

**OVERVIEW STUDENT'S PERCEPTION OF LEARNING MEDIA
FUNCTION FULFILLMENT IN KARTU ANATOMI GIGI (KABANOGI)
(Research on Dental Students Class of 2014 Muhammadiyah University of
Yogyakarta)**

**GAMBARAN PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMENUHAN
FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KARTU ANATOMI GIGI
(KABANOGI)
(Penelitian pada Mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan
Dokter Gigi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)**

Indri Kurniasih¹ Shofiati Try Handayani²

¹Dosen Program Studi Pendidikan Dokter Gigi

²Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Gigi

Email : t_shofi@yahoo.com

ABSTRACT

Background : Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi) is kind of inovation in active learning media which contains pictures and the explanations about the dental morphology. Kabanogi can be used by dentistry students to support the learning process of teeth anatomy. The reason why the researcher decided make this media was due to the difficulty of dental students of 2014 class in Muhammadiyah University of Yogyakarta to learn and memorize the teeth anatomy, especially for the specific characteristics of the dentition morphology. Kabanogi, as one of learning media, should fulfill the functions and can be accepted by the dentistry students. **Objective :** The objective of the study is to find out the student's perception of learning media fulfillmet in Kabanogi.

Method: Types of this research was descriptive observational and the design was cross sectional. Samples were 53 dental students class of 2014 Muhammadiyah University of Yogyakarta who were taken by quote sampling. The instruments were Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi) and questionnaire based on ten learning media functions. Student's perception was categorized in five responses, strongly agree, agree, agree enough, disagree, and strongly disagree.

Result : The results of students perception based on media functions are media can attract student's attention (79,8%), media accelerates learning understanding (78,5%), media changes verbal message to clearer message (76,6%), media resolves space limitation problems (79,4%), media makes the learning process more communicative and effective (79,4%), media organizes learning time (78,5%), media eliminates student's boredom (79,4%), media grows learning enthusiasm (72,1%), media can be used by students with different types of learning style (77%), and media makes the students more active (79,8%).

Conclusion : Most of dental students of 2014 class in Muhammadiyah University of Yogyakarta agree that Kabanogi fulfill the ten learning media functions.

Keywords : Active Learning, Dental Anatomy, Kartu Anatomi Gigi

INTISARI

Latar Belakang : Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi) merupakan salah satu media belajar aktif yang terdiri dari gambar dan penjelasan mengenai morfologi gigi. Kabanogi dapat digunakan oleh mahasiswa kedokteran gigi untuk mendukung proses pembelajaran anatomi gigi. Alasan Penulis membuat media ini adalah karena kesulitan dari mahasiswa angkatan 2014 di PSPDG UMY untuk belajar dan menghafal ciri-ciri spesifik dari morfologi gigi. Kabanogi sebagai media pembelajaran baru harus memenuhi fungsinya sebagai media pembelajaran dan diterima dengan baik oleh mahasiswa. **Tujuan** : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemenuhan fungsi media pembelajaran pada Kabanogi.

Metode : Jenis penelitian ini adalah deskriptif observasional. Desain penelitiannya adalah *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah 53 mahasiswa angkatan 2014 PSPDG UMY yang terpilih berdasarkan *quote sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi) dan kuesioner yang dibuat berdasarkan 10 fungsi media pembelajaran. Persepsi mahasiswa kemudian dikelompokkan menjadi 5 kategori tanggapan yaitu, sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Hasil : Gambaran hasil persepsi mahasiswa berdasarkan sepuluh fungsi media pembelajaran adalah media akan menarik perhatian (79,8%), media membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar (78,5%), media membantu mengubah pesan verbalis menjadi sebuah pesan yang lebih jelas (76,6 %), media mengatasi masalah keterbatasan ruang (79,4%), media membuat proses belajar menjadi lebih komunikatif dan efektif (79,4%), media mengkondisikan waktu belajar (78,5 %), media membuat tidak mudah bosan (79,4%), media menumbuhkan gairah belajar (72,1%), media dapat melayani gaya belajar setiap orang yang berbeda-beda (77%), media dapat meningkatkan keaktifan pelajar dalam proses belajar (79,8%).

