

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, begitu pula teknologi dalam bidang pendidikan, termasuk sarana dan prasarana yang modern. Hal tersebut turut ikut andil dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ini memberikan banyak kemudahan bagi pendidik dan peserta didik. Perkembangan ini merubah filosofi pembelajaran yang berpusat kepada guru/dosen (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada siswa/mahasiswa (*student centered learning*) (Haryoko, 2012).

Pembelajaran adalah sebagai proses komunikasi di dalam kegiatan belajar yang melibatkan antara penerima pesan dan sumber suara melalui media (Nurseto, 2012) . Penggunaan media dapat menarik perhatian, minat dan perasaan peserta didik (Haryoko, 2012). Penggunaan media dalam suatu pembelajaran dapat membantu kelancaran dan tercapainya tujuan dari belajar itu sendiri dan dengan menggunakan media dapat meningkatkan rasa senang peserta didik terhadap suatu pelajaran. Media merupakan komponen dari pembelajaran yang sebaiknya diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran yang sukses (Eli Kapri, 2015).

Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat meningkatkan kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak dan

meningkatkan suatu ketrampilan atau *skill*, sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Media hanyalah sebagai alat bantu guru untuk menerangkan suatu materi atau pelajaran. Alat bantu ini pada mulanya hanya berupa media visual, yang berguna untuk meningkat pengalaman visual pada peserta didik, dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi alat ini berkembang, tidak hanya media visual, tetapi bertambah dengan adanya media audio. Pada pertengahan abad ke 20 ini media telah berkembang dengan menggabungkan kedua media yang menjadi media audiovisual, yaitu media yang bertujuan sebagai bentuk kongkrit untuk menghindari verbalisme (Cepi, Google book).

Media Audiovisual juga merupakan teknologi berbasis teknologi, dimana media ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran, hal ini dikarenakan beberapa aspek antara lain : a. Mudah dikemas dalam pembelajaran, b. Lebih menarik dalam proses pembelajaran, c. Mudah di-*edit* (diperbaiki) setiap saat. Dengan media ini, diharapkan penyampaian materi lebih menarik, termasuk visualisasi bahan ajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik di kalangan mahasiswa. Melalui audio visual pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya *two way traffic* dalam proses pembelajaran (Haryoko, 2012).

Salah satu macam pembelajaran adalah pembelajaran berbasis masalah atau disebut juga Problem Based learning (PBL). Pembelajaran ini dibuat dengan diberikan suatu masalah yang kemudian dampingi oleh

seorang instruktur sebagai pelatih metakognitif , (Sadia I. w., 2008). Salah satu hal penting dalam sistem pembelajaran *Problem Based Learning* adalah tutorial, karena dalam tutorial mahasiswa satu dengan yang lain bisa saling berdiskusi bagaimana mereka mendapatkan satu informasi dan saling mengkritik sumber belajar mahasiswa satu dengan mahasiswa lain. Tutorial ini juga sangat membantu mahasiswa yang lain (Lycke, 2002). Pada diskusi tutorial, mahasiswa diberi sebuah skenario mengenai berbagai permasalahan klinis yang sering dijumpai dalam masyarakat. Mahasiswa diharapkan dapat mengeksplorasi skenario tersebut dan membahas berbagai aspek yang terkait dengan skenario, mulai dari aspek pengetahuan dasar (*basic science*) seperti anatomi, fisiologi, histologi dan ilmu biomolekular, aspek klinis seperti gejala dan tanda dari suatu penyakit, patogenesis dan patofisiologi dari berbagai gejala yang timbul serta pemeriksaan penunjang dan juga aspek sosial seperti epidemiologi dari suatu penyakit. Dengan metode belajar seperti ini diharapkan nantinya pada saat berhadapan dengan pasien yang sesungguhnya, mereka telah memiliki keterampilan yang cukup (Fitri, 2016).

