

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan utama dari pendidikan pada mahasiswa sebagai orang dewasa adalah membantu setiap mahasiswa untuk mengembangkan diri melalui pendidikan (*adult learning*). Melalui *adult learning*, pengajar diharapkan mampu mendorong perkembangan mahasiswa kearah tiga hal antara lain membangkitkan semangat mahasiswa, memberikan kemampuan kepada mahasiswa agar dapat berbuat seperti orang lain dan memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk dapat menolak atau menerima hal-hal yang berhubungan dengan perkembangan mereka (Pannen & Malati, 1997). Hal ini sesuai dengan pendapat Rose & Nicholl (2002) yang memaparkan bahwa sasaran utama pembelajaran di perguruan tinggi adalah membantu mahasiswa belajar bagaimana cara belajar mandiri, bukan bagaimana sebanyak-banyaknya memberi materi kepada mahasiswa.

Pada proses pembelajaran diperguruan tinggi, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar mahasiswa. Pannen dan Malati (1997) mengemukakan ada 8 faktor yang mempengaruhi belajar mahasiswa, yaitu : faktor kebebasan, tanggung jawab, pengambilan keputusan, pengarahan diri sendiri, psikologis, fisik, daya ingat dan motivasi. Nurhayati (2011) mengemukakan ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam proses belajar di perguruan tinggi, yaitu : mahasiswa, metode, materi dan alat bantu belajar.

Menurut Vahed (2008) prinsip pembelajaran di dunia kedokteran menggunakan prinsip belajar seumur hidup (*longlife learner*). Mempelajari kembali materi-materi yang sudah pernah dipelajari sebelumnya akan mengubah tingkah laku peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*active learning*). Ada 2 pendekatan pembelajaran di kedokteran yaitu pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan pembelajaran dangkal (*surface learning*). Hasil penelitian menunjukkan pendekatan pembelajaran sekarang ini lebih banyak *surface learning* dibandingkan *deep learning*. Hal ini terjadi karena materi kuliah yang abstrak dipelajari terlebih dahulu karena menjadi dasar untuk konsep yang lain, akibatnya mahasiswa kedokteran cenderung menghafalkan materi yang dianggap penting tanpa memahaminya dengan benar atau yang disebut juga *rote learning* (Shah, *et al.*, 2016). Suhana (2012) memaparkan bahwa proses pembelajaran yang efektif harus dimulai dari bahan ajar yang sederhana ke arah bahan ajar yang kompleks. Mulai dari bahan ajar yang mudah diamati menuju ke arah bahan ajar yang abstrak. Berawal dari bahan ajar yang mudah ditangkap oleh panca indera ke arah bahan ajar yang membutuhkan imajinasi yang tinggi, hal ini akan membuat mahasiswa lebih dapat memahami konsep pembelajaran yang diberikan. Prinsip utama belajar ialah materi pembelajaran yang menjadi dasar dari materi pembelajaran berikutnya harus benar benar dipahami terlebih dahulu.

Selain pembelajaran yang digunakan di kampus pada umumnya berupa ceramah dan tanya jawab yang banyak digunakan, diperlukan inovasi sehingga

diharapkan peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar. Salah satu inovasi pembelajaran yang banyak diminati oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran (Arsyad, 2002). Metode dan media pembelajaran dalam perkuliahan hendaknya dipakai untuk mendapatkan kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan perkuliahan. Metode dalam dunia pendidikan mempunyai arti sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan aktivitas pengajar dan peserta didik dalam menunjukkan kegiatan belajar mengajar. Media merupakan sarana untuk menghantarkan pesan pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan berhasil (Simamora, 2009).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam perkuliahan sangatlah penting. Seorang pengajar dapat menyampaikan materi perkuliahan dengan terstruktur, menarik dan lebih dapat memusatkan perhatian mahasiswa terhadap materi yang dibahas dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat menyajikan hal yang abstrak menjadi lebih konkrit (Irawan & Prastati, 1997). Mengingat pentingnya manfaat media pembelajaran dalam perkuliahan, maka sudah seharusnya media pembelajaran harus dirancang dengan baik, menarik dan tidak membosankan sebagai upaya meningkatkan minat belajar mahasiswa. Permainan edukasi merupakan salah satu bagian dari media dalam pembelajaran. Permainan edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi dapat mendorong partisipasi dan minat dari peserta didik terhadap materi pembelajaran dalam perkuliahan (Jones, *et al.*, 2015).

Penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran edukasi berbentuk permainan yaitu *Board Game* telah dilakukan oleh Jones, *et al.* (2015) menggunakan media *Board Game* dalam mempelajari *Autonomic Nervous System* (ANS) pada mahasiswa farmasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* dapat membantu mahasiswa dalam menumbuhkan partisipasi dan minat mereka dalam mempelajari jalur metabolisme dan ANS. Vahed (2008) melakukan penelitian tentang penggunaan media *Board Game* sebagai media pembelajaran untuk mempelajari morfologi gigi di lingkungan Durban University of Technology Afrika Selatan. Media ajar *Tooth Morfologi Board Game* didesain untuk memotivasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan daya ingat dari pengetahuan yang sudah dimiliki mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian di atas penggunaan media *board game* dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, serta mendorong partisipasi dan minat mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

Kartono (2002) mengemukakan bahwa 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. King (2010) memaparkan bahwa persepsi adalah proses kecenderungan mengenali dan memahami suatu objek dengan bantuan indera. Persepsi merupakan bagian dari keseluruhan proses yang menghasilkan tanggapan setelah rangsangan diterapkan kepada mahasiswa, dari segi

psikologis dikatakan bahwa tingkah laku seseorang adalah fungsi dari cara dia memandang sesuatu. Dalam al Qur'an terdapat ayat yang memiliki makna terkait dengan persepsi dan belajar dalam perspektif islam.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
 لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Surat An-Nahl ayat 78 Allah berfirman: *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu, dengan keadaan tidak mengetahui sesuatu apa-apa, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.* Ayat ini ditafsirkan bahwa Allah memberikan panca indera yang memberikan makna melalui proses persepsi yaitu pendengaran, penglihatan dan akal sehingga rahasia disekitar manusia dapat diketahuinya (Suciati, 2015).

Hal ini tentunya akan menyebabkan persepsi akan selalu ada, karena individu tak pernah lepas dari lingkungan sekitarnya dan diri individu itu sendiri. Persepsi berdasarkan jenis stimulusnya dapat dibedakan menjadi persepsi positif dan persepsi negatif. Persepsi positif adalah persepsi yang muncul karena adanya stimulus yang bersifat positif, dan sebaliknya persepsi negatif muncul karena adanya stimulus negatif (Wardani & Hariastuti, 2009). Setiap stimulus yang diterima individu dapat menimbulkan munculnya persepsi positif dan negatif dalam mempengaruhi penilaian setiap individu dalam suatu hal. Menurut Rahmad (2005) media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. 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. 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).

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 tetapi 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 PSPDG 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. 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 PSPDG FKIK UMY 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 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 adalah media *tooth morphology board game* (Vahed, 2008).

Berdasarkan uraian di atas, 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. Belum ada penelitian yang menilai persepsi media ajar *tooth morphology board game* ini apakah dapat diterima dalam lingkungan PSPDG FKIK UMY atau tidak, maka perlu dikaji lebih jauh tentang persepsi mahasiswa pada penggunaan media pembelajaran tersebut, apakah terdapat hubungan antara media ajar yang diterima atau tidak oleh mahasiswa pada penguasaan konsep yang terdapat pada media ajar tersebut. Penilaian persepsi pada media ajar *tooth morphology board game* apakah akan berbanding lurus dengan penguasaan konsep morfologi gigi atau tidak, bahkan tidak ada pengaruhnya antara persepsi terhadap media ajar dengan tingkat pengetahuan tentang morfologi gigi. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran *tooth morphology board game* dalam mempelajari morfologi gigi untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Gigi FKIK UMY.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Apakah terdapat hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa PSPDG FKIK UMY Tahun I setelah menggunakan media pembelajaran *tooth morphology board game* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum :

Mengetahui hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam mempelajari konsep Morfologi gigi setelah menggunakan media pembelajaran *Tooth Morphology Board Game*.

