

**Hubungan Persepsi Pada Penggunaan Media Pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* Dengan Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PSPDG FKIK UMY Tahun I**

***Correlation Between Perception On Tooth Morphology Board Game Learning Media of 1st year PSPDG of FKIK UMY with Knowledge Level***

Muhammad Fikri As Shamad<sup>1</sup>, Indri Kurniasih<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Gigi 2013,  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta,

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Dokter Gigi, Universitas  
Muhammadiyah Yogyakarta  
Masshamad@gmail.com

**INTISARI**

**Latar Belakang** : Persentase kelulusan OSCE dalam station identifikasi gigi pada Blok Kedokteran Gigi Dasar untuk angkatan 2013 adalah sebesar 65,48% dan untuk angkatan 2015 adalah 59,4%. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. *Tooth Morphology Board Game* adalah media pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan pada mahasiswa PSPDG FKIK UMY. Diperlukan evaluasi untuk menilai pemenuhan fungsi sebagai media pembelajaran yang baru diperkenalkan. Evaluasi tersebut menggunakan tanggapan atau persepsi mahasiswa setelah menggunakan media ajar tersebut.

**Tujuan** : Untuk mengetahui hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I PSPDG FKIK UMY dalam mempelajari konsep Morfologi gigi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*

**Metode** : *Cross sectional study* dilakukan terhadap 30 subjek mahasiswa PSPDG FKIK UMY setelah bermain 3 kali dengan *Tooth Morphology Board Game*. pengambilan sampel menggunakan metode *Purposive Sampling*. Analisa data dengan menggunakan uji korelasi Lambda dan *Chi-square*

**Hasil** : Dari 30 subjek penelitian didapatkan mahasiswa yang memiliki persepsi mendukung (*Favorable*) sebesar 18 orang (60%) dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 6 orang (20%) dan baik sebanyak 12 orang (40%). Mahasiswa yang memiliki persepsi kurang mendukung (*Unfavorable*) sebanyak 12 orang (40%) dengan tingkat pengetahuan kurang sebanyak 1 orang (3,3%), sedang sebanyak 8 orang (26,7%) dan tinggi sebanyak 3 orang (10%). Dengan menggunakan uji korelasi lambda didapatkan korelasi sebesar 0,296 tergolong rendah dan kontribusinya sebesar 8,76%. Hasil uji *Chi-square* didapatkan hasil korelasi yang signifikan

**Kesimpulan** : Terdapat hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I PSPDG FKIK UMY dalam mempelajari konsep morfologi gigi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*.

**Kata Kunci** : *Tooth Morphology Board Game*, Persepsi, Tingkat Peng

## **ABSTRACT**

**Background :** *Pass percentage of OSCE in teeth identification on basic dentistry for 2013 generation are 65,48% and for 2015 are 59,4%. Those learning success is on minimal grade (65%-70%) and less (<60%). In effort to increase learning interest is with interactive learning. Tooth morphology board game is a learning media first introduced to PSPDG FKIK UMY. Evaluation is needed to evaluate its function as new learning media. This evaluation uses perception and response after using it.*

**Aims :** *To correlate between perception with students knowledge of teeth morphology after using tooth morphology board game.*

**Method :** *cross sectional study conducted on 30 subject after using tooth morphology 3 times. Sampling is using purposive sampling method and data analysis using lambda correlation and chi square.*

**Result :** *from 30 subject it is known that 18 student has favorable perception with 6 students has fair knowledge and 12 students has good knowledge. 12 students has unfavorable perception with 1 students has insufficient knowledge, 8 students has fair knowledge and 3 students has good knowledge. With lambda correlation, 0,296 correlation is obtained with 8,76% contribution. With chi-square low correlation is obtained.*

**Conclusion :** *there is correlation between percepti on and knowledge level on year 1 PSPDG FKIK UMY on learning teeth morphology concept using “tooth morphology board game” learning media.*

**Key word :** *Tooth Morphology Board Game, perception, knowledge level*

## PENDAHULUAN

Tujuan utama pembelajaran mahasiswa adalah *adult learning* yaitu mahasiswa dapat berkembang sendiri sesuai kebutuhan mereka, karena pembelajaran di kedokteran gigi adalah pembelajaran seumur hidup (*longlife learner*) sehingga calon dokter gigi dituntut untuk menjadi mahasiswa yang aktif dengan mencari sendiri bahan pembelajaran yang diperlukan (*active learner*) (Vahed, 2008). Dalam proses pembelajaran diperguruan tinggi ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu : mahasiswa, metode, materi dan media pembelajaran (Nurhayati, 2011).

