback by 27 (71.1%) students. Meanwhile, there was a tendency among students to categorize the distraction component in gamification as "moderate," reported by 23 (60.5%) students.*

Conclusion: *The research findings indicate that overall, students' perception of gamification is positive, particularly in the components of retention, reflective learning, motivation, and feedback within gamification. Meanwhile, students have a moderately positive perception regarding the distraction component within gamification.*

Keywords: *Students' Perceptions, Anatomy Learning, Gamification . Kahoot!*