

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Seorang bidan idealnya merupakan tenaga profesional di bidang pelayanan kesehatan pada masyarakat khususnya perempuan, bayi dan anak. Untuk itu profesi bidan memerlukan tenaga yang berkompeten. Menurut UU No. 4 Tahun 2019 tentang Kebidanan, istilah "kebidanan" mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan dengan bidan yang memberikan pelayanan kesehatan kepada perempuan sebelum, selama, dan setelah hamil, melahirkan, pascapersalinan, nifas, bayi baru lahir, bayi, balita, dan anak prasekolah sesuai dengan tugas dan wewenangnya. Ini termasuk kesehatan reproduksi perempuan dan keluarga berencana. Bidan secara mandiri, kooperatif, dan/atau melalui rujukan memberikan pelayanan kebidanan, yang merupakan jenis pelayanan profesional yang merupakan komponen penting dari sistem pelayanan kesehatan. Ada dua faktor yang mendukung profesi kebidanan antara lain 1). Bahwa setiap orang berhak atas pelayanan kesehatan dalam rangka hidup sehat dan mampu mendirikan masyarakat, negara, dan negara, sebagaimana ditetapkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.; 2). Bidan masih terkendala oleh kewajiban profesional, kompeten, dan legal untuk memberikan pelayanan kesehatan yang prima,

aman, dan berkelanjutan kepada masyarakat, dengan fokus pada perempuan, bayi, dan anak-anak. Bidan adalah perempuan yang telah berhasil menyelesaikan program dosen kebidanan baik di dalam negeri maupun di luar negeri yang diakui secara hukum oleh Pemerintah Pusat dan telah memenuhi standar praktik kebidanan, hal ini lebih lanjut digariskan dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2019 tentang kebidanan.

Program Studi D3 Kebidanan merupakan salah satu program studi di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha yang bergerak dalam bidang kesehatan. Materi yang dipelajari juga identik dengan ilmu kesehatan seperti biologi dan anatomi tubuh manusia. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, Program Studi D3 Kebidanan sering memanfaatkan alat – alat peraga dalam laboratorium sebagai media pembelajaran. Namun karena keterbatasan jumlah alat, maka penggunaan alat peraga dilakukan secara bergiliran dengan jadwal yang telah ditentukan. Tidak jarang mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan alat peraga tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Jurusan Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha, teridentifikasi bahwa penggunaan konten interaktif belum sepenuhnya dilakukan saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran ceramah dan diskusi, mahasiswa diajak untuk mendengarkan materi yang dijelaskan oleh dosen, kemudian melakukan diskusi dari apa yang sudah dipaparkan oleh dosen tersebut. Wawancara dilakukan bersama Ketua Prodi Jurusan Kebidanan yang memperoleh hasil bahwa mahasiswa masih belum maksimal untuk memahami materi tulang panggul ini, bahkan terlihat masih banyak mahasiswa

yang mengalami mis-konsepsi ketika diminta untuk melakukan praktek dalam mengimplementasikan materi tersebut. Wawancara juga dilakukan bersama mahasiswi Jurusan Kebidanan yang memperoleh hasil bahwa dalam proses belajar, mahasiswi merasa ragu untuk menanyakan kembali perihal materi yang dijelaskan dosen dosen karena pada dasarnya keterbatasan waktu mengajar yang membuat dosen tidak bisa untuk mengulang terus menerus setiap mahasiswi yang ingin menanyakan terkait materi yang kurang dipahami. Materi tulang panggul ini memiliki empat sub bidang materi, 1). Anatomi Tulang Panggul; 2). Pintu-pintu panggul; 3). Bidang Hodge; 4). Jenis-jenis tulang panggul. Keempat sub materi ini sangat membutuhkan suatu gambaran agar lebih mudah untuk dipahami. Sebagai mahasiswi kebidanan, hal ini sangat penting diperhatikan karena pada akhirnya mahasiswi akan terjun langsung bertemu masyarakat umum sekaligus melakukan praktek pemeriksaan

