

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan subyek mahasiswa kedokteran gigi FKIK UMY tahun I yang sedang mengikuti Blok III (Kedokteran Gigi Dasar) sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi 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.

1. Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik responden yang dilibatkan dalam penelitian ini meliputi usia dan jenis kelamin. Penyajian data mengenai karakteristik responden akan dilakukan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi.

a. Karakteristik responden berdasarkan usia

Karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Karakteristik responden berdasarkan usia

Usia	n	%
18	1	3,3
19	23	76,7
20	4	13,3
22	2	6,7
Jumlah	30	100

Jumlah responden yang paling banyak adalah kelompok usia 19 tahun yang berjumlah 23 orang (76,7%). Jumlah responden paling kecil adalah pada kelompok usia 18 tahun yang berjumlah 1 orang (3,3%).

b. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	n	(%)
Perempuan	17	56,6
Laki-Laki	13	43,4
Jumlah	30	100

Jumlah responden paling banyak adalah berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 16 responden (56,6%) dari total keseluruhan. Jumlah responden laki-laki sebanyak 14 responden (43,4%) dari total keseluruhan.

2. Distribusi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa tentang morfologi gigi

Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan mahasiswa tentang morfologi gigi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan mahasiswa tentang morfologi gigi

Tingkat Pengetahuan	n	(%)
Baik	14	46,7
Cukup	15	50
Kurang	1	3,3
Jumlah	30	100

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan mahasiswa tentang morfologi gigi adalah kelompok mahasiswa dengan jumlah paling banyak pada tingkat pengetahuan cukup berjumlah 15 orang (50%). Kelompok mahasiswa dengan jumlah yang paling sedikit adalah kelompok yang memiliki tingkat pengetahuan kurang dengan jumlah 1 orang (3,3%).

3. Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran *tooth morphology board game*
 - a. Distribusi frekuensi tanggapan berdasarkan usia

Distribusi frekuensi tanggapan mahasiswa berdasarkan usia yang berpartisipasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Distribusi frekuensi tanggapan mahasiswa berdasarkan usia

Usia	Tanggapan					
	Kurang mendukung		Mendukung		Jumlah	
	n	(%)	n	(%)	n	(%)
18	0	0	1	3,3	1	3,3
19	9	30	14	46,7	23	76,7
20	2	6,7	2	6,7	4	13,3
22	1	3,3	1	3,3	2	6,7
Jumlah	12	36,7	18	63,3	30	100

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan terbanyak adalah dalam bentuk mendukung pada mahasiswa berusia 19 tahun dengan persentase 46,7%. Tanggapan terkecil adalah dalam bentuk mendukung pada mahasiswa berusia 18 tahun dan 22 tahun dengan

persentase 3,3% dan yang kurang mendukung pada mahasiswa berusia 22 tahun dengan persentase 3,3%.

- b. Distribusi frekuensi persepsi terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan jenis kelamin

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Distribusi frekuensi tanggapan mahasiswa berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Tanggapan				Jumlah	
	Kurang Mendukung		Mendukung			
	n	(%)	n	(%)	n	(%)
Perempuan	7	23,3	9	30	16	53,3
Laki-laki	5	16,7	9	30	14	46,7
Jumlah	11	40	19	60	30	100

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan terbanyak adalah mahasiswa dalam kategori mendukung. Pada mahasiswa berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan jumlah 9 orang dengan persentase 30%. Tanggapan paling kecil adalah kategori kurang mendukung dengan jumlah 5 orang dengan persentase 16,7%.

- c. Distribusi frekuensi persepsi terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan tingkat pengetahuan

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan tingkat pengetahuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Distribusi frekuensi tanggapan mahasiswa berdasarkan tingkat pengetahuan

Tingkat pengetahuan	Tanggapan					
	Kurang Mendukung		Mendukung		Jumlah	
	n	(%)	n	(%)	n	(%)
Baik	3	10	12	40	15	50
Cukup	8	23,3	6	23,3	14	46,7
Kurang	1	3,3	0	0	1	3,3
Jumlah	12	40	18	60	30	100

Tanggapan terbanyak adalah kategori mendukung pada mahasiswa dengan tingkat pengetahuan baik dengan jumlah 12 dengan persentase 40%. Tanggapan terkecil adalah kategori kurang mendukung dengan tingkat pengetahuan kurang dengan persentase 3,3%.

d. Distribusi frekuensi persepsi terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran *tooth morphology board game* berdasarkan setiap aspek

