

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran secara Umum

Belajar merupakan suatu bagian dari proses yang umumnya dilakukan oleh individu dalam memperoleh pengetahuan, baik dalam bentuk perilaku maupun keterampilan (*skill*) dengan cara menggunakan bahan ajar sebagai medianya. Belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus didapatkan semua mahasiswa, dengan proses belajar seseorang akan menambah pengalamannya sendiri saat berinteraksi dengan lingkungannya (Daryanto, 2009). Proses pembelajaran dapat terjadi apabila perubahan sikap dari proses belajar, contohnya dari yang tidak paham menjadi lebih paham akan sesuatu yang baru. Selain itu, proses pembelajaran juga akan memberikan peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Sagala, 2010).

Menurut Sagala (2010), pembelajaran dapat memberikan aspek pengetahuan dan tingkah laku yang

lebih komplis seperti teori belajar taksonomi Bloom meliputi: kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif bagian yang berkaitan dari segi kemampuan pengetahuan dari proses belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Ranah kognitif umumnya mengajarkan peserta didik bagaimana mendefinisikan dan dapat membandingkan suatu pengetahuan yang diterima pada saat aktivitas proses belajar sehingga dapat diaplikasikan sebagai pedoman dari hasil keterampilan melalui ilmu pengetahuan yang didapatkan (Sagala, 2010).

Ranah afektif merupakan bagian yang berkaitan dengan kemampuan perasaan dan emosi berbeda dengan proses penalaran. Pada umumnya ranah afektif ini selalu berkaitan dengan emosional, contohnya suatu perasaan, sikap, minat dan ketaatan pada norma dan moral (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Ranah psikomotorik merupakan kepribadian yang berupa tingkah laku seseorang untuk melakukan tindakan sesuai dengan jati dirinya. Rincian ranah psikomotorik meliputi persepsi, kesiapan, gerakan,

adaptasi dan kreativitas (Sagala, 2010). Kecakapan psikomotor dikategorikan sebagai aktivitas kongkret dan sangat mudah diamati secara kuantitas dan kualitas karena bersifat terbuka. Kecakapan psikomotor sebagai bagian pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dan kesadaran peserta didik serta memperkuat sikap mentalnya (Syah, 2010).

2. Macam-macam Gaya Belajar

Kemampuan mahasiswa untuk memahami dan menyerap informasi atau pelajaran sudah pasti berbeda tingkatannya. Ada yang cepat, sedang dan ada pula yang sangat lambat. Setiap mahasiswa tidak hanya belajar dengan kecepatan yang berbeda tetapi juga memproses informasi dengan cara yang berbeda. Karenanya, mereka sering kali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Menurut Widayanti, (2013), ada tiga jenis gaya belajar yaitu: gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan

gaya belajar kinestetik. Karakteristik atau ciri-ciri secara umum mahasiswa dengan gaya belajar masing-masing yaitu:

a. Visual

Menitik beratkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka paham. Gaya belajar seperti ini mengandalkan penglihatan atau melihat dulu buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya. Ada beberapa karakteristik yang khas bagi mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual, yaitu:

- 1) Kebutuhan melihat sesuatu (informasi/pelajaran) secara visual untuk mengetahuinya atau memahaminya.
- 2) Memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna
- 3) Memiliki pemahaman yang cukup terhadap masalah artistik
- 4) Memiliki kesulitan dalam berdialog secara langsung

- 5) Terlalu reaktif terhadap suara
- 6) Sulit mengikuti anjuran secara lisan
- 7) Seringkali salah menginterpretasikan kata atau ucapan. Ciri-ciri individu dengan gaya belajar visual, yaitu:
 - a) Posisi kepala terangkat ke atas ke arah orang yang sedang berbicara
 - b) *Eye accessing* melihat ke atas
 - c) Nafas pada dada bagian atas, tipis
 - d) Posisi leher lurus dan tegak
 - e) Penampilan rapi, warna serasi, teratur
 - f) Mengingat dengan gambar
 - g) Lebih suka membaca daripada dibacakan
 - h) Membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh
 - i) Menangkap detail
 - j) Mengingat apa yang dilihat
 - k) Selalu mengadakan kontak mata
 - l) Berbicara cepat, hampir tanpa titik koma