Covid-19 (Corona Virus Disease 2019) merupakan wabah pandemik yang saat ini sedang melanda dunia. Wabah Covid-19 tidak hanya merupakan masalah nasional dalam suatu negara, tapi sudah merupakan masalah global. Covid-19 berawal muncul dari daerah Wuhan, Cina. Penyebaran Covid-19 yang begitu cepat dan mematikan meresahkan penduduk dunia, penularannya melalui kontak fisik ditularkan melalui mulut, mata dan hidung. Terdapat dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Yang kedua yakni dampak jangka panjang, yaitu peningkatan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat dan antar daerah di Indonesia (Aji 2020). Untuk menekan angka penularan

virus ini, pemerintah menganjurkan untuk melaksanakan protokol kesehatan anti Covid-19 dengan cara *physical distancing* dan *work from home*. Hal ini menyebabkan aktivitas tatap muka secara langsung digantikan dengan pertemuan secara daring atau jarak jauh. Hal ini juga berdampak pada kegiatan perkuliahan di Program Studi D3 Kebidanan, hal ini menambah beban mahasiswi dalam memahami materi yang disampaikan tanpa alat peraga yang biasanya dapat digunakan di ruang laboratorium. Oleh sebab itu pengembangan konten interaktif ini merupakan solusi yang sangat dibutuhkan untuk kemajuan teknologi agar mampu mencapai tujuan perkuliahan secara efektif dan efisien.

Penggunaan konten media interaktif ini dinilai lebih inovatif dibandingkan hanya dengan ceramah. Mahasiswi lebih tertarik karena mahasiswi memiliki kontrol penuh terhadap materi yang ingin dipelajarinya. Bentuk dari model 3D hadir dalam berbagai warna dan tampilan konten interaktif yang lebih luas. Hal ini dipertegas dari penelitian sebelumnya oleh (Mawardi 2019) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar yang diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mengirimkan segala bentuk informasi yang mempermudah aktivitas belajar bagi mahasiswi. Konten interaktif ini sangat dibutuhkan sebagai pengganti bagi dosen dan mahasiswi yang menggunakan alat peraga dalam proses belajar mengajar. Selama alat peraga ini digunakan, pastinya akan mengalami kerusakan dan akhirnya terbuang begitu saja. Begitu juga disampaikan penelitian terkait oleh Pratama (2018) mengenai AL BARIK (Tutorial Gambar

Grafik): Menggunakan konten interaktif ini akan menawarkan semangat dan minat baru, dapat menginspirasi, dan tidak akan terbuang sia-sia, menurut studi Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2.

Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dirasa sangat tepat untuk membangkitkan motivasi mahasiswa. Dengan menekankan masalah sebagai titik awal pembelajaran menjadikan mahasiswa mendapatkan pemahaman dan ikut aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki. Mahasiswa tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan dari dosen tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana mahasiswa membentuk sendiri pengetahuannya (Rezeki, S. 2018). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Dwiyanti dan Anton Nasrullah 2018) terkait Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Perkuliahan Matematika Ekonomi Terhadap Pemahaman Mahasiswa, diperoleh hasil bahwa model pembelajaran Problem Based Learning ini dapat membangun sikap positif pada mahasiswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Pernyataan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Masri 2018) terkait Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Self-Efficacy dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa SMA. Dari penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa dengan adanya permasalahan yang dialami oleh mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan baik untuk menghadapi situasi tertentu. Dengan menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks untuk belajar akan meningkatkan pemikiran berpikir

kritis mahasiswi dalam keterampilan memecahkan masalah pada suatu materi yang diberikan.

Dalam pembuatan konten media interaktif ini menggunakan aplikasi yaitu Articulate Storyline 3, aplikasi ini sangat berperan dalam pembuatan konten interaktif, dikarenakan di dalamnya terdapat fitur – fitur yang akan membuat gambaran dari isi materi menjadi lebih hidup. Dengan memanfaatkan fitur – fitur yang ada, konten interaktif akan terlihat melebihi dari hanya sekedar konten. Penggunaan konten interaktif ini akan mempermudah pengguna dalam mendeskripsikan suatu materi dengan lebih baik, karena pengguna akan lebih mengaktifkan imajinasi mereka, didukung dengan model 3D yang ada di dalamnya sebagai pengganti alat peraga. Saat berimajinasi, otak akan dituntut untuk mengembangkan isi pikiran yang membuat pikiran lebih mudah untuk membayangkan sesuatu yang pernah kita lihat sebelumnya. Articulate storyline adalah perangkat lunak yang disediakan sebagai media komunikasi atau presentasi yang lebih menarik dari perangkat lunak lainnya (Purnama dan I Gusti Putu Asto B. 2014). Aplikasi ini digunakan untuk membuat presentasi berdasarkan informasi yang diberikan, presentasi akan terlihat menarik ketika kemampuan teknis dan kemampuan seni dikolaborasikan dalam pembuatan konten interaktif ini. Articulate Storyline 3 merupakan versi terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan articulate, fitur – fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi ini secara umum seperti gambar, teks, audio, video, grafik, dan animasi. Salah satu penelitian yang telah melakukan penelitian menggunakan aplikasi Articulate Storyline adalah Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem

