

ISSN: 1979 - 6358

**JURNAL KEDOKTERAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER UNIVERSITAS PATTIMURA**

MOLLUCA MEDICA

Penanggung Jawab

Dr. Jacob Manuputty, MPH
(Ketua Program Pendidikan Dokter)

Ketua Redaksi

DR. Maria Nindatu, M.Kes

Dewan Editor

Prof. Lyle E. Craker, Ph.D	(University of Massachusetts, USA)
Prof. Johnson Stanslas, M.Sc, Ph.D	(University Putra Malaysia, Serdang)
Prof. Dr. Sultana M. Farazs, M.Sc, Ph.D	(Universitas Diponegoro, Semarang)
Prof. DR. Dr. Suharyo H, Sp.PD-KPTI	(Universitas Diponegoro, Semarang)
Prof. DR. Paul Tahalele, dr, Sp.BTKU	(Universitas Airlangga, Surabaya)
Prof. DR. N. M. Rehata, dr, Sp.An.Kic	(Universitas Airlangga, Surabaya)
Prof. Mulyahadi Ali	(Universitas Brawijaya, Malang)
Prof. DR. Th. Pentury, M.Si	(Universitas Pattimura, Ambon)
Prof. DR. Sri Subekti, drh, DEA	(Universitas Airlangga, Surabaya)
Prof. DR. T. G. Ratumanan, M.Pd	(Universitas Pattimura, Ambon)
DR. Subagyo Yotoprano, DAP&E	(Universitas Airlangga, Surabaya)
DR. F. Leiwakabessy, M.Pd	(Universitas Pattimura, Ambon)
Dr. Titi Savitri P, MA, M.Med.Ed, Ph.D	(Universitas Gajah Mada, Yogyakarta)
Dr. Budu, Ph.D	(Universitas Hasanudin, Makassar)
Dr. Bertha Jean Que, Sp.S, M.Kes	(Universitas Pattimura, Ambon)
Dr. Reffendi Hasanusi, Sp.THT	(Universitas Pattimura, Ambon)

Sekretaris Redaksi

Theopilus Wilhelmus W, M.Kes

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Pattimura
Kampus Universitas Pattimura Jl. Dr. Tamaela Ambon 97112
Telp. 0911-344982, Fax. 0911-344982, HP. 085243082128; 085231048390
E-mail: molluca_medica@yahoo.co.id

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO DENGAN *PAPER* SEBAGAI SKENARIO TERHADAP CAPAIAN TAHAPAN *SEVEN JUMP* PADA BLOK KEDOKTERAN TROPIS DAN PENYAKIT INFEKSI

Johan Bruiyf Bension

Program Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Pattimura Ambon
e-mail: johan_bruiyf@yahoo.com

Diterima 13 Juni 2012/Disetujui 06 Juli 2012

Abstract

Background. In a learning process, there are two very important elements, the method of teaching and learning media. The role of media is needed, because having a large role in the achievement of learning objectives. In the tutorial process by using seven stages of the jump, which is commonly used scenario in the form of paper case. Media video scenarios can be better, because the video has several advantages. It makes video scenarios can be used for effective teaching and learning activities.

Research purposes. This study aimed to compare the effectiveness of the scenarios in the form of video and paper to the seven stages of performance jump in tutorial.

Research Methods. This type of research is a quantitative study with experimental methods, and research design with posttest only control group design. The subjects were all group tutorial discussion sophomore Pattimura University Medical Education Program, amounting to 50 students. Data were analyzed and performed statistical tests to look for treatment (treatment) specific to the other variables.

Results. Results of the analysis of independent sample t -test produced 2,503 t value, t value is compared to the t table for $df = 48$ at the 5% significance level = 2.02, then t count > t table, meaning that there are significant differences addition it, the value of $p = 0.016$ with a mean = 4.680. Because $p\text{-value } 0.016 < 0.05$, therefore, it can be concluded that there is a difference in the mean achievement scores seven stages of a significant jump between the tutorial uses scenarios in the form of videos with scenarios in the form of paper, with seven stages of achievement scores jump in tutorial groups with video scenarios higher achievement scores than the group stages of the seven jump tutorial with paper scenarios.

Key words: video scenarios, paper, seven jump, learning media

Abstrak

Latar Belakang. Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Peranan media sangatlah diperlukan, sebab mempunyai peranan besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses tutorial dengan menggunakan tahapan *seven jump*, skenario yang biasa digunakan dalam bentuk *paper case*. Skenario video dapat menjadi media yang lebih baik, karena video memiliki beberapa kelebihan. Hal ini menjadikan skenario video dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Tujuan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas skenario dalam bentuk video dan *paper* terhadap capaian tahapan *seven jump* dalam tutorial.