- m) Menjaga jarak dengan orang lain supaya dapat melihat lebih jelas
- n) Berpikir selalu “gambar besarnya”

b. Auditorial

Mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Karakteristik gaya belajar seperti ini benar-benar menempatkan pendengaran sebagai alat utama menyerap informasi atau pengetahuan. Artinya, kita harus mendengar, baru kemudian kita bisa mengingat dan memahami informasi itu. Ada beberapa karakteristik yang khas bagi mahasiswa yang memiliki gaya belajar auditorial, yaitu mahasiswa yang memiliki gaya belajar ini adalah semua informasi hanya bisa diserap melalui pendengaran, memiliki kesulitan untuk menyerap informasi dalam bentuk tulisan secara langsung; dan memiliki kesulitan menulis ataupun membaca. Kata-kata khas yang digunakan oleh orang auditorial dalam

pembicaraan tidak jauh dari ungkapan “*aku mendengar apa yang kau katakan*” dan kecepatan bicaranya sedang. Ciri-ciri mahasiswa/individu dengan gaya belajar auditorial, yaitu:

- 1) Posisi kepala menoleh ke arah orang yang sedang berbicara
- 2) *Eye accessing* ke arah dan sejajar dengan telinga
- 3) Nafas merata di seluruh permukaan dada
- 4) Memandang jauh
- 5) Menghindari kontak mata
- 6) Perhatiannya mudah terpecah
- 7) Berbicara dengan pola berirama
- 8) Selalu mengulang apa yang baru mereka dengar
- 9) Belajar dengan cara mendengarkan dan menggerakkan bibir atau bersuara saat membaca
- 10) Berdialog secara internal dan eksternal
- 11) Sikap tubuh lemah lembut dan mengalir
- 12) Berdiri dekat dengan orang lain supaya dapat mendengar jelas

13) Mudah terganggu oleh kebisingan

14) Cara berpikir kronologi.

c. Kinestetik

Mengharuskan individu yang bersangkutan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar ia bisa mengingatnya. Tentu saja ada karakteristik gaya belajar seperti ini yang tidak semua individu bisa melakukannya. Karakteristik yang khas bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, yaitu menempatkan tangan sebagai alat penerima informasi utama agar bisa terus mengingatnya. Hanya dengan memegangnya saja, mahasiswa yang memiliki gaya belajar ini bisa menyerap informasi tanpa harus membaca penjelasannya. Ciri-ciri mahasiswa atau individu dengan gaya belajar Kinestetik, yaitu:

1) Posisi kepala dan dahi agak

2) Menunduk

- 3) *Eye accessing* menunduk atau menunduk ke arah kanan
- 4) Nafas dalam, di daerah diafragma
- 5) Jarang mengadakan kontak mata
- 6) Suara nada rendah, tempo lambat
- 7) Sering berjedda ketika berbicara
- 8) Berdiri berdekatan
- 9) Banyak bergerak
- 10) Suka sentuhan, merasakan informasi
- 11) Belajar dengan melakukan
- 12) Cenderung asosiasi dengan pengalaman mereka sendiri
- 13) Menunjuk tulisan saat membaca
- 14) Menanggapi secara fisik
- 15) Mudah terganggu oleh emosi sendiri

Pada umumnya mahasiswa memiliki lebih dari satu macam gaya belajar, misalnya memiliki gabungan antara gaya belajar kinestetik dan visual

atau gaya belajar auditorial dan visual, dan sebagainya. Identifikasi gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik membedakan bagaimana kita menyerap informasi untuk menentukan dominasi otak dan bagaimana siswa memproses informasi. Model ini awalnya dikembangkan oleh Anthony Gregorc, profesor di bidang kurikulum dan pengajaran di Universitas Connecticut. Kajian investigatifnya menyimpulkan adanya dua kemungkinan dominasi otak, yaitu:

- a) Persepsi konkret dan abstrak
- b) Kemampuan pengaturan secara sekuensial (linear) dan acak (nonlinear).

