



# PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI DALAM PRAKTIKUM BIOKIMIA KEDOKTERAN

*Muhammad Duddy Satrianugraha<sup>1</sup>, Tissa Octavira Permatasari<sup>1</sup>*

*<sup>1</sup>Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati*

*Email: biolibium@gmail.com*

## Abstrak

Gawai atau smartphone merupakan perangkat yang menunjang kehidupan moderen saat ini, penggunaannya sangat luas terutama dikalangan yang melek teknologi. begitupula di dunia pendidikan, penggunaan gawai sebagai sarana pendidikan berkembang dengan sangat pesat. Penggunaan bisa dirasakan oleh mahasiswa sebagai user. Efektifitas penggunaan gawai ini belum dapat terukur karena minimnya penelitian mengenai persepsi mahasiswa tentang penggunaan gawai sebagai alat bantu pembelajaran. Pentingnya melihat persepsi mahasiswa sebagai tolak ukur penerapan penggunaan gawai pada proses pembelajaran selanjutnya.

**Kata kunci:** Gawai, Praktikum, Deskriptif

## LATAR BELAKANG

Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama smartphone. Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur,

hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Kehadiran dari smartphone ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya, khususnya bagi mahasiswa<sup>1</sup>. Dalam pengaplikasiannya, smartphone berguna dan sangat membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada di kampus dan dalam kegiatan perkuliahan<sup>1</sup>. Kegiatan praktikum merupakan salah-satu proses pembelajaran dalam

perkuliahan. Penggunaan gawai dalam proses praktikum tentu saja akan mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan praktikum itu sendiri dan pada akhirnya mempengaruhi nilai mahasiswa. Penelitian mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap persepsi mahasiswa praktikum masih sangat minim jumlahnya. Kerenanya hal ini perlu diteliti lebih mendalam lagi. Tujuan penelitian ini adalah: Mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan gawai pada praktikum.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mencakup Ilmu Pendidikan Kedokteran. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon tahun 2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian observasional dengan desain *Cross sectional*. 60 orang mahasiswa/mahasiswi semester 2 Tahun Akademik 2019-2020 di berikan kuesioner setelah sebelumnya mengisi infom consent. Data akan dianalisis deskriptif dan dijabarkan secara detail.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

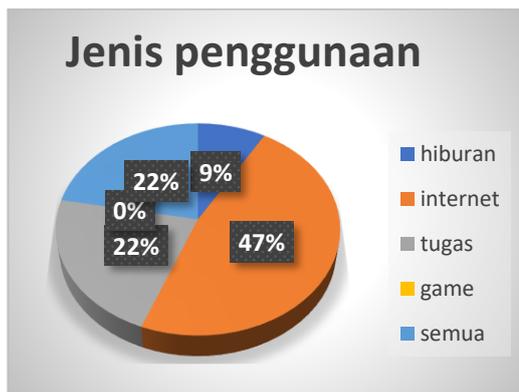
##### **Penggunaan Gawai**

Penggunaan gawai atau smart phone merupakan saat ini merupakan kebutuhan hidup, hal ini tergambar dari hasil yang menunjukkan bahwa 83% responden telah menggunakan gawai lebih dari 5 tahun sedangkan sisanya antara satu hingga lima tahun. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden telah menggunakan handphone semenjak sekolah menengah pertama. Selain itu 72% responden memiliki kebiasaan menggunakan gawai lebih dari lima jam dalam sehari. 25% responden menggunakan gawai antara 3 hingga 4 jam sehari sedangkan sisanya mengaku hanya menggunakan gawai selama 1 sampai 2 jam sehari.

Adapun penggunaan gawai yang lama juga tidak menjamin akan meningkatkan prestasi akademik karena gawai tersebut digunakan untuk kegiatan yang lain di luar dari pembelajaran. Selain itu menggunakan gawai terlalu lama tidak dianjurkan karena dikhawatirkan tidak baik untuk kesehatan. Perlu adanya suatu

penelitian lebih lanjut tentang ini dan mensosialisasikan hal tersebut kepada para Mahasiswa agar mereka dapat lebih bijak dalam menggunakan gawai mereka.

Untuk jenis penggunaannya sebanyak 47 % menggunakan gawai untuk mengakses internet, 22 persen untuk membuat tugas, 22% digunakan untuk melakukan aktifitas lainnya dan 9 % untuk mencari hiburan.