Kesimpulan : Sebagian besar mahasiswa setuju bahwa Kabanogi telah memenuhi fungsinya sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Pembelajaran Aktif, Anatomi Gigi, Kartu Anatomi Gigi

PENDAHULUAN

Manusia memiliki persepsi yang berbeda-beda. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan individu untuk mengenali lingkungannya. Persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari luar individu (Sunaryo, 2004). Salah satu aktivitas yang akan membentuk persepsi pada individu adalah proses belajar.

Proses belajar akan berlangsung dengan baik ketika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya melalui penerapan media dan model pembelajaran. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2002). Peran media pembelajaran yang sesuai akan membentuk proses pembelajaran yang aktif, yaitu pembelajaran yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru (Susilana dan Riyana, 2009). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu : (1) media akan menarik perhatian, (2) media membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar, (3) media membantu mengubah pesan verbalis menjadi sebuah pesan yang lebih jelas, (4) media mengatasi masalah keterbatasan ruang, (5) media membuat proses belajar menjadi lebih komunikatif dan efektif, (6) media mengkondisikan waktu belajar, (7) media membuat tidak mudah bosan, (8) media menumbuhkan gairah belajar, (9) media dapat melayani gaya belajar setiap orang yang berbeda-beda, (10) media dapat meningkatkan keaktifan pelajar dalam proses belajarnya (Fathurrohman dan Sutikno, 2009).

Beberapa alat bantu atau media belajar diciptakan untuk membantu proses belajar. Namun, masih diperlukan solusi untuk hal tersebut, yaitu menemukan media pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan (Ginanjar, 2010). Salah satu media pembelajaran aktif adalah permainan kartu yang digunakan dengan pola permainan. penggunaan media permainan (*educational games*) dilakukan untuk banyak disiplin ilmu, seperti teknik, keperawatan, kedokteran, kimia, matematika, ekonomi, bahasa, biologi, dan lainnya (Gredler, 2010 *cit* Casas dan Andres, 2011).

Hasil wawancara pre penelitian yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi UMY menemukan bahwa sebelum ujian, mahasiswa belajar menggunakan *slide* dari dosen. mahasiswa masih merasa perlu adanya inovasi pembelajaran untuk beberapa materi khususnya materi yang memerlukan proses menghafal.

Peneliti kemudian menyimpulkan perlu adanya tambahan inovasi media pembelajaran aktif pada proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi UMY. Hal ini menimbulkan ide kepada peneliti untuk membuat media pembelajaran aktif berupa media kartu pada materi anatomi gigi. Materi anatomi gigi merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Materi anatomi gigi, yaitu bagian morfologi, cocok dituangkan ke dalam media pembelajaran kartu karena unsur-unsur gambar yang ada di dalamnya. Materi anatomi juga memerlukan proses menghafal sehingga perlu pengulangan-pengulangan untuk mempelajari ciri spesifik disesuaikan dengan bentuk gigi. Peneliti ingin meneliti bagaimana gambaran persepsi mahasiswa terhadap

pemenuhan fungsi media pembelajaran pada kartu anatomi gigi tersebut sebelum diterapkan secara luas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian observasional deskriptif dengan pendekatan survei. Rancangan penelitian ini menggunakan *cross sectional* dan merupakan penelitian yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada bulan Mei – Oktober 2015. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2014 PSPDG UMY, yang berjumlah 105 mahasiswa. Sampel penelitian dihitung menggunakan teknik *quota sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini kemudian berjumlah 53 orang.