Tujuan Khusus :

- a. Mengetahui persepsi mahasiswa Tahun I Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap penggunaan media *tooth morphology board game* dalam mempelajari konsep morfologi gigi.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun I dalam mempelajari konsep morfologi gigi sesudah menggunakan media *tooth morphology board game*.
- c. Memperkenalkan media pembelajaran *tooth morphology board game* pada mahasiswa PSPDG FKIK UMY dalam mempelajari konsep morfologi gigi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Institusi

Menjadikan permainan ini sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan perkuliahan yang interaktif sehingga dapat melibatkan mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran

2. Bagi Mahasiswa PSPDG FKIK UMY

Membantu mempermudah mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Gigi FKIK UMY dalam memahami konsep morfologi gigi

3. Bagi Peneliti

Karya Tulis ini diharapkan menjadi pengalaman nyata dalam melakukan penelitian dengan menggunakan metodologi yang baik dan benar, sehingga dapat menjadi motivasi dan landasan untuk melakukan penelitian berikutnya.

E. Dasar dan Keaslian Penelitian

1. Hasil Penelitian Anisa vahed pada tahun 2008. "*The Tooth Morphology Board Game : An Innovative Strategy in Tutoring Dental Teachnology Learners in Combating Rote Learning*" di Dental Technology Programme, Health Science Faculty, Durban University of Technology (DUT), Ritson Campus, Durban, South Africa menunjukkan bahwa *Tooth Morfologi Board Game* efektif memperbaiki ingatan terhadap pengetahuan yang abstrak. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah desain media yang digunakan, jenis permainan yang digunakan, cara pengukuran

persepsi dan isi konten pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain isi gambar-gambar dalam *board game*, peraturan permainannya, lokasi dan subjek penelitian.

2. Hasil penelitian J. Shawn Jones *et al* pada tahun 2015 “*An Educational Board Game To Assist Pharmd Student In Learning Autonomic Nervous System Pharmacology*” di University of Texas dan University of Charleston, Charleston, West Virginia menunjukkan bahwa *board game* dapat membantu mahasiswa farmasi dalam mempelajari *ANS pharmacology*. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bentuk media ajar dan hal yang di ukur. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain konten materi pembelajaran, aturan permainan, desain *board game* dan cara pengumpulan data.
3. Hasil penelitian Yara Oweis *et al* pada tahun 2015 “*Student’s Perception of Dental Anatomy Course at The University of Jordan*” Department of Conservative Dentistry, Faculty of Dentistry, University of Jordan, Amman. Menunjukkan bahwa persepsi terhadap pembelajaran yang baru diaplikasikan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi mengukir gigi pada bahan yang dapat dibentuk dinilai membantu *skill* dan pemahaman mahasiswa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah hal yang dibahas tentang morfologi gigi dan pengukuran yang dilakukan. Perbedaannya antara lain media pembelajaran yang digunakan, tempat penelitian dan subjek penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tyler M Rose. Pada jurnal penelitiannya yang berjudul "*Instructional Design and Assessment A Board Game to Assist Pharmacy Student In Learning Methabolic Pathway*" pada tahun 2011 di Roseman University of Health Sciences Collage of Pharmacy. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan nilai *pretest* dan *posttest* setelah mahasiswa bermain *board game*.

Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media ajar *board game*, dilakukan uji *posttest* yang berisi kurang lebih 30 butir soal *multiple choice question* yang berkaitan dengan konten permainan dan jumlah intervensi yang dilakukan yaitu sebanyak 3 kali. Perbedaannya adalah konten permainan, desain *board game* dan adanya pengukuran persepsi setelah dilakukan intervensi.