Menurut Standar Kompetensi Dokter Gigi Indonesia yang dikeluarkan Oleh Konsil Kedokteran Indonesia (2006) mengemukakan bahwa lulusan dokter gigi harus menguasai Ilmu Kedokteran Gigi Dasar. Salah satu materi dari Kedokteran Gigi Dasar adalah tentang konsep morfologi gigi. Namun, Menurut Obrez, *et al.* (2011) Konsep morfologi gigi tidak hanya berguna pada cabang Ilmu Kedokteran Gigi Dasar. Namun, juga berguna pada cabang ilmu Kedokteran Gigi Klinik yaitu mengenalkan kepada mahasiswa tentang keahlian psikomotor pada proses restorasi gigi yang sesuai bentuk dan fungsi asli gigi. Mahasiswa juga memiliki pengetahuan tentang identifikasi gigi dan mendiagnosis anomali gigi.

Pada Program Studi Kedokteran Gigi FKIK UMY pemahaman mengenai morfologi gigi diukur melalui evaluasi OSCE dalam station identifikasi gigi (station 2 dan 3) pada Blok Kedokteran Gigi Dasar (Blok 3). Hasil pre penelitian didapat data bahwa persentase kelulusan OSCE pada angkatan 2013 adalah 65,48% dan angkatan 2015 adalah 59,4%. Menurut Djamarah (2008) tingkat keberhasilan belajar tersebut berada pada tarap minimal (65%-70%) dan kurang (<60%). Hal ini disebabkan mahasiswa tidak dapat memahami dengan baik konsep morfologi gigi yang di ajarkan. Materi morfologi gigi sudah diberikan dalam bentuk kuliah umum, *skills lab*, tutorial dan juga praktikum. Untuk memperbaiki hasil belajar tersebut kedepannya diperlukan upaya agar mahasiswa dapat memahami konsep morfologi gigi ini dengan baik dan mudah untuk diingat. Diperlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi dan minat belajar mahasiswa terhadap materi pembelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri. Media pembelajaran tersebut harus interaktif, inovatif dan dapat digunakan untuk memahami konsep morfologi gigi dalam perkuliahan.

Pada hasil penelitian sebelumnya media pembelajaran dalam bentuk Boardgame dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mempelajari konsep farmasi (Jones, *et al.*, 2015) dan Tooth Morphology Board Game yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang konsep morfologi gigi (Vahed, 2008). Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan sehingga diperlukan suatu evaluasi penilaian terhadap aspek-aspek pemenuhan fungsi sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Evaluasi

tersebut menggunakan tanggapan atau persepsi mahasiswa setelah menggunakan media tersebut.

Menurut Rahmad (2005) media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pada mahasiswa yang merasa tertarik dan menerima pada media ajar tersebut, maka hal itu akan menimbulkan keinginan untuk mengikuti pembelajaran tersebut sehingga mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media ajar tersebut. Hal ini dapat dilihat dari tingkat pengetahuan mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut

## **BAHAN DAN CARA**

Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan desain Cross sectional untuk menilai hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I PSPDG FKIK UMY dalam mempelajari konsep Morfologi gigi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*. pada penelitian ini, peneliti melakukan intervensi dalam bentuk mengikutkan peserta dalam permainan dengan menggunakan *Tooth Morphology Board Game*, setelah itu peserta diberikan soal yang berkaitan dengan konsep morfologi gigi *posttest*, selanjutnya peneliti membagi hasil *posttest* tersebut kedalam 3 tingkatan pengetahuan yaitu baik, cukup dan rendah. Tahap selanjutnya Peneliti mengidentifikasi bentuk persepsi subjek penelitian apakah mendukung (Favorable) atau kurang mendukung (Unfavorable) terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*, kemudian dicari hubungan diantara keduanya.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa PSPDG FKIK UMY Tahun I pada tahun ajaran 2016/2017 yang mengikuti screening. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah sebagian sampel yang diambil dari populasi dengan ketentuan nilai screening berada dibawah skor 65. Dalam penelitian ini didapatkan subejk sebanyak 30 orang. Penelitian ini dilakukan di pelataran masjid amal mulya AMC dan Lobby ruang kuliah pada Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pelataran Masjid Amal Mulya AMC dan Lobby ruang kuliah pada Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah persepsi mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*, sedangkan variabel tergantungnya adalah tingkat pengetahuan mahasiswa mengenai konsep morfologi gigi. Kategori bentuk persepsi dibagi menjadi mendukung (*favorable*) dan kurang mendukung (*unfavorable*), persepsi akan diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner dengan 35 pertanyaan dan pengukuran menggunakan 5 skala

Likert setelah didapatkan total skor persepsi pada setiap individu maka dilanjutkan dengan transformasi skor persepsi menggunakan rumus Skala T. Kategori tingkat pengetahuan diukur dengan menggunakan soal *post test*, hasil ukurnya menurut arikunto (2010) adalah tinggi (76%-100%), sedang (56%-75%), rendah (<55%).