Reproduksi Manusia Kelas XI SMA yang dilakukan oleh (Yasin dan Nur Ducha 2017) memperoleh hasil bahwa penggunaan articulate storyline sangat berpengaruh terhadap mental. Selanjutnya penelitian oleh Rafmana, Chotimah, and Alfiandra (2018) terkait Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang memperoleh hasil bahwa penggunaan articulate storyline dapat menjadikan sikap dan emosi menjadi lebih terkontrol. Ketiga penelitian tersebut dapat memenuhi ketiga ranah yang harus dimiliki dari seorang mahasiswa yaitu Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotorik. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan konten interaktif untuk membantu dosen menjelaskan materi yang susah dipahami mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat belajar dengan melakukan interaksi terhadap konten yang telah disajikan. Dengan dibuatkannya konten interaktif yang berisikan objek audio, video, dan animasi pastinya permasalahan itu akan bisa diselesaikan.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Media Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1 Bagaimana merancang dan mengimplementasikan konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan.
- 2 Bagaimana respon mahasiswi terhadap aplikasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan?
- 3 Bagaimana respon ahli terhadap aplikasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan?

### 1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan skripsi ini agar sesuai dengan judul yang penulis sajikan, maka pembahasan mengenai “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan” akan dibatasi dengan jabaran sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran dalam mata kuliah ini mencakup berbagai kompetensi dasar yaitu mengenal anatomi tulang panggul, mengenal pintu-pintu panggul, memahami bidang hodge pada tulang panggul serta mengenal jenis-jenis tulang panggul.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis 3D simulation.
3. Media pembelajaran interaktif ini menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* dengan pemberian simulasi 3D model, audio

maupun video penjelasan di awal materi dan tahap evaluasi berupa kuis pada akhir pembelajaran.

4. Konsep 3D simulation dapat digunakan sebagai alat peraga yang dapat memberikan penjelasan mengenai bagian-bagian tulang panggul yang ditunjuk oleh user.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan” ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan mengimplementasikan konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan
2. Mendeskripsikan respon dosen terhadap aplikasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan yang dihasilkan.
3. Mendeskripsikan respon mahasiswi terhadap aplikasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan yang dihasilkan.

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis Secara umum, penelitian ini diharapkan akan mampu mengimplementasikan wawasan serta lebih mengerti, memahami dan menerapkan teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan.
2. Manfaat praktis Adapun manfaat praktis dari “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Simulation dengan Model PBL pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan” yaitu:

- 1) Manfaat bagi mahasiswa

- a. Menumbuhkan minat mahasiswa dalam belajar materi tulang panggul dan sebagai sumber belajar alternatif yang mengkonkretkan konsep abstrak sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengenal materi di dalam mata kuliah pengantar asuhan kebidanan.
- b. Memberikan pengalaman belajar baru mata kuliah pengantar asuhan kebidanan dengan menggunakan konten interaktif.

- 2) Manfaat bagi dosen

Sebagai alat bantu yang dapat memudahkan dosen dalam proses pembelajaran agar berjalan lancar dan lebih menarik. Media ini dapat membantu dosen dalam memberikan materi yang lengkap kepada mahasiswa.

- 3) Manfaat bagi penulis

- a. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah pengantar asuhan kebidanan

untuk mahasiswi prodi D3 Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha.

- b. Menambah pengalaman dan mengasah wawasan serta pemanfaatan multimedia interaktif dalam pengembangan konten pembelajaran serta interaksi dan pemahaman mahasiswi prodi D3 Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha.