Metode Penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dan rancangan penelitian *posttest only with control group design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh kelompok diskusi tutorial mahasiswa tahun kedua Program Pendidikan Dokter

Universitas Pattimura yang berjumlah 50 mahasiswa. Data yang diperoleh dianalisis dan dilakukan uji statistik untuk mencari perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap variabel yang lain. Hasil. Hasil analisis *independent sample t-test* menghasilkan nilai t hitung 2.503, nilai t hitung ini bila dibandingkan dengan t tabel untuk $df = 48$ pada taraf signifikansi $5\% = 2,02$, maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, diperoleh nilai $p = 0.016$ dengan nilai $mean = 4,680$. Karena nilai $p = 0,016 < 0,05$, dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rerata skor pencapaian tahapan *seven jump* yang bermakna antara kelompok tutorial menggunakan skenario dalam bentuk video dengan skenario dalam bentuk *paper*, dengan skor capaian tahapan *seven jump* pada kelompok tutorial dengan skenario video lebih tinggi daripada skor capaian tahapan *seven jump* kelompok tutorial dengan skenario *paper*.

Kata-kata Kunci: skenario video, *paper*, *seven jump*, media belajar,

PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media ajar adalah manusia, materi atau kejadian yang menciptakan suatu kondisi mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media ajar juga dapat didefinisikan sebagai sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar. Dalam usaha meningkatkan pendidikan yang berkualitas, pendidik mempunyai pilihan rangkaian pendekatan, kaidah, teknik serta media yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran terlihat lebih berkesan, menarik dan menyenangkan (Sutikno S, 2009).

Salah satu dari sarana audio visual yang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar tersebut adalah video. Pembelajaran dengan media video adalah suatu metode penyampaian pembelajaran materi video rekaman yang disajikan dengan pengendalian komputer kepada mahasiswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon tersebut yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Sebagai media ajar, video memiliki kelebihan, yaitu dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Inilah manfaat yang harus

dioptimalkan dalam pembuatan rancangan media seperti video, karena lebih sesuai untuk pembelajaran. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, termasuk dalam hal pemilihan media sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran (Arsyad A, 2009).

Strategi yang digunakan sebagai metode pembelajaran dalam bentuk pembelajaran orang dewasa adalah *problem based learning* (PBL), yaitu mahasiswa belajar dalam kelompok kecil dan berdiskusi tentang pelajaran yang difasilitasi oleh seorang tutor. Pembelajaran dalam PBL tidak berdasarkan pada disiplin ilmu. Dalam PBL, mahasiswa belajar secara terintegrasi dan mandiri (*self directed learning*). Mahasiswa aktif menentukan sendiri hal yang dibutuhkan untuk dipelajari dalam memahami konsep dan problem yang ada dalam skenario sebagai *trigger* (Van den Hurk M.M, *et al*, 1999).

Dalam proses pembelajaran, perubahan dalam arti pengembangan kualitas pembelajaran yang akan digunakan untuk keberhasilan tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Pemilihan skenario dalam bentuk media video merupakan salah satu pilihan model, selain skenario dalam bentuk tulisan yang biasa diberikan dalam diskusi tutorial. Gijsselaers dan Schmidt mengembangkan hipotesis bahwa *group functioning* dipengaruhi oleh kinerja tutor, *prior knowledge* mahasiswa, dan kualitas skenario, yang pada akhirnya semua faktor di atas memberikan dampak pada hasil belajar mahasiswa dan ketertarikan pada

materi yang akan dipelajari (Norman, GR and Schmidt HG, 2000).

Pada Program Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura selama ini belum ada data tentang skenario. Namun dari awal sebelum penelitian dilakukan diketahui bahwa permasalahan yang sering muncul adalah dalam merancang sebuah skenario. Skenario dibuat tidak sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pengetahuan mahasiswa, sehingga ketika skenario diberikan, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menelaah isi skenario, sehingga target dan tujuan pembelajaran dalam blok tidak terpenuhi.