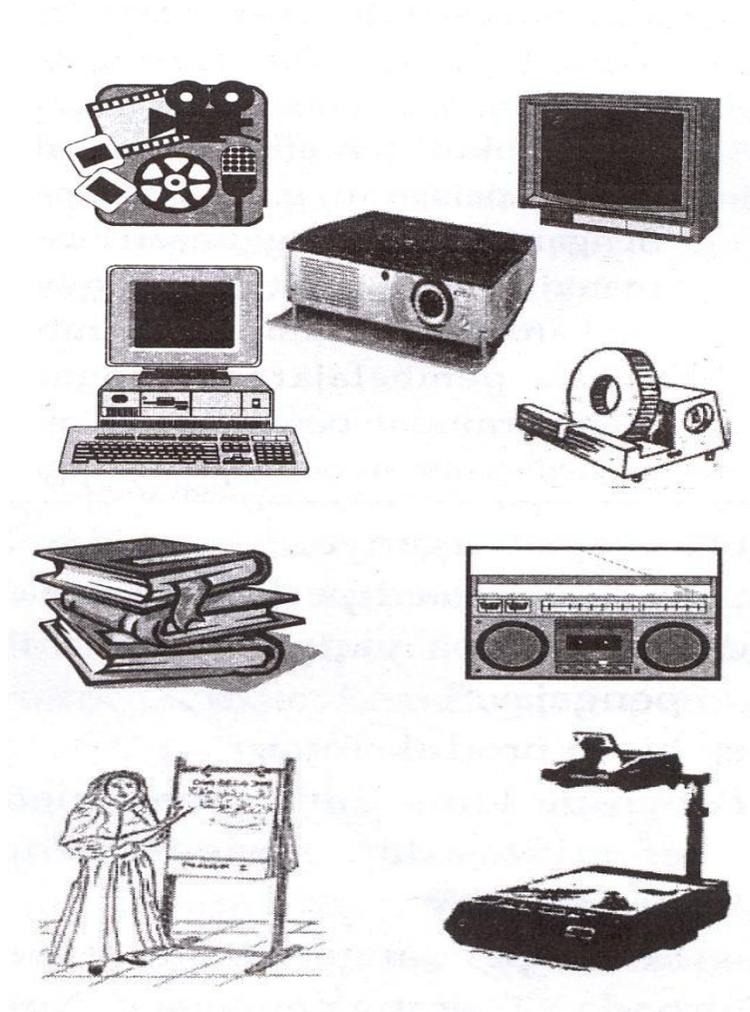
Hal ini dapat dipadukan menjadi empat kombinasi kelompok perilaku yang disebut gaya berpikir. Gregorc menyebut gaya-gaya ini dengan sekuensial konkret, sekuensial abstrak, acak konkret, acak abstrak. mahasiswa yang termasuk

dalam kategori "sekuensial" cenderung memiliki dominasi otak kiri, sedang siswa yang berpikir secara "acak" biasanya termasuk dalam dominasi otak kanan.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memberikan keingintahuan dan membangkitkan minat sehingga dapat memotivasi terhadap psikologis peserta didik. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran saat ini sangat membantu keefektivitas dan keaktifan proses belajar mengajar dalam menyampaikan pesan dan maksud isi yang disampaikan. Media pembelajaran selain memberikan semangat dan minat, juga dapat memberi pemahaman yang lebih menarik. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar dalam menjamin pemahaman materi dibandingkan dengan orang yang hanya mendengarkan saja (Azhar, 2010).

Menurut Sanaky (2009), media pembelajaran mempunyai manfaat bukan hanya sekedar pelengkap proses belajar mengajar tetapi juga dapat memfasilitasi dan mempermudah kegiatan belajar mengajar. Tujuannya tentu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar yang ditargetkan. Media pembelajaran media cetak dapat berupa buku dan papan tulis. Perkembangan proses pembelajaran saat ini telah menggunakan beberapa media pendukung lainnya seperti gambar, model, *over head projector* (OHP), audio dan video.



Gambar 1. Macam-macam media pembelajaran

Sumber: Sanaky (2009).

Menurut (Susanti & Zulfiana, 2018), mengemukakan bagian-bagian dari media yaitu:

a. Media Visual

Media ini berisikan pesan dan sumber informasi seperti materi/bahan ajar yang tersaji umumnya menarik dan kreatif. Media visual memiliki contoh seperti gambar/foto, grafik, peta konsep dan poster.