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu anatomi gigi atau Kabanogi. Kartu ini terdiri dari 80 kartu yang memuat ciri-ciri morfologi gigi anterior dan posterior dan terbagi menjadi 2 buah pak. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengukur persepsi yang dibuat menggunakan skala likert dan dibuat berdasarkan sepuluh fungsi media pembelajaran oleh oleh Fathurrohman dan Sutikno (2009). Kesepuluh fungsi media pembelajaran tersebut yaitu, : a) media akan menarik perhatian, b) media membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar, c) media membantu mengubah pesan verbalis menjadi sebuah pesan yang lebih jelas, d) media mengatasi masalah keterbatasan ruang, e) media membuat proses belajar menjadi lebih komunikatif dan efektif, f) media

mengkondisikan waktu belajar, g) media membuat tidak mudah bosan, h) media menumbuhkan gairah belajar, i) media dapat melayani gaya belajar setiap orang yang berbeda-beda, j) media dapat meningkatkan keaktifan pelajar dalam proses belajarnya. Kuesioner yang telah dibuat terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji dilakukan pada sampel yang memiliki karakteristik hampir sama dengan subyek penelitian, yaitu mahasiswa angkatan 2013 PSPDG UMY sejumlah 30 orang.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif tentang persepsi menggunakan rumus Silaen dan Widyono (2013) :

$$\frac{\text{Skor setiap pernyataan}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu : a) sangat setuju (20%-35,99%), b) setuju (36%-51,99%), c) cukup setuju (52%-67,99%), d) tidak setuju (68%-83,99%), e) sangat tidak setuju (84%-100%).

HASIL PENELITIAN

Total responden dalam penelitian ini berjumlah 53 yang terdiri dari 47 responden (88,67%) perempuan dan 6 responden (11,32%) laki-laki dengan usia responden yang berbeda-beda. Responden dengan usia 18 tahun berjumlah 1 orang (1,88%), usia 19 tahun berjumlah 30 orang (56,60%), usia 20 tahun berjumlah 19 orang (35,84%), usia 21 berjumlah 1 orang (1,88%) dan usia 22 tahun berjumlah 2 orang (3,77%).

Hasil uji validitas menggunakan korelasi *product moment-pearson* didapatkan hasil 24 pernyataan valid dan 6 pernyataan tidak valid. Butir pernyataan yang valid kemudian di uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's*

Alpha. Nilai koefisien Alpha Cronbach untuk 24 item pernyataan kuesioner $\geq 0,6$, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir pernyataan tersebut reliabel.

Tabel. 5 Tanggapan mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi seluruh aspek media pembelajaran.

No	Aspek	Total skor (%)	Kategori
1.	Media menarik perhatian	79,8	Setuju
2.	Media membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar	78,5	Setuju
3.	Media membantu mengubah pesan verbalis menjadi pesan yang jelas.	76,6	Setuju
4.	Media mengatasi masalah keterbatasan ruang	79,4	Setuju
5.	Media membuat proses belajar menjadi komunikatif dan efektif	79,4	Setuju
6.	Media mengkondisikan waktu belajar	78,5	Setuju
7.	Media membuat tidak mudah bosan	79,4	Setuju
8.	Media menumbuhkan gairah belajar	72,1	Setuju
9.	Media melayani gaya belajar setiap orang yang berbeda-beda	77	Setuju
10.	Media meningkatkan keaktifan pelajar dalam proses belajarnya	79,8	Setuju

PEMBAHASAN

Persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi aspek media yang akan menarik perhatian dari tiga butir pernyataan adalah setuju dengan presentase 79,8%. Perhatian sendiri adalah suatu proses tanggapan berupa tindakan yang membutuhkan konsentrasi pada sesuatu hal berupa stimuli atau objek yang disebabkan adanya faktor yang menonjol, baik dari pihak eksternal maupun internal diri kita sendiri. Yang membuat kita ingin mengetahui lebih dalam lagi

mengenai hal tersebut. Seseorang akan menaruh perhatian pada suatu hal jika ia merasa senang atau suka dengan hal yang diterima oleh panca inderanya (Fransiska, 2011). Pengamatan dan perhatian sendiri merupakan aspek tingkah laku yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Keefektifan suatu proses pembelajaran akan banyak dipengaruhi oleh kualitas pengamatan dan perhatian yang diberikannya. Media pembelajaran menjadi penting peranannya karena harus bisa menarik perhatian.

Persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi aspek media membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar adalah setuju dengan presentase 78,5%. Pemahaman merupakan bagian dari taksonomi berpikir yang disampaikan oleh Bloom. Taksonomi berpikir terdiri dari beberapa tahap yaitu, mengingat (remembering), memahami (understanding), mengaplikasi (applying), menganalisis (analysis), mengevaluasi (evaluating), dan mencipta (creating). Pada tahap memahami, individu sudah mampu memberikan deskripsi lebih mengenai objek yang menjadi acuan berpikirnya.

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media membantu mengubah pesan verbalis menjadi sebuah pesan yang lebih jelas adalah setuju dengan presentase 76,6%. Pesan verbal merupakan pesan yang bisa berbentuk tertulis maupun lisan. Pesan verbal merupakan tahapan pertama dalam proses belajar. Media pembelajaran menjadi sarana untuk mengubah pesan verbal menjadi bentuk lain yang mudah dipahami. Hal tersebut dijelaskan oleh Edgar Dale, seorang tokoh yang juga berjasa dalam pengembangan media pembelajaran modern (Sudrajat, 2011).

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media mengatasi masalah keterbatasan ruang adalah setuju dengan presentase 79,4%. Sudrajat (2011) mengungkapkan bahwa fungsi media harus mengatasi masalah keterbatasan ruang, yaitu dapat menyajikan objek yang dipelajari. Beberapa masalah yang biasa dihadapi mengenai penyajian objek dalam proses pembelajaran adalah : (a) objek terlalu besar, (b) objek terlalu kecil, (c) objek bergerak terlalu cepat, (d) objek bergerak terlalu lambat, (e) objek terlalu kompleks, (f) objek yang bunyinya terlalu halus, (g) objek mengandung bahaya dan resiko terlalu tinggi.

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media membuat proses belajar menjadi lebih komunikatif dan efektif adalah setuju dengan presentase 79,4%. Saat proses belajar berlangsung, sering dijumpai kegagalan-kegagalan yang disebabkan karena lemahnya komunikasi. Komunikasi efektif perlu dikembangkan dalam proses belajar dan mengajar (Fathurrohman dan Sutikno, 2009). Menurut Mansur HR (2015), pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kabanogi sendiri menjadikan proses belajar materi anatomi gigi lebih komunikatif dan efektif antar mahasiswanya.

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media dapat mengkondisikan waktu belajar adalah setuju dengan presentase 78,5%. Waktu belajar sendiri dapat mempengaruhi hasil belajar. Waktu belajar dapat berlangsung pagi, siang, sore, maupun malam hari. Memilih waktu belajar yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar dari individu (Prayitno, 2009).

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media membuat tidak mudah bosan adalah setuju dengan presentase 79,4%. Kebosanan atau kejenuhan sering terjadi saat proses belajar. Kejenuhan belajar ialah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Hal ini berakibat tidak adanya kemajuan belajar bagi siswa yang kehilangan motivasi dan konsolidasi salah satu tingkat berikutnya. Solusi mengatasi kejenuhan belajar adalah melakukan variasi dalam proses belajar. Variasi dalam proses belajar ndapat dilakukan dengan bantuan alat atau media pembelajaran (Sudarman, 2010).

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media menumbuhkan gairah belajar adalah setuju dengan presentase 72,1%. Semangat belajar dapat dimiliki suatu individu yang memiliki motivasi dan minat yang tinggi dalam suatu pembelajaran. Motivasi akan membuat siswa bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapatkan kedudukan dalam jabatan, menjadi politikus, dan memecahkan masalah. Semangat belajar juga akan membuat siswa tidak mudah bosan. Semangat belajar siswa salah satunya dapat dipacu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik (Prमितasari, dkk. 2011).