Data ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh mahasiswa tergolong tinggi, baik dari sisi lama penggunaan, maupun dari sisi jenis penggunaan gawai. Gawai sudah bukan lagi jadi gaya hidup mahasiswa tapi sudah merupakan kebutuhan hidup mahasiswa. Intensitas penggunaan gawai tidak terlepas dari aplikasi yang ditawarkan. Berbagai aplikasi menjadikan mahasiswa lupa waktu dengan aktifitas lainnya.

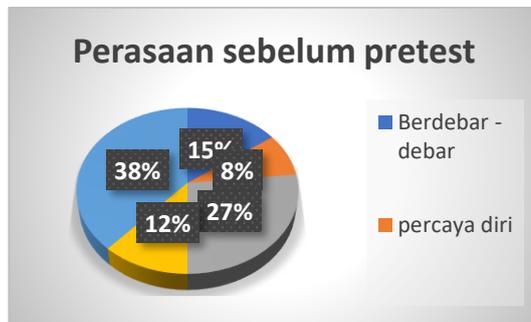
Gawai dapat menyebabkan gratifikasi pada mahasiswa. Data survey nasional menunjukkan bahwa gawai memiliki berbagai manfaat seperti hiburan, relaksasi, mengisi waktu dan sebagainya

### Penggunaan Pra Praktikum

Mayoritas responden pada penelitian ini pernah mengikuti ujian secara online menggunakan gawai sebanyak 1 hingga 5 kali dengan prosentase sebesar 70%. Sedangkan 30% sisanya telah mengikuti lebih dari 5 kali ujian praktikum online, karena mengulang ataupun tidak lulus. Data ini menggambarkan bahwa responden memang sudah terbiasa menggunakan gawai untuk melaksanakan ujian atau pretest dan post test online.

Perasaan responden selama melakukan pretest dan posttest menggunakan gawai adalah sebanyak 38% merasa biasa saja, 27 % merasa khawatir, 15% merasa berdebar-debar, 12% merasa gugup, dan 8% merasa lebih percaya diri. Di masa pandemi ini mahasiswa sudah merasa terbiasa untuk melakukan pembelajaran secara online. Sehingga

seperti tidak ada yang baru dari penggunaan gawai untuk test sebelum praktikum.



Manusia cenderung khawatir dalam menghadapi sesuatu yang baru dan cenderung lebih tenang menghadapi hal yang pernah dilakukan. Perasaan khawatir yang dirasakan oleh mahasiswa muncul pada saat pelaksanaan ujian sebelum dan sesudah praktikum. Kekhawatiran mahasiswa yang paling berarti adalah kekhawatiran kehilangan jaringan saat ujian sebanyak 70%, lalu kekhawatiran mendapatkan nilai yang kecil, sebanyak 11% , kekhawatiran kehabisan waktu sebanyak 10% dan sisanya kekhawatiran mati listrik dan teknis pelaksanaan masing masing sekitar 1%.

Mayoritas responden atau sekitar 97% responden menyatakan petunjuk praktikum tersedia,

sedangkan sisanya sebesar 3 % menyatakan petunjuk praktikum tidak tersedia. Sedangkan untuk sosialisasinya 48% mahasiswa merasa cukup sedangkan 58% merasa sosialisasi telah dilakukan dengan baik, dan 2% sisanya merasa sosialisasi masih kurang dilakukan.

### Ketercapaian Praktikum

Praktikum merupakan salah satu pembelajaran yang digunakan dalam fakultas kedokteran UGJ. Dua hal yang paling penting dalam pembelajaran praktikum adalah ketercapaian materi dan khususnya praktikum adalah ketercapaian keterampilan. menurut persepsi mahasiswa, 57% menyatakan materi praktikum tercapai, 30% menyatakan cukup tercapai sedangkan sisanya 13% menyatakan materi praktikum kurang tercapai. Sedangkan ketercapaian keterampilan praktikum dalam persepsi mahasiswa adalah, 22% Kurang tercapai, 20% cukup

tercapai dan 18% telah tercapai.



Ketercapaian materi praktikum merupakan tujuan utama pelaksanaan praktikum, dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa ketercapaian praktikum hanya dari sisi kognitif, sedangkan sisi psikomotor belum tercapai. Karenanya perlu diteliti cara untuk meningkatkan kemampuan psikomotor di era pandemi ini. Temuan ini juga menunjukkan salah satu kelamahan dari penggunaan gawai dalam praktikum, yaitu ketercapaian ranah psikomotor atau keterampilan yang rendah. Kendala yang dihadapi selama praktikum online menurut mahasiswa secara umum ada 3 yaitu. 40% menyatakan banyak kendala di jaringan, 32% menyatakan kendala karena tidak bertemu secara langsung, 10%

menyatakan kesulitan dalam materi yang dipraktikumkan dan 18% menyatakan tidak ada kendala.