Kelebihan Media Visual

- 1) Memberikan kemudahan pemahaman materi dan dapat berfikir lebih kritis dengan materi yang disajikan
- 2) Mengatasi keterbatasan pengetahuan peserta didik karena data yang disajikan mudah diketahui atau dianalisis.
- 3) Membangkitkan semangat untuk terus belajar.
- 4) Peserta didik dapat membaca atau melihatnya secara berkali-kali karena sifat media visual tahan lama.

Kekurangan Media Visual

- 1) Sifat penggunaannya dianggap kurang praktis
- 2) Tampilannya terbatas berupa gambar saja, sehingga menjadi kendala pada peserta didik berkebutuhan khusus, salah satunya tuna netra.

b. Media Audio

Merupakan jenis media yang berisikan pesan, materi pelajaran atau materi perkuliahan berupa suara dan hanya diterapkan dengan sistem penggunaan indera pendengaran. Media audio mempunyai beberapa contoh diantaranya adalah: radio dan alat perekam seperti pita magnetik. Media audio memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Kelebihan Media Audio

- 1) Harga atau biaya yang dikeluarkan cukup murah
- 2) Penggunaannya mudah dan dapat dibawa atau dipindahkan

- 3) Materi yang ada dapat dilakukan secara berulang-ulang untuk diputar kembali
- 4) Merangsang keaktifan pendengaran peserta didik, sehingga pengembangan
- 5) Daya imajinasinya meningkat.

Kekurangan Media Audio

- 1) Memerlukan media lain seperti media visual, karena bersifat abstrak hanya berupa suara saja.
- 2) Pemahaman pengertian dan isi materi hanya dapat dikontrol menggunakan bahasa.
- 3) Kurang efektif untuk digunakan bagi peserta didik berkebutuhan khusus seperti tuna rungu (tidak bisa mendengar).

c. Media Audio Visual

Media pembelajaran ini merupakan gabungan dari media audio dan media visual, sehingga informasi yang

tersampaikan lebih menarik. Media audio visual terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Audio visual murni: sebagai media pembelajaran yang berasal dari suara dan gambar yang berasal pada satu informasi, contohnya: TV, DVD dan film bersuara.
2. Audio visual tidak murni: sebagai media pembelajaran yang berasal dari suara dan gambar yang berbeda dalam suatu informasi, contohnya seperti film bingkai suara.

Kelebihan Media Audio Visual

- 1) Sifat pemakaiannya bebas
- 2) Media ini bersifat lebih menarik dan informatif
- 3) Mengurangi penggunaan biaya dan waktu, karena harganya relatif murah dan dapat digunakan secara berulang

Kekurangan Media Audio Visual

- 1) Pemutaran film atau video yang terlalu cepat dapat mengurangi tingkat pemahaman peserta didik
- 2) Khusus media televisi, memiliki keterbatasan karena tidak dapat dibawa kemana-mana
- 3) Memerlukan keahlian khusus dalam menampilkan media tersebut, dikarenakan media ini harus beriringan antara suara dan gambar yang ditampilkan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010), adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan dalam proses pembelajaran antara lain:

Faktor Internal

Faktor ini dipengaruhi oleh proses atau hasil kegiatan pembelajaran disebabkan oleh: faktor jasmani (kesehatan) dan faktor fisiologis (intelegensi).

Faktor Eksternal

Faktor ini dipengaruhi oleh proses atau hasil dari pembelajaran disebabkan oleh: faktor keluarga (cara mendidik, perhatian, latar belakang keluarga, ekonomi keluarga dan relasi antar keluarga), faktor sekolah (metode pembelajaran yang diterapkan, kurikulum, hubungan antara guru dengan peserta didik), dan faktor kegiatan masyarakat (pergaulan dan bentuk kehidupan masyarakat).

4. Hasil Pembelajaran

Hasil belajar merupakan suatu bentuk ukuran aktivitas peserta didik untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan materi ajar dan keterampilan praktek terhadap materi ajar yang disampaikan oleh pengajar. Data hasil belajar yang diperoleh umumnya sebagai bahan pertimbangan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat memberikan motivasi (Sudjana, 2009).

