

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan salah satu hal pokok yang sudah sewajarnya diterima oleh setiap individu. Menurut Syaiful Sagala dalam Rusmana (2020) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah dengan hasil bagi mahasiswa yakni mencapai pemahaman mengenai materi terkait. Pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Dalam pembelajaran adanya media pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi terkait.

Menurut *National Education Associaton* dalam Ekayani (2017) Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Mengingat situasi dan kondisi saat ini termasuk pada masa pandemi *Covid-19* yang lalu sehingga, mengharuskan *social distancing* dan pembelajaran secara daring atau *online* dianggap menjadi solusi proses pembelajaran ditengah pandemi *Covid-19* tersebut. Proses pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dari tempat pemberian ilmu pengetahuan. Dari permasalahan tersebut

peneliti mencoba membuat inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan keinginan peserta didik sehingga, peneliti memberikan kuisisioner mengenai media pembelajaran yang menurut mereka paling membantu. Berdasarkan hasil kuisisioner yang peneliti bagikan kepada mahasiswa RMIK tingkat satu Poltekkes Kemenkes Malang, peneliti memberikan pertanyaan mengenai apakah dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi. Mahasiswa RMIK tingkat 1 Poltekkes Malang 57,5 % menjawab adanya media pembelajaran sangat membantu, 35 % menjawab cukup membantu bahkan tidak ada sama sekali yang menjawab tidak membantu.

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/312/2020 tentang standar profesi perekam medis terdapat tujuh area kompetensi yang dimiliki perekam medis, salah satunya keterampilan klasifikasi klinis, kodifikasi penyakit dan masalah kesehatan lainnya, serta prosedur klinis. Poltekkes Malang sebagai institusi pendidikan vokasi yang menyelenggarakan pendidikan dalam berbagai rumpun ilmu kesehatan, menyediakan Program Studi D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, yang mana memiliki visi “Menjadi Program Studi D-3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan yang beradab dan berdaya saing global dalam Bidang Klinikal Koding”. Hal ini sesuai dengan salah satu dari tujuh area kompetensi terkait, oleh karena itu demi mewujudkan visi tersebut mata kuliah yang berkaitan dengan kodifikasi penyakit sangat penting untuk dipahami oleh mahasiswa rekam medis Poltekkes Malang.

Berdasarkan kuisioner yang peneliti bagikan kepada mahasiswa RMIK tingkat satu Poltekkes Kemenkes Malang untuk mengetahui minat mereka terhadap mata kuliah KKPMPT, total 40 responden dengan pengukuran menggunakan skala likert, peneliti menanyakan mengenai kesan pertama mereka pada mata kuliah KKPMPT, hasilnya 55% menjawab cukup menarik, 35% sangat menarik, 7, 5% menjawab biasa saja dan 2, 5% yang menjawab kurang menarik bahkan tidak ada sama sekali yang menjawab tidak menarik. Namun pada pertanyaan kesan setelah menjalani perkuliahan, 62, 5% menjawab cukup sulit, 15% sangat sulit 12, 5% menjawab cukup mudah, 7, 5% menjawab biasa saja, dan yang menjawab sangat mudah hanya 2, 5 % . Sehingga mata kuliah KKPMPT dianggap sulit bagi mereka dengan KKPPMT muskuloskeletal merupakan yang tersulit bagi mereka dengan 65 % responden.

Mata kuliah KKPMPT mempelajari anatomi yang sangat berkaitan langsung dengan klasifikasi dan kodefikasi penyakit. Oleh karena itu mahasiswa perekam medis dan informasi harus mampu menguasai anatomi guna untuk melakukan pengkodean agar lebih spesifik. Dengan meninjau pengertiannya, anatomi fisiologi digunakan sebagai sumber data pengolahan dan penyajian diagnosis dalam bentuk kode. Kode diagnosa akan diolah dan disajikan khususnya oleh seorang profesi perekam medis dan informasi kesehatan dengan memahami istilah medis dan penyakit yang digunakan dalam pemeriksaan maupun diagnosa penyakit yang disebutkan. Maka dari itu mahasiswa perekam medis dan informasi kesehatan sangat memerlukan

pengetahuan mengenai anatomi. Namun, pada hasil kuisioner, materi mengenai anatomi bagi mereka paling sulit dipahami dengan hasil 67, 5 % dan 32, 5 % lainnya menjawab koding penyakit dan tindakan.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti tertarik membuat video pembelajaran anatomi muskuloskeletal, hal tersebut didasari dari hasil kuisioner mahasiswa RMIK tingkat 1 yang mana peneliti memberikan 4 pilihan media pembelajaran yang paling membantu dengan hasil masing-masing sama 30% responden memilih video materi dan kuis interaktif, 25% memilih *slides* materi dan 15% sisanya memilih modul materi. Video materi dan kuis interaktif merupakan pilihan terbanyak mahasiswa sebagai media pembelajaran pilihan mereka. Didukung penelitian yang telah dilakukan Zulfa Miftahul Azizah, Indriyana Dwi Mustikarini, Budiyono, Teja Insyaf Sukariyadi, dan Yohanes Wisyastanto dengan judul “Pengaruh penggunaan media berbasis video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di masa pandemi” tahun 2022 yang memberikan kesimpulan, terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar.

Dari dasar tersebut, peneliti tertarik meneliti pengaruh media pembelajaran anatomi berbasis video terhadap pemahaman dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal. Harapannya dengan adanya video pembelajaran anatomi, sebagai media belajar tambahan dan mahasiswa RMIK tingkat 1 Poltekkes Malang mampu lebih memahami mata kuliah mengenai kodefikasi penyakit dan masalah terkait sistem muskuloskeletal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media pembelajaran anatomi berbasis video terhadap pemahaman mahasiswa RMIK Poltekkes Kemenkes Malang tingkat satu dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal?”.

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pemanfaatan video pembelajaran terhadap pemahaman mahasiswa RMIK Poltekkes Kemenkes Malang tingkat 1 dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pemanfaatan video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa RMIK Poltekkes Kemenkes Malang tingkat 1 dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal.
- b. Membuat dan menerapkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.
- c. Mengukur tingkat pemahaman mahasiswa RMIK Poltekkes Kemenkes Malang tingkat 1 dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal sebelum penerapan video pembelajaran.

- d. Mengukur tingkat pemahaman mahasiswa RMIK Poltekkes Kemenkes Malang tingkat 1 dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal setelah penerapan video pembelajaran.
- e. Menganalisis hasil pemahaman sebelum dan setelah penerapan video pembelajaran.

1.4 Manfaat

1.4.1 Aspek Teoritis (Keilmuan)

a. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman dalam penelitian untuk berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran terkait anatomi dalam mata kuliah KKPMT muskuloskeletal dengan video pembelajaran.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai referensi pembelajaran terkait anatomi dalam mata kuliah KKPMT muskuloskeletal, serta sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Aspek Praktis (Guna Laksana)

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam menambah pengetahuan atau referensi mengenai materi anatomi pada mata kuliah KKPMT muskuloskeletal.
- b. Bagi mahasiswa D-III perekam medis dan informasi kesehatan merupakan media yang diharapkan dapat membantu dalam

meningkatkan pemahaman terkait anatomi dalam memahami mata kuliah KKPMT muskuloskeletal.

- c. Video pembelajaran tentang anatomi muskuloskeletal diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan disebarluaskan secara publik.