Analisis data yang digunakan pada penelitian analitik kategorik ini adalah menggunakan analisis kategorik uji korelasi Lambda dan dilanjutkan dengan uji korelasi Chi-square, di mana peneliti mengharapkan apakah variabel bebas berhubungan dengan variabel tergantung. Variabel yang berhubungan dapat dilihat dengan melihat nilai Lambda dan untuk melihat nilai signifikansi antara korelasi tersebut dapat dilihat dengan nilai Chi-square.

## HASIL PENELITIAN

Karakteristik subjek penelitian adalah Penelitian ini menggunakan subyek mahasiswa kedokteran gigi FKIK UMY tahun I yang sedang mengikuti Blok III (Kedokteran Gigi Dasar) sebanyak 30 orang. Penelitian ini melakukan intervensi dalam bentuk ikut bermain dalam media pembelajaran Tooth Morphology Board Game sebanyak 3 kali.yaitu pada tanggal 3 januari, 5 januari dan 6 januari.

Untuk karakteristik subjek berdasarkan usia didapatkan usia 18 tahun sebanyak 1 orang (3,3%), usia 19 tahun sebanyak 23 orang (76,7%), usia 20 tahun sebanyak 4 orang (14,4%) dan subjek dengan usia 22 tahun sebanyak 2 orang (6,7%). Untuk karakteristik subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin didapatkan subjek penelitian dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 16 orang (53,3%) dan subjek penelitian dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang (46,7%).

Pada penelitian yang dilakukan didapatkan distribusi tingkat pengetahuan tentang konsep morfologi gigi didapatkan subjek dengan tingkat pengetahuan baik sebanyak 14 orang (46,7%), dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 15 orang (50%) dan dengan tingkat pengetahuan kurang sebanyak 1 orang (3,3%). Distribusi persepsi subjek penelitian yang mendukung (*Favorable*) bahwa *Tooth Morphology Board Game* dapat memenuhi seluruh aspek pemenuhan fungsi media pembelajaran sebanyak 18 orang, sedangkan subjek penelitian yang kurang mendukung (*Unfavorable*) sebanyak 12 orang.

Tabel kontingensi 2 x 3 Persepsi dan Tingkat Pengetahuan

Persepsi	Tingkat Pengetahuan			Jumlah
	Kurang	Cukup	Baik	
Favorable	0	6	12	18
Unfavorable	1	8	3	12
Jumlah	1	14	15	30

Sesudah kedua variabel di uji korelasinya menggunakan uji korelasi Lambda dan didapatkan nilai 0,296, yang berarti pengaruh persepsi mahasiswa pada media pembelajaran yang digunakan terhadap tingkat pengetahuan sebesar 0,296 (tergolong rendah), sedangkan kontribusi persepsi dengan tingkat pengetahuan sebesar  $0,296^2 \times 100\% = 8,76\%$  dan sisanya 91,24% ditentukan oleh variabel lain. Selanjutnya untuk menguji signifikansi apakah kedua variabel ada pengaruh yang signifikansi atau tidaknya persepsi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* berhubungan yang berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan tentang konsep morfologi gigi dan hasilnya  $x^2$  hitung  $> x^2$  tabel, maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan.

## **DISKUSI**

Proses belajar dan adanya media pembelajaran akan mempengaruhi persepsi setiap mahasiswa, persepsi akan selalu melekat pada tiap-tiap individu, persepsi tersebut akan berbeda-beda tergantung faktor-faktor yang mempengaruhi dan latar belakang individu tersebut (Kartono, 2002). Berdasarkan jenis stimulusnya, persepsi dapat dibedakan menjadi persepsi positif dan persepsi negatif. Persepsi positif adalah persepsi yang muncul karena adanya stimulus yang bersifat positif. Persepsi negatif terbentuk karena adanya stimulus. Jenis stimulus dalam persepsi ini dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik maupun intrinsik. Jadi, akan ada perbedaan antara tiap individu dalam mempersepsikan sesuatu yang dapat menimbulkan persepsi positif ataupun negatif. (Wardani & Hariastuti, 2009)

Menurut Rahmad (2005) media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Apabila mahasiswa merasa tertarik dan menerima pada media ajar tersebut, maka hal itu akan menimbulkan keinginan untuk mengikuti pembelajaran tersebut sehingga mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media ajar tersebut. Materi morfologi gigi merupakan materi yang menjadi dasar untuk materi-materi yang lain dan cenderung berbentuk abstrak sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu menjadikan materi tersebut menjadi lebih konkrit (Vahed, 2008).

