

LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan kedokteran pada saat ini selalu mengembangkan ilmu untuk dapat melakukan penanganan kepada pasien sesuai *evidence based* terbaru. Hal tersebut membuat mahasiswa kedokteran diharapkan dapat menjadi seorang *life long learner* sehingga mereka bisa menerapkan semua ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa untuk memberikan pelayanan yang baik terhadap pasien saat menjalani profesi dikemudian hari. *Life Long Learning (LLL)* sendiri merupakan suatu proses mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sepanjang hayat kemudian menerapkannya dengan baik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu pendekatan agar mahasiswa mencapai *life long learner* adalah mendapatkan keterampilan *Self Directed Learning (SDL)* (Shafira, 2015). SDL diterapkan dengan mahasiswa mempunyai inisiatif sendiri untuk memperoleh ilmu dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan belajarnya (Marzo, 2018).

Kitab Al-Quran pada surat AL-Mujadalah ayat 11 menyebutkan bahwa menuntut ilmu merupakan salah satu keutamaan seorang muslim. Pada ayat tersebut disebutkan bahwa Allah SWT akan meninggikan beberapa derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Dalam prosesnya, ilmu pengetahuan didapat manusia melalui proses belajar.

Surat Al-Mujadalah 11 Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Kegiatan perkuliahan mahasiswa lebih banyak mendengar dan melihat materi yang disampaikan oleh pengajar. Hal tersebut membuat mahasiswa merasa bosan dan tidak dapat memahami materi yang disampaikan secara lengkap. Mahasiswa membutuhkan motivasi dalam proses belajarnya (Suprijanto, 2012). Salah satu usaha untuk mendukung kegiatan perkuliahan mahasiswa adalah menggunakan media pembelajaran (Arsyad, 2015). Jenis media dilihat berdasarkan dengan perkembangan teknologi dibagi menjadi menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional terdiri dari visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, dan realia (Arsyad, 2015). Selain itu sekarang manusia hidup di masa dimana teknologi sudah melingkupi hampir semua aspek manusia modern. Salah satunya dalam aspek pembelajaran. Kegiatan

belajar mengajar diperlukan sebuah perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman. Pembelajaran daring mulai sering dilakukan berbagai pengajar di masa seperti sekarang ini yang serba terbatas karena adanya pandemi. Sehingga menyulitkan pengajar untuk berinteraksi secara langsung. Pembelajaran daring dilakukan dengan harapan mampu mengatasi berbagai tantangan dari pembelajaran tatap muka, akan tetapi pembelajaran daring tidak selalu bisa mencapai hasil yang diharapkan. Pada pembelajaran traditional dengan pendekatan secara daring, pengajar seringkali hanya memberikan materi atau *file* yang kemudian akan disampaikan. Hal tersebut seringkali tidak mendapatkan atensi dari mahasiswa dan pembelajarn menjadi kurang interaktif. (Zheng and Ferreira, 2020)

Media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah media tradisional permainan papan. Media permainan papan (*board game*) dapat digunakan untuk mendorong mahasiswa berpartisipasi dan mendorong minat untuk belajar. *Board game* dapat digunakan untuk membantu mahasiswa farmasi mempelajari *Autonomic Nervous System (ANS)*. Penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media permainan dapat membantu mahasiswa memahami jalur metabolisme dan *Autonomic Nervous System (ANS)* (Jones .,dkk., 2015). Penggunaan media alternatif serupa permainan juga pernah dilakukan pada mahasiswa kedokteran gigi oleh (Vahed, 2008) melakukan penelitian di Durban University of Technology Afrika Selatan. Pada penelitian tersebut menyebutkan *board game* bernama *Tooth Morfologi Board Game (TMBG)* didesain untuk membantu mahasiswa menguasai konsep morfologi gigi. Morfologi gigi merupakan materi kedokteran gigi dasar yang harus dipahami oleh mahasiswa kedokteran gigi sebelum memasuki materi lebih kompleks. Perkembangan teknologi pada masa ini membuat

metode pengajaran mahasiswa ilmu kedokteran diharapkan menjadi lebih interaktif dan membuat pelajar menjadi lebih mudah memahami topik yang di ajarkan.