Pada penelitian ini juga dilakukan wawancara pada bulan Maret kepada empat orang tutor dan mahasiswa dari dua angkatan. Hasil dari wawancara dengan mahasiswa menunjukkan bahwa skenario/kasus yang diberikan terasa kurang luas dan dalam, sehingga mahasiswa merasa peningkatan wawasan pengetahuan mereka terhadap materi tersebut belum cukup. Kemudian, wawancara juga dilakukan pada beberapa dosen yang terlibat dalam tutorial yang mengatakan bahwa sering sekali skenario yang diberikan kesannya lebih memaksakan mahasiswa dalam memahami suatu masalah yang kadang-kadang dirasakan mahasiswa terlalu sulit untuk dipahami dan dimengerti, padahal terlihat rasa keingintahuan mereka sangat besar, sehingga tujuan blok tidak tercapai. Permasalahan lain yang sering muncul adalah ketika skenario yang dibuat sulit sekali yang bisa mereview *prior knowledge* mahasiswa. Dalam beberapa kasus yang diberikan, kadang-kadang mahasiswa merasa bosan dengan pola skenario yang relatif sama dan berulang-ulang, apalagi bila mahasiswa belum pernah menemui kasus penyakitnya. Untuk itu, skenario harus terus-menerus dievaluasi dan perlu dilakukan inovasi terhadap skenario. Hal ini perlu dilakukan untuk mencari alternatif lain selain skenario tulisan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI) dan multimedia pada beberapa tahun terakhir memungkinkan

untuk membuat model skenario selain dalam bentuk tulisan, seperti dalam bentuk gambar-gambar, *web-based* atau video. Diharapkan, dengan adanya perubahan bentuk skenario tersebut, ada perubahan dalam menelaah isi skenario. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Pada umumnya, mahasiswa merasa bahwa video dan media yang digunakan dapat menstimulus ketertarikan mereka terhadap materi yang diberikan (Persson, C.A, et al. 2010; Carrdal, S, et al, 2008; Balslev T, et al, 2005).

Penggunaan video dalam proses pendidikan kedokteran pada masa sekarang telah memberikan berbagai kemudahan kepada mahasiswa dalam menelaah suatu bahan materi pembelajaran. Sebagai suatu metode pembelajaran, skenario video harus dapat diukur efektivitasnya. Hal ini penting sebagai upaya penerapan dasar pemilihan metode dan alat perbaikan kualitas pengajaran (Barry S, 2007).

Tujuan penelitian ini adalah membandingkan efektivitas skenario dalam bentuk video dan *paper* terhadap capaian tahapan *seven jump* di dalam tutorial.

MATERI DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dan rancangan penelitian *posttest only with control group design*, dilengkapi dengan penelitian kualitatif untuk mendukung penelitian kuantitatif. Penelitian ini akan memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelompok, yang terdiri dari kelompok intervensi dan kelompok lain sebagai kontrol. Pada kelompok intervensi akan diberikan skenario dalam bentuk video, sedangkan kelompok kontrol mendapat skenario dalam bentuk *paper case*. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis dan dilakukan uji statistik yang sesuai untuk mencari perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap variabel yang lain.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan format panduan kuesioner dalam bentuk *check list* dengan skala Likert untuk mengukur sejauhmana proses kelompok tutorial. Skala ini juga dibuat mengacu pada berbagai aktivitas, produktivitas dan proses interaksi yang dilakukan mahasiswa dalam tutorial berdasarkan langkah 1 sampai 5 dari *seven jump* yang terdapat dalam *Feedback form to discussion leadership and group functioning* dari de Grave dan *Problem based learning: step by step a guide for students and tutors* dari Camp, yang telah diuji validitas dan reabilitasnya dengan dengan nilai alfa = 0,889^(9.10.11).

Prosedur penelitian ini meliputi dua tahap yakni, tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

- a. Tahap persiapan: hal pertama yang dilakukan adalah, menyesuaikan jadwal pelaksanaan penelitian dengan jadwal pelaksanaan tutorial pada blok Kedokteran Tropis dan Penyakit Infeksi yang sudah ditetapkan oleh koordinator tutorial. Kemudian, merumuskan tujuan belajar yang kemudian dituangkan dalam modul pembelajaran. Tujuan belajar ini kemudian digunakan sebagai dasar penyusunan/pemilihan skenario sebagai skenario video. Skenario video diambil dari potongan adegan film (*scene*) yang berkaitan dengan blok Kedokteran Tropis dan Penyakit Infeksi. Skenario video tersebut kemudian dikonversikan menjadi suatu bentuk skenario tertulis (*paper case*).
- b. Pada tahap pelaksanaan: mahasiswa dikelompokkan menjadi empat kelompok yang menggunakan skenario dalam bentuk video maupun *paper case*