Hasil pembelajaran dapat dilihat dengan adanya perubahan perilaku secara keseluruhan pada setiap peserta

didik. Hasil pembelajaran dapat tercapai apabila pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Penetapan metode yang tepat dianggap sebagai tujuan terciptanya proses dari hasil belajar yang memuaskan baik dari segi kognitif, bahkan sampai afektif maupun psikomotorik (Suprijono, 2011).

5. Pengembangan Berbasis Perangkat Pembelajaran

Tuntutan pendidikan di Perguruan Tinggi pada era global sekarang ini, antara lain dosen harus profesional dibidangnya. Profesional ini diartikan bahwa pengelolaan suatu pekerjaan memerlukan keahlian atau kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan atau latihan kursus. Profesionalitas yang dituntut di Perguruan Tinggi yaitu dosen harus berpikir kritis dalam memecahkan masalah, kompetensi dibidangnya, inovasi dan kreatif, berkomunikasi dan menguasai multi bahasa (LP3 Unnes, 2012).

Menurut Dharma (2008), model pendidik profesional dari *every teacher* pada seorang guru atau dosen

professional harus mempunyai kemampuan dasar dan komponen penting. Kemampuan dasar tersebut meliputi: berkomunikasi, berkolaborasi, pemanfaatan teknologi dan proses evaluasi. Pada kemampuan dasar tersebut seorang guru atau dosen professional juga harus memiliki komponen penting yaitu: basis pengetahuan, pedagogik, kepemimpinan dan *personal atribut*.

Kompetensi pendidikan sudah diatur dalam PP No. 19 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan yang terdiri dari 4 kompetensi, antara lain:

1. Kompetensi pedagogik: yaitu suatu kompetensi untuk mengelola peserta didik antara lain:
 - a) Memahami pengetahuan
 - b) Mengembangkan kurikulum pembelajaran
 - c) Merencanakan proses pembelajaran
 - d) Pelaksanaan pembelajaran
 - e) Melakukan proses evaluasi dari proses belajar
 - f) Mengembangkan peserta didik dalam mengaktualisasi potensi diri

2. Kompetensi kepribadian, sebagai suatu kompetensi yang mencakup kedewasaan diri seseorang dalam mengambil suatu keputusan dan mengembangkan diri sehingga menjadi teladan bagi orang lain dan masyarakat.
3. Kompetensi sosial, sebagai suatu kompetensi tenaga pendidik untuk melakukan sesuatu seperti:
 - a) Mampu melakukan komunikasi yang baik
 - b) Mampu memanfaatkan teknologi dan informasi
 - c) Mampu memposisikan diri yang berkaitan dengan lingkungan tempat pengembangan pendidikan
 - d) Mampu beradaptasi dengan kehidupan masyarakat dan orang banyak secara santun
4. Kompetensi professional, sebagai suatu kompetensi terhadap penguasaan suatu materi yang dilakukan secara luas maupun mendalam, seperti:

- a) Kerangka berfikir, struktur dan metode, teknologi atau seni yang relevan terhadap bahan ajar
- b) Bahan ajar yang dimuat harus tertera pada kurikulum
- c) Penerapan konsep bahan ajar harus saling berkaitan
- d) Menerapkan bidang keilmuan pada kehidupan bermasyarakat
- e) Kompetensi dilakukan professional secara luas dengan menjaga tata nilai dan budaya

6. Konsep Video sebagai Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2008), media merupakan sumber informasi yang dapat digunakan dalam proses penyaluran informasi. Media pembelajaran harus mampu memberikan ide pada pikira dan minat yang tinggi supaya dapat terjadi kegiatan belajar mengajar. Video sebagai media pembelajaran yang mampu mengakomodir kebutuhan proses belajar mengajar dengan tetap memberikan

kompetensi yang penting dan sesuai kurikulum (Agustiningsih, 2015).

Penggunaan video tampaknya menjadi strategi pengajaran yang menjanjikan dan relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan keterampilan (Forbes *et al.*, 2016). Penggunaan video juga menjadikan tenaga praktik keperawatan profesional yang akrab dan dapat menghasilkan efek yang diinginkan selama seluruh karir mengajar (Gaudin & Chaliès, 2015).

