

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi yang berkembang cepat sangat mendukung optimalisasi proses pembelajaran baik ditingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi juga memudahkan proses belajar. Disamping itu terjadi perubahan filosofi pembelajaran yang dulu berpusat pada dosen atau guru (*teacher center learning*) menjadi berpusat pada siswa atau mahasiswa (*student center learning*) (Haryoko, 2009).

Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa disebut juga proses belajar aktif. Belajar aktif sangat kontras dengan pembelajaran yang berpusat pada guru karena dengan belajar aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran aktif siswa tidak hanya hadir untuk mendengarkan guru yang memberikan informasi tetapi siswa bisa melakukan konten yang ada di pembelajaran tersebut. Sebaliknya dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa hanya mendengarkan presentasi dalam keadaan pasif. Guru akan memutuskan konten dan pembelajaran untuk siswa dalam perkuliahan tradisional dimana pembelajaran berpusat pada guru. Guru akan menyajikan informasi kepada kelompok mahasiswa dan mahasiswa akan mendengarkan, menghafalkan serta mengingat informasi yang diberikan guru (Young dan Paterson, 2007)

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi menghantarkan pesan pembelajaran (Simamora, 2009). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kelancaran interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Bagi setiap peserta didik yang diberikan media ajar yang berbeda akan memberikan pengalaman yang berbeda juga. Perpaduan antara media buku dengan multimedia bisa meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar mandiri karena multimedia bisa menutupi kelemahan media buku (Widodo dan Jasmadi, 2008)

Audiovisual adalah salah satu contoh media yang menggunakan teknologi. Audiovisual merupakan media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Audio visual bisa di optimalkan dalam pembelajaran karena: (a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran (b) lebih menarik (c) bisa diedit. Audiovisual bisa membuat pembelajaran lebih interaktif dan memungkinkan terjadi *two way traffic* dalam proses pembelajaran (Haryoko, 2009). Selain itu menuntut ilmu merupakan kewajiban setiap Muslim dan Muslimah (HR Al-Thabarani melalui Ibnu Mas'ud).

PBL yang digunakan dalam program kedokteran biasanya diimplementasikan lebih dulu meskipun PBL dikenal secara luas beberapa tahun setelah diimplementasikan. Dalam PBL mempunyai dua dalil yaitu pertama belajar berpikir memecahkan masalah dan kedua keterampilan dokter lebih penting untuk pasien dengan cara pemecahan kasus bukan

keahlian mengingat (Barrow dan Tamblin, 1980). Salah satu komponen terpenting pembelajaran di PBL adalah tutorial. Dalam tutorial PBL mahasiswa mendiskusikan bagaimana mereka memperoleh informasi yang dimiliki oleh mahasiswa dan mengkritik sumber yang dimiliki oleh mahasiswa lain. Proses tutorial ini sangat penting karena menolong mahasiswa menjadi mahasiswa secara langsung (Evensen dan Hmelo, 2002). Didalam proses tutorial ini juga mahasiswa bersama-sama dengan tutor melakukan pemahaman dan pencarian pengetahuan yang “tersimpan” di dalam masalah yang tersaji di dalam modul (skenario) melalui langkah-langkah terstruktur guna mencapai tujuan belajar yang ditetapkan maupun tujuan belajar yang lebih dari itu. PBL akan berhasil apabila skenario bermutu tinggi (Harsono, 2008). Biasanya skenario yang diberikan berupa teks, beberapa kasus menggunakan gambar, video, dan komputer (Sokalingam dan Schmidt, 2007).

Di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, tutorial atau diskusi kelompok kecil beranggotakan sekitar 10-15 mahasiswa dan dibantu seorang tutor yang bertugas sebagai fasilitator. Tujuan instruksional yang harus dicapai mahasiswa selama tutorial terdapat pada skenario yang diberikan. Skenario yang diberikan kepada mahasiswa dalam dua bentuk yaitu bentuk teks dan bentuk audiovisual (anonim, 2008).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap audiovisual yang diputar dalam kegiatan tutorial Prodi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

C. Keaslian Penelitian

Penelitian ini belum pernah di teliti di Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta akan tetapi penelitian ini pernah diteliti oleh Sapto Haryoko dosen Universitas Negeri Makasar dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model pembelajaran”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti meneliti hasil belajar menggunakan media audiovisual dengan konvensional (Haryoko, 2009). Penelitian yang di teliti oleh Nachamma dan Schimdt dari Australia dengan judul “*Features of pbolems for problem-based learning: the student perspective*” mempunyai perbedaan yaitu pada penelitian ini meneliti tentang ciri skenario yang bagus untuk diberikan ke mahasiswa dan peran skenario dalam pembelajaran (Sockalingam dan Schmidt, 2007).

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan audiovisual dalam kegiatan tutorial Prodi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus :

- a. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa secara keseluruhan pada audiovisual yang diputar.
- b. Untuk mengetahui fungsi yang harus diperbaiki dan ditingkatkan lagi.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

- a. Hasil penelitian bisa membantu dalam evaluasi proses pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam peningkatan kualitas audiovisual yang diputar dalam kegiatan tutorial pada saat pertemuan pertama.

2. Bagi Masyarakat

Menambah informasi bagi masyarakat tentang jenis atau metode pembelajaran.