yang dilakukan secara acak dengan pertimbangan seluruh mahasiswa dianggap memiliki pemahaman yang sama terhadap materi HIV/AIDS, karena sudah diberikan pada kuliah sebelum proses tutorial berlangsung. Dua kelompok melakukan tutorial dengan menggunakan skenario *paper* (kelompok kontrol), sedangkan dua kelompok lainnya melakukan tutorial dengan menggunakan skenario video (kelompok eksperimen). Selama proses tutorial, seluruh kelompok yang difasilitasi seorang tutor melakukan pemahaman dan pencarian pengetahuan yang tersaji dalam modul (skenario) dengan menggunakan metode tahapan *seven jump*. Setelah proses tutorial selesai, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa di akhir sesi tutorial.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pengukuran hanya dilakukan untuk satu skenario dalam satu blok dan dilakukan pada tahun ke-dua saja. Untuk membandingkan keefektifan proses tutorial dengan menggunakan skenario dalam bentuk video, sebaiknya diterapkan juga pada skenario dengan materi serta kelompok mahasiswa yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data pencapaian tahapan *seven jump*

Data dikumpulkan berdasarkan pada hasil pandangan mahasiswa terhadap pencapaian tahapan *seven jump* dengan menggunakan skenario dalam bentuk video dengan skenario dalam bentuk *paper*.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Pencapaian Tahapan *Seven Jump*

No	Skor	Video		Paper		Total		
		N	%	N	%	N	Mean	SD
1	95 – 103	2	8	2	8	4	95,75	1,500
2	86 – 94	18	72	8	26	26	89,73	2,600
3	77 – 85	4	16	12	48	16	81,75	2,516
4	68 – 76	1	4	3	12	4	69,75	2,061
Total		25	100	25	100	50		
Total tahapan <i>seven jump</i>							86,06	6,955

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok tutorial mahasiswa yang menggunakan skenario video sebagian besar berada pada skor kelompok 86-94, yaitu sebanyak 18 (72%) dengan rata-rata 89,73 (SD 2,600), sedangkan pada kelompok mahasiswa yang menggunakan *paper* skor kelompok terbanyak pada skor 77-85 yaitu, sebanyak 12 (48%), dengan rata-rata 81,75 (SD 2,516). Dengan demikian data ini menunjukkan bahwa skenario video memiliki nilai lebih baik dibandingkan dengan skenario *paper*.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data pada penelitian ini dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji normalitas data ini berguna untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran skor item pada skala capaian tahapan *seven jump*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05. Oleh karena jumlah responden lebih dari 30, maka pengujian normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas ini dilakukan terhadap data yang dikumpulkan berdasarkan hasil pandangan mahasiswa terhadap pencapaian tahapan *seven jump*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pada Kelompok Skenario Video dan Kelompok Skenario *Paper*

Kelompok	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
	P	Keterangan
Skenario video	0.986	Normal
Skenario <i>paper case</i>	0.605	Normal

Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada kelompok skenario dalam bentuk video menghasilkan nilai probabilitas (p) sebesar 0,285, sedangkan skor yang menggunakan skenario dalam bentuk *paper* probabilitas (p) sebesar 0,857. Karena hasil dari pengujian pada seluruh data mendapatkan nilai $p > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi skor capaian tahapan *seven jump* yang menggunakan

skenario video maupun skenario *paper* berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji beda kedua kelompok menggunakan *independent sample t-test*.

Uji Analisis Beda

Penelitian ini untuk menguji hipotesis ada tidaknya perbedaan nilai pencapaian tahapan *seven jump* pada kelompok skenario

video dengan *paper*. Data diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh mahasiswa di akhir sesi tutorial.

Analisis *independent sample t-test* menghasilkan nilai *t* hitung 2,503, nilai *t* hitung ini bila dibandingkan dengan *t* tabel untuk $df = 48$ untuk taraf signifikansi 5% = 2,02, maka *t* hitung > dari *t* tabel, artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, nilai $p = 0,016$ dengan perbedaan rerata sebesar (*mean difference*) 4,680. Karena nilai $p < 0,05$, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rerata skor pencapaian tahapan *seven jump* yang bermakna antara kelompok tutorial menggunakan skenario dalam bentuk video dengan skenario dalam bentuk *paper*.