Intervensi pemodelan video secara keseluruhan cukup efektif dalam proses belajar mengajar mahasiswa keperawatan yang selalu dikaitkan dengan keterampilan (*skill*) dalam kegiatan praktek (Hong *et al*, 2016). Model pembelajaran dibantu video, dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajarkan keterampilan klinis kepada siswa kesehatan termasuk keperawatan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan saja, akan tetapi sering disukai karena fleksibilitasnya (Coyne *et al*, 2018).

Menurut Prastowo (2012), video pembelajaran memberikan beberapa manfaat yaitu:

- 1) Pengalaman baru pada peserta didik dalam proses belajar.
- 2) Memperlihatkan segala sesuatu yang pada awalnya susah untuk dikenali atau dilihat menjadi lebih mudah.
- 3) Membantu menganalisis perubahan tertentu dalam suatu periode.

7. Konsep Keterampilan Klinis

Keterampilan klinis merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari mental dan fisik yang tersusun dari sebagian kegiatan serta yang saling bergantung dari fase awal hingga fase akhir. Keterampilan klinis pada umumnya diterapkan dalam membuat diagnosa ataupun sebagai penyelesaian suatu masalah dalam bidang kesehatan. Saat ini dalam bidang pendidikan profesional perawatan kesehatan diharuskan untuk menilai keterampilan

klinis. Namun, keterampilan klinis, karena berkaitan dengan kognisi, dimana konsep ini yang tidak didefinisikan dengan baik dan dapat dipandang sebagai kualitas praktisi dan sulit untuk diukur. Metode penilaian keterampilan klinis telah banyak didokumentasikan dan ada masalah yang melekat dalam memastikan keandalan dan validitas strategi penilaian untuk keterampilan klinis (Fotheringham, 2010).

Keterampilan klinis pada di dunia pendidikan kesehatan yang memiliki banyak manfaat penting bagi setiap mahasiswa. Antara lain adalah mahasiswa dapat mengetahui mulai dari sejarah tiap materinya, keterampilan pemeriksaan fisik untuk tiap materi, keterampilan prosedural, serta keterampilan berkomunikasi. Keterampilan klinis harus dilakukan oleh tenaga pendidik sendiri, sehingga dapat menunjukkan keunggulan dalam pembelajaran dan kreabilitas (Loyens, *et al.*, 2008).

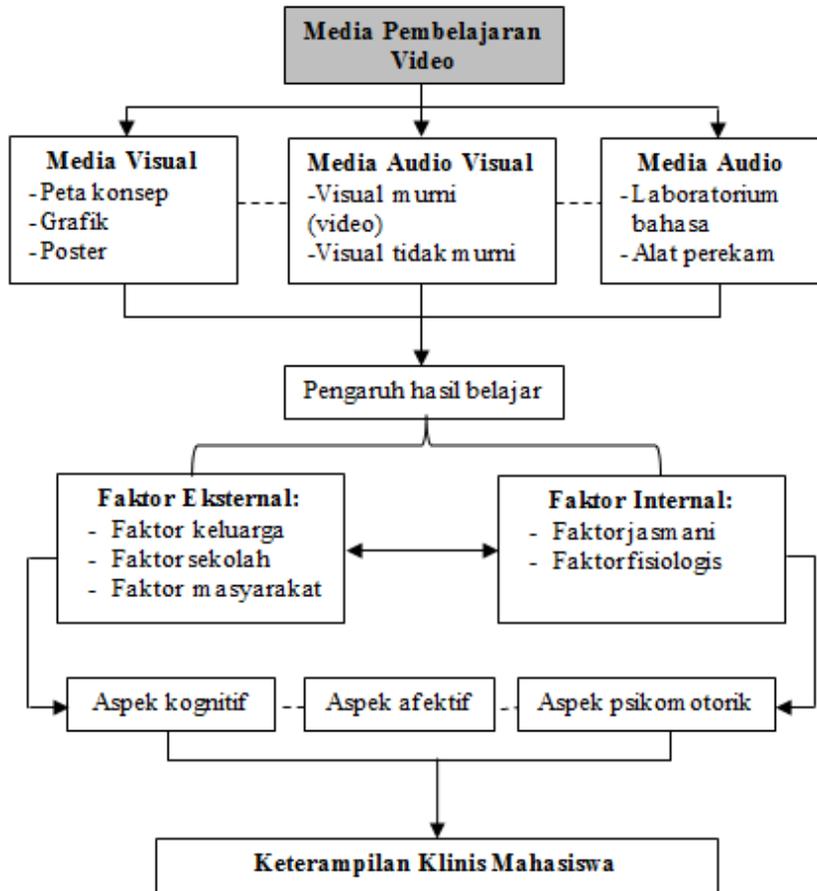
Menurut Robbins (2000), menyatakan pengkategorian keterampilan antara lain:

1. *Basic literacy skill*: merupakan suatu keahlian yang dimiliki pada setiap individu pada suatu kegiatan yang berkaitan seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
2. *Technical skill*: merupakan suatu keahlian yang sifatnya teknis yang diperoleh dari proses pembelajaran pada bidang teknik misalkan pengoperasian komputer.
3. *Interpersonal skill*: merupakan suatu keahlian yang dimiliki oleh individu untuk melakukan proses komunikasi dengan orang lain, contohnya mendengarkan pendapat, memberi pendapat dan mampu bekerjasama.
4. *Problem solving*: merupakan suatu keahlian yang dimiliki oleh setiap individu untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan logika dan mengkolaborasikannya melalui perasaan.

Menurut Notoatmodjo (2007), mengemukakan bahwa keterampilan sebagai suatu aplikasi untuk mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan seseorang dan keduanya saling berhubungan. Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti:

1. Pendidikan, pada umumnya tingkat pendidikan akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang dalam berfikir.
2. Umur, pada umumnya faktor umur akan mempengaruhi fisik dan psikologis seseorang. Oleh karena itu, kematangan dan kedewasaan berfikir seseorang yang cukup umur akan lebih baik.
3. Pengalaman, pada umumnya pengalaman ini dapat menjadi patokan seseorang untuk lebih baik dari sebelumnya dan dapat dijadikan sumber pengetahuan dalam memperoleh kebenaran. Pengalaman biasanya akan mempengaruhi kematangan berfikir seseorang.

B. Kerangka Teori



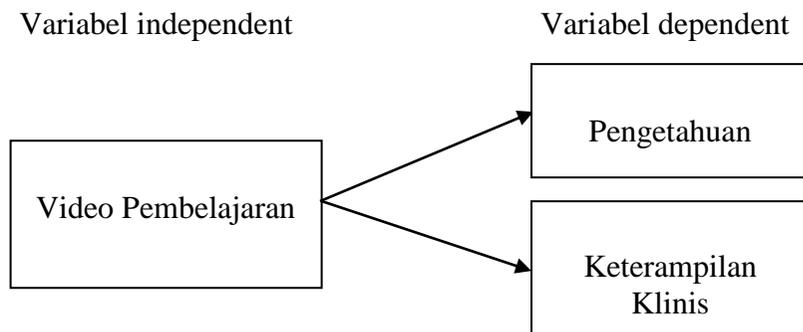
Keterangan:

- : Pengaruh
- - - - : Hubungan
- : Variabel yang diteliti

Gambar 2. Kerangka Teori Penelitian

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep dalam penelitian terdiri dari variabel independen berupa video pembelajaran sebagai kelompok intervensi dan variabel dependen metode ceramah sebagai kelompok kontrol. Dimana kedua variabel independen tersebut akan mempengaruhi variabel dependen yaitu keterampilan klinis dan pengetahuan pada mahasiswa. Adapun kerangka konsep penelitian ini seperti yang tersaji pada Gambar 3.



Keterangan :

→ : Pengaruh

Gambar 3. Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : menyatakan apabila ada hubungan antara tingkat pengetahuan dan keterampilan klinis mahasiswa dengan penerapan pembelajaran menggunakan video.
2. H_0 : menyatakan apabila tidak ada hubungan antara tingkat pengetahuan dan keterampilan klinis mahasiswa dengan penerapan pembelajaran menggunakan video.