1. Aspek desain instruksi pada media pembelajaran

Persentase tertinggi adalah nomor 3 tentang tulisan pada kartu pada *tooth morphology board game* dapat dibaca dengan jelas dengan persentase 85,3% dan termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 2 tentang intruksi yang terdapat di papan permainan diberikan dengan jelas dan runtut dengan persentase 83,3% dan termasuk dalam kategori sangat setuju

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan aspek desain intruksi pada

media pembelajaran *tooth morphology board game* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10. Tanggapan mahasiswa terhadap desain instruksi

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
1	11	55	14	56	5	15	0	0	0	0	84
2	7	35	21	84	2	6	0	0	0	0	83,3
3	10	50	18	72	2	6	0	0	0	0	85,3
Total		140		212		0		0		0	84,2

keterangan tabel

n : frekuensi

Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$

Total Skor (%) : Total skor / skor maksimal x 100%

2. Aspek kontekstualisasi pada media pembelajaran

Berdasarkan tabel 11(halaman 68) persentase tertinggi adalah pernyataan nomor 6 tentang kata dan bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti dengan persentase 92 % termasuk kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 5 tentang kartu, model, dan papan permainan mudah digunakan dan cocok dengan materi kuliah 85,3% termasuk kategori sangat setuju.

Distribusi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan aspek kontekstualisasi pada media pembelajaran *tooth morphology board game* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 11. Tanggapan mahasiswa terhadap aspek kontekstualisasi

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak Setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
4	15	75	13	52	2	6	0	0	0	0	88,7
5	10	50	18	72	2	6	0	0	0	0	85,3
6	18	90	12	48	0	0	0	0	0	0	92
7	15	75	15	60	0	0	0	0	0	0	90
8	12	60	16	64	1	3	1	2	0	0	86
Total	350		296		15		2		0		88,4

keterangan tabel

n : frekuensi

Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$

Total Skor (%) : Total skor / skor maksimal x 100%

Aspek aktivasi kognitif pada media pembelajaran

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan aspek aktivasi kognitif pada media pembelajaran *tooth morphology board game* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12. Tanggapan mahasiswa terhadap aktivasi kognitif

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
9	14	70	11	44	5	15	0	0	0	0	86
10	6	30	15	60	9	27	0	0	0	0	78
11	16	80	13	52	1	3	0	0	0	0	90
12	12	60	16	64	2	6	0	0	0	0	86,6
13	12	60	16	64	2	6	0	0	0	0	86,6
Total	300		284		57		0		0		85,4

Keterangan tabel

n : Frekuensi

Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$

Total Skor (%) : Total skor / skor maksimal x 100%

Persentase tertinggi adalah pernyataan nomor 11 tentang media pembelajaran yaitu *tooth morphology boardgame* dapat membantu peserta menghafal materi morfologi gigi dengan persentase 90% termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 10 tentang media *tooth morphology boardgame* sesuai dengan gaya belajar peserta dengan persentase 78% termasuk dalam kategori setuju.

3. Aspek kolaborasi pada media pembelajaran *tooth morphology board game*

Distribusi frekuensi persepsi terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan aspek kolaborasi pada media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. Tanggapan mahasiswa terhadap kolaborasi

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak Setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
14	16	80	14	56	0	0	0	0	0	0	90,1
15	9	45	20	80	1	3	0	0	0	0	85,3
16	14	70	14	56	2	6	0	0	0	0	88
17	16	80	12	48	1	3	1	2	0	0	88,7
18	16	80	12	48	2	6	0	0	0	0	89,3
Total		355		288		18		2		0	88,3

Keterangan tabel :

- n : Frekuensi
 Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$
 Total Skor (%) : Total skor / skor maksimal x 100%

Persentase tertinggi adalah pernyataan nomor 14 tentang *tooth morphology board game* dapat mendorong dan memotivasi peserta

untuk terlibat dalam diskusi dengan rekan rekan pada saat peserta tidak memahami desain papan permainan dengan persentase 90,1% termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 15 tentang *tooth morphology board game* dapat mendorong dan memotivasi saya untuk terlibat dalam diskusi dengan rekan rekan yang tidak memahami konten morfologi gigi dengan persentase 85,3% termasuk kategori sangat setuju.

4. Aspek supervisi fasilitator pada media pembelajaran

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan aspek supervisi fasilitator dilihat pada tabel berikut :

Tabel 14. Tanggapan mahasiswa terhadap aspek supervisi fasilitator

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak Setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
19	9	45	21	84	0	0	0	0	0	0	86
20	15	75	10	40	4	12	1	2	0	0	86
21	10	50	18	72	1	3	1	2	0	0	84,7
Total		170		196		15		4		0	85,6

Keterangan tabel :

n : Frekuensi

Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$

Total Skor (%) : $\text{Total skor} / \text{skor maksimal} \times 100\%$

Persentase tertinggi adalah pernyataan nomor 19 tentang peserta mengerti instruksi yang diberikan oleh fasilitator dan pernyataan nomor 20 tentang peserta mengerti aturan permainan dengan persentase 86 % termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 21 tentang peserta mampu mendapatkan bantuan dari fasilitator pada saat memainkan

permainan dengan persentase 84,7 % termasuk dalam kategori sangat setuju.