Pembahasan

Pembahasan penelitian diarahkan untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu membandingkan efektivitas skenario dalam bentuk video dengan skenario dalam bentuk *paper* dalam tutorial terhadap pencapaian tahapan *seven jump*, pada blok Kedokteran Tropis dan Penyakit Infeksi yang diberikan kepada mahasiswa semester empat tahun kedua pada Program Pendidikan Dokter Universitas Pattimura. Hasil analisis mendapatkan perbandingan yang menghasilkan nilai $p < 0,05$, sehingga dapat diambil kesimpulan terdapat perbedaan rerata skor pencapaian tahapan *seven jump* yang bermakna antara kelompok tutorial menggunakan skenario dalam bentuk video dengan skenario dalam bentuk *paper*.

Hasil ini sama dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media video meningkatkan keterlibatan dan motivasi para mahasiswa. Balslev menyebutkan, bahwa interaksi verbal pada mahasiswa yang menggunakan *video case* lebih baik bila dibandingkan dengan mahasiswa *paper case*. Lebih lanjut, penelitian Balslev tersebut memuat lebih banyak persoalan yang berkaitan dengan eksplorasi data, pembentukan teori dan evaluasi teori, yang menunjukkan bahwa terdapat dorongan pada proses kognitif. Hasil penelitian Kamin menunjukkan bahwa

critical thinking mahasiswa yang menggunakan *video case* lebih baik daripada mahasiswa yang menggunakan *paper case*. Hasil penelitian yang dilakukan Chan menunjukkan, bahwa persepsi mahasiswa yang merasa bahwa tutorial dengan menggunakan video lebih menarik dan menyenangkan daripada *paper case*, yaitu skenario video dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami kasus serta dapat memotivasi belajar. Penelitian Balslev memperlihatkan, bahwa pembelajaran menggunakan skenario video dapat merangsang pembelajaran kolaboratif dalam membagi pengetahuan. Hal ini dikarenakan dengan media pembelajaran video mahasiswa lebih mudah memahami gambaran yang jelas terhadap informasi yang disampaikan, sehingga memotivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian Parkin dan Dogra pada mahasiswa kedokteran di *Green Institute of Child Health*, Leicester, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap pembelajaran menggunakan skenario video sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan pengetahuan (Persson CA, *et al*, 2010; Balslev T, *et al*, 2005; Kamin C, *et al*, 2003; Chan KL, *et al*, 2010; Balslev T, *et al*, 2009; Parkin A & Dogra N, 2000).

Perkembangan yang pesat dari teknologi informasi (IT) dan multimedia dalam beberapa tahun terakhir telah memungkinkan pembuatan skenario jenis baru dengan menambahkan video (film), *soundtrack* (musik latar), dan gambar. Video juga merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Hal ini yang menjadi dasar pemilihan media video sebagai metode pembelajaran sebagai salah satu pilihan model, selain skenario dalam bentuk *paper case* yang biasa diberikan dalam diskusi tutorial (Daryanto, 2010).

Metode pembelajaran dalam PBL dimana mahasiswa belajar dalam kelompok kecil, dengan sistem tutorial. Tutorial adalah tempat dimana para mahasiswa berdiskusi

memberikan pendapat-pendapat yang berbeda serta menjadi tempat berbagi pengetahuan (Dolmans dan Schmidt, 2006). Selama proses tutorial berjalan, para mahasiswa bersama-sama dengan tutor melakukan pemahaman dan pencarian pengetahuan yang tersimpan dalam suatu masalah yang tersaji dalam bentuk skenario melalui langkah-langkah terstruktur guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan maupun tujuan belajar yang lebih dari itu. Proses tutorial dengan menggunakan skenario video mendapat gambar atau kesan dan suara dari tokoh (pasien) nyata yang terdapat dalam video dari pada sebuah karakter atau tokoh dalam teks (*paper case*), hal ini menunjukkan bahwa tutorial dengan menggunakan skenario video dapat mendorong keinginan mahasiswa dalam belajar, dan mahasiswa lebih termotivasi (Dolmans, DHJM & Schmidt H. 2006; Harsono. 2008; de Leng BA, *et al*, 2007).