Temuan ini menunjukkan pergeseran kekhawatiran mahasiswa dari mengkhawatirkan nilai dan materi praktikum menjadi mengkhawatirkan koneksi dan kehadiran ketika praktikum.

### **Peran Instruktur dan gawai pada praktikum**

Instruktur praktikum memiliki peran penting dalam pelaksanaan praktikum, persepsi peran instruktur dalam pelaksanaan praktikum biokimia menggunakan gawai adalah sebagai berikut 58% responden menyatakan instruktur telah berperan dengan baik, sedangkan 22% menyatakan cukup dan 20% menyatakan sangat baik.



Untuk persepsi mahasiswa terhadap peran pemanfaatan gawai dalam pelaksanaan praktikum biokimia, diperoleh 47% mahasiswa menyatakan gawai memiliki manfaat dan berperan baik dalam menggantikan tatap muka pada praktikum biokimia, sedangkan 45% mahasiswa menyatakan bahwa gawai berperan cukup untuk menggantikan tatap muka, dan 8 % menyatakan gawai kurang berperan dalam menggantikan tatap muka praktikum biokimia. persepsi mahasiswa terhadap keseluruhan kegiatan praktikum online.

Penilaian responden terhadap keseluruhan pelaksanaan praktikum 60% responden menyatakan keseluruhan pelaksanaan praktikum baik sedangkan 28% menyatakan cukup baik, lalu 10% menyatakan

sangat baik dan 2% menatakan kurang.



Pelaksanaan praktikum atau lab practice pada pendidikan kedokteran adalah hal yang umum dilakukan. Tapi dimasa pandemi ini, dimana tatap muka secara langsung harus diminimalisir demi keselamatan bersama, praktikum menjadi suatu hal yang cukup sulit. Praktikum memiliki dua aspek yang diperhatikan yang pertama adalah aspek kognitif atau pengetahuan dan yang kedua adalah aspek psikomotor atau aspek keterampilan . pada penelitian ini terlihat dengan sangat jelas bahwa aspek keterampilan menjadi kekurangan. Karena mahasiswa tidak hands on atau tidak menyentuh secara langsung peralatan praktikum, tidak

mengerjakan secara langsung praktikumnya dan hanya melakukan diskusi saat pertemuan disertai pemutaran video demo praktikum.

### **SIMPULAN**

berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai dalam pembelajaran praktikum biokimia sebagian besar memiliki persepsi baik walaupun demikian aplikasi penggunaan gawai selama praktikum masih memiliki kekurangan terutama disisi konektivitas dimana tidak semua peserta praktikum memiliki

konektivitas yang baik. Hal ini dapat menjadi acuan pengembangan pembelajaran praktikum di kemudian hari.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas Swadaya Gunung Djati yang telah mendanai penelitian ini melalui Riset Kompetitif Universitas (RKU) melalui skema Riset Dosen Pemula (RDP) dan Lembaga Penelitian UGJ yang telah memberikan support selama penelitian berlangsung

### **DAFTAR PUSTAKA**

1. Alsayed S, Bano N, Alnajjar H. Evaluating practice of smartphone use among university students in undergraduate nursing education. *Heal Prof Educ*. 2019. doi:<https://doi.org/10.1016/j.hpe.2019.06.004>
2. Desmita D. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP Dan SMA*. PT Remaja Rosdakarya; 2009.
3. Kotler P, Keller KL. *Marketing Management*. Pearson Education, Limited; 2015.
4. Gibson JL, Ivancevich JM, Donnelly JH. *Organisasi Dan Manajemen: Perilaku, Struktur, Proses*. Penerbit Erlangga; 1987.
5. De Leon EB. *Industrial Psychology*. Rex Book Store; 1993.
6. Rückemann CP. *Integrated Information and Computing Systems for Natural, Spatial, and Social Sciences*. Information Science Reference; 2012.
7. Kapp KM. *Gadgets, Games and Gizmos for Learning: Tools and Techniques for Transferring Know-How from Boomers to Gamers*. Wiley; 2007.