5. Aspek pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi pada media pembelajaran *tooth morphology board game*

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan aspek pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 15 Tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
22	13	65	16	64	1	3	0	0	0	0	88
23	10	50	20	80	0	0	0	0	0	0	86,7
24	18	90	12	48	0	0	0	0	0	0	92
25	11	55	14	56	5	15	0	0	0	0	84
Total		260		248		18		0		0	87,7

keterangan tabel :

n : Frekuensi

Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$

Total Skor (%) : Total skor / skor maksimal x 100%

Persentase tertinggi adalah pernyataan nomor 24 tentang media *boardgame* merupakan media yang menarik dan inovatif dengan persentase 92% termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 25 yaitu *tooth morphology board game* dapat membantu peserta dalam mempelajari konsep morfologi yang sukar dengan persentase 84% termasuk dalam kategori sangat setuju

6. Aspek desain teknis pada media pembelajaran

Distribusi frekuensi persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran *tooth morphology board game* berdasarkan aspek desain teknis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 16. Tanggapan mahasiswa terhadap desain teknis

Pernyataan	Tanggapan										Total Skor (%)
	Sangat Setuju		Setuju		Tidak tahu		Tidak Setuju		Sangat tidak setuju		
	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	n	Skor	
26	9	45	20	80	1	3	0	0	0	0	85,3
27	12	60	15	60	3	9	0	0	0	0	86
28	13	65	17	68	0	0	0	0	0	0	88,7
29	13	65	16	64	1	3	0	0	0	0	88
Total		235		272		15		0		0	87

Keterangan tabel :

- n : Frekuensi
 Total Skor : $\sum (f \times \text{skor})$
 Total Skor (%) : Total skor / skor maksimal x 100%

Persentase tertinggi adalah pernyataan nomor 28 tentang komposisi warna media kartu pertanyaan *board game* menarik perhatian peserta dengan persentase 88,7 % termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah pernyataan nomor 26 tentang peserta menyukai desain dari *boardgame* dengan persentase 85,3% termasuk dalam kategori sangat setuju

e. Gambaran interpretasi skor persepsi berdasarkan seluruh aspek

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interpretasi skor persepsi berdasarkan seluruh aspek tertuang pada tabel 17(halaman 73) menunjukkan bahwa persentase total skor persepsi berdasarkan pemenuhan fungsi seluruh aspek media pembelajaran. Dari 7 aspek

pemenuhan fungsi media pembelajaran *tooth morphology board game* hasil yang tertinggi adalah pada aspek kontekstualisasi yaitu 88,4 % dari total skor persepsi dan termasuk dalam kategori sangat setuju. Persentase terendah adalah aspek desain instruksi yaitu 84,2% dari total skor dan termasuk dalam kategori sangat setuju.

Tabel 17. Tanggapan mahasiswa terhadap pemenuhan terhadap pemenuhan fungsi seluruh aspek media pembelajaran

No	Aspek	Total Skor (%)	Kategori
1	Desain Instruksi	84,2	Sangat Setuju
2	Kontekstualisasi	88,4	Sangat Setuju
3	Aktivasi Kognitif	85,4	Sangat Setuju
4	Kolaborasi	88,3	Sangat Setuju
5	Supervisi Fasilitator	85,3	Sangat Setuju
6	Pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi	87,7	Sangat Setuju
7	Desain Tekhnis	87	Sangat Setuju

f. Hubungan persepsi pada penggunaan media pembelajaran *tooth morphology board game* dengan tingkat pengetahuan mahasiswa PSPDG FKIK UMY tahun I.