Di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, sebuah diskusi kecil atau tutorial beranggotakan 10-15 mahasiswa, dengan seorang tutor. Pada tutorial diberikan sebuah skenario dalam bentuk teks maupun dalam bentuk audiovisual. Selama tutorial mahasiswa harus mencapai tujuan

instruksional yang terdapat pada skenario yang diberikan. Pada tutorial PBL (Problem Based Learning) akan diberikan penilaian, terdiri dari nilai harian dan nilai mini quiz, nilai tersebut dirata-rata dan di ambil 30% dari keseluruhan nilai dari tutorial kemudian dijumlahkan dengan nilai blok dan nilai praktikum masing masing 60% dan 10% (Permana, 2016/2017).

Dalam sebuah jurnal edukasi disebutkan hasil pengujian hipotesis yang bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode konvensional yang tidak menggunakan media audiovisual dalam penyampaian materi, kemudian dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan media audiovisual jauh lebih baik dari pada siswa yang tidak menggunakannya (Haryoko, 2012).

Dalam wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 25 Mei 2017 pada 5 mahasiswa didapatkan hasil bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran tutorial membantu mahasiswa memahami materi yang dipelajari lebih mendalam, selain itu ketika mahasiswa diberikan tugas untuk mencari media audiovisual dapat meningkatkan keaktifan dan persiapan dalam diskusi tutorial, namun ketika ditanyakan apakah dengan media audiovisual tersebut dapat meningkatkan nilai mini quiz, ada mahasiswa yang mengatakan bahwa dengan adanya media audiovisual yang ditugaskan kepada mahasiswa belum tentu bisa meningkatkan nilai mini quiz, karena sumber belajar yang dikeluarkan untuk soal-soal mini

quiz terkadang lebih luas, tidak hanya berasal dari media audiovisual tersebut.

Nilai dari mini quiz cukup mempengaruhi nilai akhir blok, maka penulis mempertimbangkan perlunya dilakukan penelitian mengenai performa dari menggunakan media audiovisual, dapat meningkatkan nilai dari tutorial tersebut khususnya untuk nilai persiapan, nilai mini quiz dan nilai keaktifan.

Proses pembelajaran ini sangat penting Rasulullah SAW hingga pernah bersabda kepada abu Dzar, *“Wahai Abu Dzar, keluarmu dari rumah pada pagi hari untuk mempelajari satu ayat dari kitab Allah, itu lebih baik dari pada engkau mengerjakan sholat seratus rakaat”*. HR.Ibnu Majah.

Disebutkan juga dalam al qur an surat Al Mujadillah :11

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", 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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah dengan penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi tutorial

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui performa media audiovisual pada pembelajaran tutorial.

2. Tujuan Khusus

a. Mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap tutorial dengan penggunaan media audiovisual.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti mengenai performa media audiovisual pada pembelajaran tutorial *Problem Based Learning* Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai sumber informasi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang terkait dengan performa media audiovisual pada pembelajaran tutorial di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

3. Bagi institusi pendidikan
 - a. Sebagai referensi dan bahan evaluasi dari performa media audiovisual pada tutorial di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
 - b. Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas media penunjang pada pembelajaran tutorial di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung metode *Problem Based Learning* (PBL) yang sudah diterapkan dalam tutorial di Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.Keaslian Penelitian

No.	Judul dan Penulis	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Hasil
1.	Persepsi Mahasiswa Terhadap Fungsi Audiovisual Dalam Kegiatan Tutorial di Program Studi	Audiovisual Tutorial	Deskriptif analitik dengan pendekatan	Lokasi pengambilan sampel	Variabel independent, variabel dependent	-Fungsi kompensatori mendapat persepsi baik

	Pendidikan Dokter Gigi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (Ashar, 2012)		n survey			-Fungsi atensi, afektif dan kognitif mendapat persepsi cukup
No.	Judul dan Penulis	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Hasil
2.	Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran (Haryoko, 2012)	-Audio-Visual -Hasil Belajar	The pretest post test control group design	Meneliti Hasil Belajar Menggunakan media AudioVisual Konvensional	Variabel independent	Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan pembelajaran audiovisual lebih tinggi dibandingkan mahasiswa dengan pembelajaran konvensional.
3.	Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI DI SMA Negeri 1 LANGSA (Eli Kapri, 2015)	-audio-visual -hasil belajar	Deskriptif kualitatif	Tempat pengambilan sampel penelitian	Variabel independent	Penggunaan media audio-visual mempunyai tingkat efektivitas yang signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa