

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital ICT Oleh Mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023

Wing Prasetya Kurniawan^{1✉}

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia
Email: wingprasetya@unpkediri.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:

Media, Digital ICT

Keywords:

Media, Digital ICT

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media pembelajaran berbasis Digital ICT oleh mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan Tahun 2023 dengan jumlah 119 orang. Hasil analisis data menggunakan Teknik deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Digital ICT oleh mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023 mempunyai persentase baik sekali sebesar 1% atau 1 mahasiswa, baik sebesar 3% atau 4 mahasiswa, sedang sebesar 33% atau 39 mahasiswa, kurang sebesar 56% atau 67 mahasiswa, dan kurang sekali sebesar 7% atau 8 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan dalam kategori kurang sebesar 56% artinya mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023 hampir tidak pernah menggunakan media berbasis Digital ICT.

Abstract

This study aims to determine how much the use of ict digital-based learning media by UNP Kediri Class 2023 PE students. This research is a type of quantitative descriptive research. The population in this study were all UNP Kediri Class of 2023 students with a total of 119 people. The results of data analysis using descriptive techniques with percentages. The results of this study indicate that the use of ict digital-based learning media by UNP Kediri Class of 2023 students has a very good percentage of 1% or 1 student, good by 3% or 4 students, moderate by 33% or 39 students, less by 56% or 67 students, and very less by 7% or 8 students. The results showed that in the less category of 56%, it means that UNP Kediri Class 2023 students almost never use ict digital-based media.

© 2023 Author

✉ Alamat korespondensi:

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec.

Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112

E-mail: wingprasetya@unpkediri.ac.id

PENDAHULUAN

Dewasa ini memasuki era revolusi industri 5.0 dimana situasi yang menyertai kompetensi abad ke-21 tentu pendidikan sebagai faktor penting dalam kehidupan. Pada situasi seperti ini para pendidik

diharapkan untuk tetap hidup dengan penuh harapan, bahwa yang namanya hidup penuh harapan yaitu mampu mengubah suatu ancaman menjadi peluang (Kurniawan, 2021). *Information and Communication of Technology* merupakan sebuah literasi digital

yang bisa digunakan dalam pendekatan media pembelajaran.

Maka dari itu, tugas pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar yang kondusif, efektif, inovatif dan kreatif sehingga tujuan dari Pendidikan akan tercapai. Mahasiswa Penjas UNP Kediri tahun Angkatan 2023/2024 memiliki rentang usia 17-19 tahun. Berdasarkan hasil survei usia 17-19 tahun termasuk dalam kategori generasi Z dan termasuk kategori usia produktif (Kusnandar, 2019).

Tantangan perkembangan zaman yang serba digital saat ini, pendidik harus mampu beradaptasi dengan generasi Z sehingga dalam proses pembelajaran mampu melahirkan pembelajaran yang kreatif, membuat kelas lebih aktif dan pembelajaran yang disajikan sangat menyenangkan. Karakteristik generasi Z yang ambisius, dan mahir dalam penggunaan digital, lebih percaya diri dan pertanyaan yang diajukan sifatnya kritis maka, sebagai pendidik dituntut harus mampu memahami karakteristik tersebut sehingga pendidik mampu merancang strategi dengan menggunakan metode pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kecanggihan media informasi dan teknologi (Firamadhina & Krisnani, 2021).

Sosok pengajar masa kini harus mampu menyuguhkan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan penuh makna sehingga mampu merangsang fokus belajar peserta didik. Sebagai pengajar harus melek dengan digital dan mahir dalam memahami kecanggihan teknologi sehingga siap dalam menghadapi generasi Z. Di dalam merancang sebuah pembelajaran saat ini, materi pembelajaran yang disajikan adalah mengkaitkan dengan isu terkini. Memanfaatkan teknologi secara visual merupakan metode pembelajaran literasi digital *ICT* wajib diberikan pada peserta didik generasi Z, sehingga materi yang diberikan akan lebih menarik dan optimal.

Literasi digital *ICT* merupakan teknologi yang penting di abad ke-21 ini karena mampu mempengaruhi semua sendi kehidupan. Teknologi *ICT* dalam dunia pendidikan harus diposisikan sebagai alat bantu yang dapat memudahkan belajar para peserta didik dan pengajar sehingga mampu menggalakkan setiap proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kalia, 2013) responden setuju bahwa harus adanya perubahan dalam sistem akademik dan media

sosial sebagai metode yang lebih inovatif dalam mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan hasil studi (Sartika, 2021) teknologi pembelajaran bisa hadir dalam bentuk media yang membantu masyarakat untuk mempermudah kegiatannya khususnya di bidang pendidikan. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yaumi, 2018). Meskipun bukan berarti bahwa media konvensional tidak lagi digunakan tetapi efektif sejauh karakteristik, tujuan, waktu, fasilitas dan juga kemampuan dari pengajar untuk menggunakannya. Media *ICT* yang diperlukan saat ini adalah media berbasis internet seperti *Web*, *E-learning*, *LMS*, *video streaming*, *Blog* dan *Quiz Online*.

Quiz online kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi mahasiswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan (Ilmiyah & Sumbawati, 2021) melalui aplikasi *Kahoot*, pengajar dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah *quiz* yang meminta respon peserta didik untuk menjawab dan diberikan skor. Pada fitur *quiz* kahoot, akun mahasiswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet dengan ditampilkannya pertanyaan di layar oleh akun dosen (*Kahoot! Learning Games*, n.d.). Berdasarkan analisis kebutuhannya, literasi penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa masih kurang.