Persepsi mahasiswa terhadap media dapat melayani gaya belajar setiap orang yang berbeda-beda adalah setuju dengan presentase 77%. Setiap individu memiliki perbedaan dalam memahami dan memproses informasi yang diberikan kepadanya. Perbedaan ini dinamakan dengan gaya belajar yang diartikan sebagai preferensi siswa terhadap proses atau aktivitas di dalam pembelajaran. Gaya belajar menunjukkan cara seorang individu dalam memproses informasi dengan tujuan mempelajari dan menerapkannya. Pembagian gaya belajar individu

berdasarkan jenis tampilan informasi yang diberikan kepada siswa menjadi tiga kategori, antara lain (1) gaya visual yang menjelaskan individu lebih menyukai memproses informasi melalui penglihatan, (2) auditori yang menyukai informasi melalui pendengaran dan (3) kinestetik yang menyukai informasi melalui gerakan, praktek atau sentuhan (DePorter dan Hernacki. 1992 cit Asmadi, dkk. 2011).

Persepsi mahasiswa terhadap aspek media dapat meningkatkan keaktifan pelajar dalam proses belajarnya adalah setuju dengan presentase 79,8%. Salah satu prinsip pembelajaran yang disampaikan Arthur W.Chickering dan Zelda F. Gamson adalah *encourages active learning*. Belajar seharusnya bukan proses pasif yang membuat siswa hanya mendengarkan, mengingat, lalu menjawab pertanyaan guru. Proses pembelajaran harus bisa membuat siswa berbicara tentang apa yang mereka pelajari, menuliskannya, mengaitkan dengan pengalaman masa lalu, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sudrajat, 2011).

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan 10 fungsi pembelajaran pada Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi) adalah setuju. Hal tersebut menandakan bahwa mahasiswa sudah merasa bahwa media Kabanogi yang dibuat peneliti fungsinya telah terpenuhi, namun salah satu fungsi yang terendah yaitu aspek media menumbuhkan gairah belajar perlu ditingkatkan lagi sehingga akan memiliki presentase yang lebih setara dengan aspek-aspek yang lain.

SARAN

1. Kepada institusi Program Studi Pendidikan Dokter Gigi UMY

Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi) bisa dijadikan alternatif untuk media pembelajaran mahasiswa PSPDG UMY.

2. Kepada peneliti

- a. Semoga peneliti dapat mengembangkan dan memperbaiki Kartu Anatomi gigi (Kabanogi) agar fungsinya menjadi lebih baik lagi.
- b. Pertanyaan terbuka perlu ditambahkan untuk penelitian agar mengetahui fungsi media apa yang perlu diperbaiki dan ditambahkan.
- c. Pada perkembangannya, media kartu bisa dikembangkan untuk materi lain pada proses pembelajaran di PSPDG UMY.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Casas, M. G., dan Andres, M. A. (2011). Perceptions of Gaming as Experimental Learning by Engineering Students. *S. International Journal of Engineering Education Vol 27 No 4*, 795-804.
- Fathurrohman, P., dan Sutikno, S. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Fransiska, & Sumartono. (2011). Hubungan antara Tingkat Perhatian dengan Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Universitas Bina Nusantara pada Majalah Lentera YCAB. *Jurnal Komunikologi*, 11-26.
- HR, M. (2015). Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Apersepsi. *Artikel E-Buletin*, 1-15.
- Pramitasari, A., Indriana, Y., & Ariati, J. (2011). Hubungan antara Persepsi terhadap Metode Pembelajaran Kontekstual dengan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Pangkalan Kerinci Riau. *Jurnal Psikologi Undip*, 92-102.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Sudrajat, A. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran dalam Paradigma Baru*. Yogyakarta: Paramitra Publishing

Susilana, R., dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. (Nugraha, VH, & Masykuri, 2013)