Pada Program Studi Kedokteran Gigi FKIK UMY pemahaman mengenai morfologi gigi diukur melalui evaluasi OSCE dalam station identifikasi gigi (station 2 dan 3) pada Blok Kedokteran Gigi Dasar (Blok 3). Hasil penelitian didapat data bahwa persentase kelulusan OSCE pada angkatan 2013 adalah 65,48% dan angkatan 2015 adalah 59,4%. Menurut Djamarah (2008) tingkat keberhasilan belajar tersebut berada pada taraf minimal (65%-70%) dan kurang (<60%). Hal ini disebabkan mahasiswa tidak dapat memahami dengan baik konsep morfologi gigi yang diajarkan. Materi morfologi gigi sudah diberikan dalam bentuk kuliah umum, *skills lab*, tutorial dan juga praktikum. Hal ini juga

dipengaruhi secara psikologis mahasiswa Tahun I yang masih mengalami masa adaptasi dan perpindahan dari cara pembelajaran di sekolah menengah ke cara pembelajaran diperguruan tinggi. Hal lain yang juga mungkin mempengaruhi adalah faktor lingkungan yang berbeda karena sebagian mahasiswa tahun I adalah berasal dari luar daerah hal ini juga yang dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa mengenai proses pembelajaran yang ada di kampus. Untuk memperbaiki hasil pembelajaran kedepannya diperlukan upaya agar mahasiswa dapat memahami konsep morfologi gigi ini dengan baik dan mudah untuk diingat. Diperlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi dan minat belajar mahasiswa terhadap materi pembelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami konsep morfologi gigi dalam perkuliahan adalah media *Tooth Morphology Board Game* (Vahed, 2008).

Peranan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* akan terlihat hasilnya apabila dengan menggunakan media ajar tersebut dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang konsep morfologi gigi. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan sehingga diperlukan suatu evaluasi penilaian terhadap aspek-aspek pemenuhan fungsi sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Evaluasi yang digunakan ada 2 macam yaitu evaluasi terhadap hasil belajar mahasiswa dapat kita lihat pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* dan evaluasi yang dilakukan oleh mahasiswa sendiri terhadap aspek aspek pemenuhan fungsi media pembelajaran. Pada penelitian ini evaluasi yang diteliti adalah evaluasi yang dilakukan mahasiswa sendiri terhadap penggunaan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*. Penilaian evaluasi ini di implementasikan melalui persepsi atau tanggapan dari mahasiswa karena persepsi akan selalu ada dan setiap individu akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang hubungan persepsi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* dengan tingkat pengetahuan mahasiswa PSPDG FKIK UMY Tahun I tentang konsep morfologi gigi, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang lemah namun signifikan secara statistik antara persepsi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* dengan tingkat pengetahuan mahasiswa PSPDG FKIK UMY Tahun I.

## SARAN

Berdasarkan pembahasan, dan hasil penelitian yang sudah diuraikan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

1. Kepada institusi Program Studi Pendidikan Dokter Gigi FKIK UMY *Tooth Morphology Board Game* dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran mahasiswa PSPDG FKIK UMY,
2. Kepada mahasiswa
  - a. Peneliti dapat memperbaiki dan menyempurnakan *Tooth Morphology Board Game* sehingga fungsinya menjadi lebih baik
  - b. Aturan permainan yang ada harus diperbaiki lagi sehingga mahasiswa yang memainkan *Tooth Morphology Board Game* dapat memahami jalannya permainan
  - c. Pada perkembangannya media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game* dapat dikembangkan pada materi pembelajaran yang lain pada proses pembelajaran di PSPDG FKIK UMY.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta :Renika Cipta.
- Kartono, K. (2002). *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit Mandar Maju.
- Rakhmad, J. (2005). *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Vahed, A. (2008). *The Tooth Morphology Board Game : An Innovative Strategy in Tutoring Dental Teachnology Learners in Combating Rote Learning*. Dental Technology Programme, Health Science Faculty, Durban University of Technology (DUT), Ritson Campus, Durban, South Africa.
- Wardani, I. K. & Hariastuti, R.T. (2009). Mengurangi persepsi negative siswa tentang konselor sekolah dengan strategi pengubahan pola pikir (cognitive restructuring). *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, Vol. 10, No. 2.