METODE

Metode survei dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Peneliti meneliti sesuai dengan teori yang akan diterapkan di lapangan. Menurut (Sugiyono, 2014) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan penyajian data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Populasi yang digunakan adalah mahasiswa Penjas UNP Kediri angkatan 2023 yang berjumlah 119 orang.

Statistik deskriptif disajikan dalam penelitian ini menggunakan *mean*, *median*, *mode*, *standart deviasi*, *nilai minimum* dan *maksimum*. Sedangkan analisis data menggunakan *microsoft excel* untuk mengetahui hasil survei terhadap penggunaan media kahoot oleh mahasiswa.

HASIL

Hasil Statistik data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

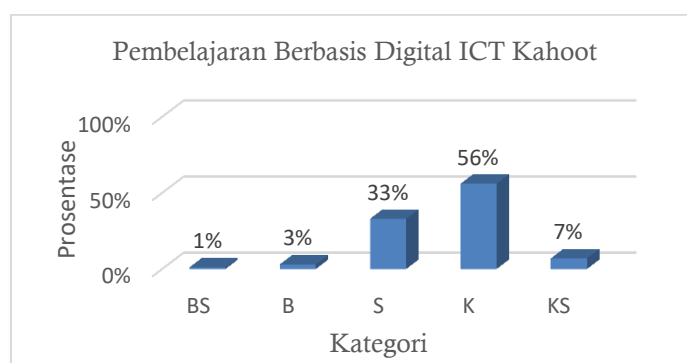
Statistik	
<i>N</i>	119
<i>Mean</i>	10,29
<i>Median</i>	10
<i>Mode</i>	9
<i>Standart Deviation</i>	3,24
<i>Minimum</i>	4
<i>Maksimum</i>	21

Pada tabel 1 menjelaskan hasil nilai mean atau rata rata pada skor 10,29, standart

deviasi skor 3,24, median skor 10, mode skor 9 nilai minimum skor 4 dan nilai maksimum skor 21.

Tabel 2. Hasil Survei Penggunaan Media Kahoot

No	Interval	Kategori	Frek	%
1	15,15 < X	BS	1	1%
2	11,91 < X ≤ 15,15	B	4	3%
3	8,67 < X ≤ 11,91	S	39	33%
4	5,43 < X ≤ 8,67	K	67	56%
5	X ≤ 5,43	KS	8	7%
Jumlah			119	100%



Gambar 1. Hasil Survei Penggunaan Media Kahoot

Pada tabel 2 dan Gambar 1 bahwa hasil survei terbaca 56% dengan frekuensi 67 mahasiswa Penjas UNP Kediri pada kategori kurang dalam penggunaan media pembelajaran kahoot. Presentase ini menunjukkan angka paling tinggi dibandingkan yang lainnya yakni pada kategori Baik Sekali hanya 1%, Kategori Baik 3%, Kategori Sedang 33%, Kategori Kurang Sekali 3 %. Dari jumlah 119 mahasiswa yang masuk dalam kategori Kurang dalam penggunaan media kahoot sejumlah 67 orang.

PEMBAHASAN

Pengembangan teknologi digital berpengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan, yang mana sistem pendidikan zaman dahulu hanya berpaku terhadap buku dan terpaku pada hafalan-hafalan yang terlalu monoton (Sanita & Saparia, 2023). Literasi digital merupakan respons terhadap perkembangan teknologi yang semakin canggih agar masyarakat dapat memiliki kemampuan membaca dan memahami suatu konten (Handayani et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ict dengan aplikasi kahoot oleh mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023/2024 menunjukkan persentase terbesar dalam kategori kurang dengan nilai frekuensi 67 dan persentase sebesar 56%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023 belum memahami tentang media pembelajaran berbasis digital ict dengan aplikasi kahoot.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi UNP Kediri Angkatan 2023 masih dirasa kurang yang ditunjukkan dengan hasil survei data sebesar 56%. Artinya yaitu mahasiswa tersebut hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis ict dengan aplikasi kahoot selama proses perkuliahan berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada civitas akademika Universitas Nusantara PGRI

Kediri dan LPPM yang telah memberikan ijin dan memfasilitasi keperluan penelitian, serta kepada mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023 yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk dijadikan objek penelitian.

REFERENSI

- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Handayani, T., Rahmandani, F., & Muzzaki, A. (2023). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 9, 31–43.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Kahoot! Learning Games*. (n.d.).
- Kalia, G. (2013). A Research Paper on Social media: An Innovative Educational Tool. *Issues and Ideas in Education*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.15415/iie.2013.11003>
- Kurniawan, W. P. (2021). Wabah Covid-19 Memberikan Ancaman Menjadi Sebuah Peluang Dalam Paradigma Pendidikan 4.0: Solusi Pembelajaran Jarak Jauh. In dkk Adi Wijayanto (Ed.), *Bunga Rampai* (Akademisi , p. 109). Akademia Pustaka.
- Kusnandar, V. B. (2019). *Proyeksi Jumlah Penduduk Indonesia Menurut Kelompok Usia (2015-2045)*.
- Sanita, S., & Saparia, A. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran di MTSN 1 poso. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 69. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16587>
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Eka Sartika 1. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 173–182.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *METODE*

PENELITIAN ILMIAH.

- Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group (Divisi Kencana).