1. Transformasi skor persepsi menjadi skala T

Untuk dapat melakukan uji analisis korelasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji lambda. Maka langkah pertama adalah mengubah data awal skor persepsi berupa data numerik akan diubah menjadi data nominal. Maka dilakukan transformasi skor persepsi menjadi skala T sehingga didapatkan mahasiswa yang mengikuti penelitian ini apakah termasuk kategori mendukung (*favorabel*) atau kurang mendukung (*unfavorabel*) dengan langkah hasil sebagai berikut :

Salah satu skor standar yang biasanya digunakan dalam skala model Likert adalah Skor-T, yaitu :

$$T = 50 + 10 \left[\frac{X - X^-}{S} \right]$$

Keterangan :

X = Skor responden pada skala sikap yang hendak diubah menjadi skor T

X^- = Mean skor kelompok

S = Deviasi standar skor kelompok

Maka didapatkan hasil distribusi skor persepsi seperti tabel berikut:

Tabel 18. Transformasi skor persepsi

	<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorabel</i>
Jumlah	18	12

Hasil yang didapatkan dari tabel 18 bahwa dari jumlah subjek sebanyak 30 orang, subjek yang memiliki persepsi mendukung (*favorabel*) adalah sebanyak 18 orang sedangkan subjek yang memiliki persepsi kurang mendukung (*unfavorabel*) sebanyak 12 orang.

2. Melakukan tabulasi silang

Setelah didapatkan hasil dari transformasi skor persepsi ke skala T maka langkah selajutnya untuk dapat melakukan uji korelasi lambda dilakukan tabulasi silang antara persepsi dengan

bentuk data nominal dengan tingkat pengetahuan dengan bentuk data ordinal seperti pada tabel berikut:

Tabel 19 Tabulasi silang persepsi dan tingkat pengetahuan

Persepsi	Tingkat Pengetahuan			Jumlah
	Kurang	Cukup	Baik	
<i>Favorabel</i>	0	6	12	18
<i>Unfavorabel</i>	1	8	3	12
Jumlah	1	14	15	30

Dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa mahasiswa yang memberikan tanggapan positif atau mendukung sebanyak 18 orang terdiri dari mahasiswa dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 6 orang dan mahasiswa dengan tingkat pengetahuan baik sebanyak 12 orang. Mahasiswa yang memberikan tanggapan kurang mendukung sebanyak 12 orang terdiri dari 1 orang dengan tingkat pengetahuan kurang, 8 orang dengan tingkat pengetahuan cukup dan 3 orang dengan tingkat pengetahuan baik.

3. Uji korelasi lambda

Interpretasi skor persepsi dalam skala T dan Tabulasi silang digunakan untuk melakukan uji korelasi lambda. Uji ini digunakan untuk melihat hubungan antara persepsi pada penggunaan media pembelajaran *tooth morphology boardgame* dengan tingkat pengetahuan mahasiswa tentang konsep morfologi gigi. Dalam penelitian ini digunakan uji korelasi lambda 1 dan lambda 2 dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Lambda 1:

$$\lambda_1 = \frac{\sum fb + \sum fk - (fb - fk)}{2N - (fb + fk)}$$

Rumus Lambda 2:

$$\lambda^2 = \lambda_1 \times \lambda_1$$

Hasil analisis lambda tertuang dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil analisis lambda

n	$\sum fb$	$\sum fk$	fb	fk	λ_1	λ^2
30	21	20	18	15	0,296	91,24%

Berdasarkan hasil uji lambda menggunakan rumus lambda 1 didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara persepsi mahasiswa pada penggunaan media pembelajaran *tooth morphology board game* yang digunakan terhadap tingkat pengetahuan adalah sebesar 0,296 (tergolong korelasi sedang).

Berdasarkan uji lambda menggunakan rumus lambda 2 didapatkan bahwa kontribusi variabel persepsi hanya sebesar 8,76% dan sisanya 91,24% ditentukan oleh variabel lain. Artinya kontribusi persepsi mahasiswa tentang media yang dipergunakan terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa hanya sebesar 8,76%. Peningkatan tingkat pengetahuan mahasiswa 91,24% setelah menggunakan media pembelajaran *tooth morphology board game* ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Uji chi-square

Selanjutnya untuk menguji signifikansi apakah kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan, maka akan diuji dengan menggunakan uji Chi Square (χ^2) dengan melihat nilai χ^2 hitung > χ^2 tabel.

$$\text{Rumus } \chi^2 \text{ hitung : } \chi^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

$$\text{Rumus } \chi^2 \text{ tabel : } \chi^2 = \frac{(\text{baris}-1)(\text{kolom}-1)}{2}$$

Hasil analisis chi-square tertuang dalam tabel sebagai berikut:

χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
5,715	3,84	χ^2 hitung > χ^2 tabel H_0 ditolak, artinya signifikan

Berdasarkan uji korelasi yang digunakan yaitu uji korelasi lamda dan dilanjutkan dengan uji *Chi -square*, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara persepsi mahasiswa pada media pembelajaran *tooth morphology board game* dengan tingkat pengetahuan mahasiswa tentang morfologi gigi secara signifikan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat mahasiswa yang mendukung (*favorabel*) dan mahasiswa yang kurang mendukung (*unfavorabel*) terhadap penggunaan media pembelajaran *tooth morphology board game*. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kotler dan Keller (2009) bahwa persepsi bersifat individu sehingga seseorang dapat memiliki persepsi yang berbeda terhadap objek yang sama. Secara deskriptif diketahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *tooth morphology board game* cenderung mendukung (*favorabel*) yaitu sebanyak 60%. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vahed (2008) bahwa *tooth morphology board game* tidak hanya dapat membantu memahami materi pembelajaran tetapi juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

Secara lebih detail penelitian ini dapat menunjukkan pada masing-masing fungsi dari media pembelajaran *tooth morphology board game* ini bervariasi. Persepsi paling mendukung terlihat pada aspek kontekstualisasi yaitu 88,4% dan termasuk dalam kategori sangat setuju. Menurut Rahman (1999) kontekstualisasi adalah usaha menempatkan sesuatu dalam konteksnya sehingga selalu terjalin dan menyatu secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa *tooth morphology boardgame* dapat memberikan informasi yang sesuai dengan konsep morfologi gigi yang didapatkan dari kuliah dan *skill lab*, Kontekstualisasi juga berhubungan dengan kata dan bahasa dalam pertanyaan harus relevan dengan istilah kedokteran gigi dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Tingginya skor persepsi pada aspek kontekstualisasi dipengaruhi oleh penelitian-penelitian yang sudah

dilakukan sebelumnya pada bentuk permainan *board game* bahwa Dapat mengintegrasikan beberapa materi pembelajaran dalam satu media (Limantara, 2015). Selain hasil penelitian sebelumnya *tooth morphology board game* yang digunakan oleh peneliti sudah dilakukan validasi oleh ahli dalam bidang morfologi gigi.

Pada hasil penelitian ini juga didapatkan bahwa persepsi yang paling rendah (*unfavorabel*) terlihat pada aspek desain instruksi yaitu 84,2% walaupun termasuk dalam kategori sangat setuju tetapi secara keseluruhan aspek ini merupakan aspek terendah. Menurut pengertiannya instruksional desain adalah proses sistematis mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi dan bahan intruksional, serta mengevaluasi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suparman, 2012). Aspek desain instruksi merupakan aspek yang paling rendah karena desain permainan yang diterapkan oleh peneliti tidak dapat diterima oleh seluruh mahasiswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Karena pentingnya aspek desain instruksional ini maka pada aspek ini perlu ditingkatkan lagi, diharapkan proses pembelajaran akan berlangsung secara menyenangkan, menarik, dan tentu saja berorientasi pada tujuan umum yang ingin dicapai. Berdasarkan kajian kriteria evaluasi media dan desain pembelajaran, media pembelajaran yang baik melalui kebermanfaatannya. Selain itu, media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan.

Pada hasil penelitian didapatkan kecenderungan bahwa mahasiswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini cenderung memiliki persepsi yang positif atau mendukung terhadap media pembelajaran *tooth morphology board game*. Setelah

dilakukan transformasi data skor persepsi diketahui bahwa terdapat 12 orang (40%) yang kurang mendukung secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa *tooth morphology board game* masih memerlukan perbaikan pada tiap-tiap aspek pemenuhan fungsi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara luas.

Frekuensi tanggapan mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran berdasarkan tingkat pengetahuan adalah mendukung yaitu pada tingkat pengetahuan baik (40%), tingkat pengetahuan cukup (23,3%), tingkat pengetahuan kurang (3,3%). Hal tersebut menunjukkan bahwa *tooth morphology board game* dapat meningkatkan tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap konsep morfologi gigi. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Rahmad (2005) bahwa 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.

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini tingkat pengetahuan berbanding lurus dengan skor persepsi. Hong (2008) mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah relevansi, relevansi adalah persepsi seseorang terhadap kepuasan kebutuhan individu dalam hubungannya dengan motivasi untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa secara tidak langsung persepsi positif dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang melalui motivasi belajar.

Adapun hambatan dan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Ketersediaan waktu yang dimiliki peneliti dan subyek penelitian menjadi salah satu hambatan dalam penelitian
2. Sumber daya manusia yang berperan sebagai fasilitator untuk melakukan pengawasan dalam setiap kelompok kecil dalam penelitian ini berganti ganti sehingga terjadi perbedaan kemampuan dari setiap fasilitator dalam perannya.

Subyek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini sangat minimal dikarenakan ada beberapa subyek penelitian yang berhalangan hadir dalam proses penelitian ataupun subyek penelitian yang mengundurkan diri