Hasil analisis ini juga didukung beberapa teori yang mengatakan bahwa keuntungan penggunaan media video atau film dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran adalah: (1) video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari mahasiswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain; (2) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; (3) video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; (4) video mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok mahasiswa; (5) video dapat menyajikan suatu peristiwa dapat dilihat secara langsung; (6) video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan. Menurut Dale, pengalaman manusia digambarkan sebagai kerucut, yang dimulai dari pengalaman langsung sampai dengan pengalaman yang paling abstrak, yaitu belajar melalui lambang kata-kata, sehingga

jika pengalaman belajar semakin menuju tingkat konkrit, maka hasil yang dicapai akan semakin tinggi. Dengan melihat beberapa kelebihan dari video, maka penggunaan media video dalam proses belajar mengajar sangat membantu, terutama kemampuan untuk merangsang mahasiswa dalam memotivasi pengetahuan mereka (Arsyad A, 2009; Marx RD, 1998).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa yang menggunakan skenario dalam bentuk video dalam tutorial yang berpendapat bahwa menurut mereka, skenario dalam bentuk video (*film*) lebih menarik dibandingkan dengan skenario dalam bentuk tertulis yang biasa mereka gunakan pada tutorial. Para mahasiswa lebih termotivasi oleh skenario video, terutama oleh kasus yang dipaparkan yang memunculkan permasalahan atau kejadian yang memungkinkan mereka untuk melakukan pengamatan langsung dengan melihat interaksi dari pasien dan dokter. Mahasiswa juga melihat bahwa skenario video dapat membantu mereka dalam memahami sebuah kasus untuk mengembangkan/mengaktivasi pengetahuan awal mereka, sehingga mendorong mereka dalam menganalisis permasalahan yang ada.

Skenario video terlihat memiliki banyak keistimewaan yang tidak terdapat dalam skenario *paper* dan membuat skenario video lebih baik dari *paper* sebagai pendorong mahasiswa dalam tutorial. Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa nilai pencapaian tahapan *seven jump* dalam tutorial mahasiswa yang menggunakan skenario dalam bentuk video yang lebih tinggi nilainya dibanding dengan skenario dalam bentuk *paper*. Hal ini dikarenakan dengan media video sebagai skenario, mahasiswa lebih mudah memahami gambaran yang jelas terhadap informasi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan perlu adanya inovasi dan kreativitas pengembangan skenario sebagai alternatif dalam menyampaikan suatu pesan pembelajaran. Fenomena ini juga disebabkan adanya faktor kejenuhan dari

mahasiswa dalam menggunakan skenario *paper case*.

Di samping, itu temuan pada penelitian ini adalah bahwa variasi model pengajaran, khususnya yang melibatkan audio dan visual sangat cocok untuk tema pada blok Kedokteran Tropis dan Infeksi, karena mahasiswa dibawa dalam situasi yang sebenarnya. Hal ini terlihat dari adanya ketertarikan dan motivasi belajar mahasiswa yang lebih baik bila diberikan paparan kasus lewat skenario video. Mahasiswa dalam hal ini melihat media video tersebut sebagai metode baru dalam tutorial yang mereka alami. Konten yang dipaparkan melalui video tersebut juga tidak sulit untuk dipahami oleh mahasiswa, karena sebelumnya mereka telah mendapatkan asupan materi lewat kuliah HIV/AIDS pada blok Kedokteran Tropis dan Penyakit Infeksi. Selain itu, konten materi yang menarik (HIV/AIDS) menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa ditambah dengan adanya visualisasi melalui video (film), sehingga mahasiswa seolah-olah bisa merasakan pengalaman langsung sebagai seorang dokter yang sedang memberikan keputusan saat sedang menangani pasien. Mahasiswa lebih mudah memahami suatu masalah atau kasus bila tidak hanya diberikan secara *audio* atau *visual* saja. Penggabungan kedua metode tersebut, baik secara *audio* maupun *visual*, dengan memanfaatkan sebanyak-banyaknya penggunaan indera akan membantu mahasiswa dalam memahami dan menganalisis suatu kasus. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan mahasiswa dalam wawancara:

“...ya, karena dengan video kita bisa menganalisa masalah lebih banyak, karena kita bisa melihat dan mendengar...”

Beberapa pendapat mengatakan bahwa sebagai media ajar, video memiliki kelebihan, yaitu dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau

memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Menurut Romiszowski, video adalah sebuah media pembelajaran yang cukup menarik untuk digunakan karena video dapat menggabungkan secara baik beberapa unsur multimedia seperti *audio*, *visual*, pergerakan dan warna (Arsyad A, 2009; Ismail, M.A., & Mahmud, R. 2008). Seperti yang diungkapkan mahasiswa yang mengatakan dalam wawancara:

“...ya, saya bisa memahami lebih baik dari skenario teks, karena kita tidak sekedar membaca teks tetapi melihat dan mendengar sehingga banyak hal yang bisa kami diskusikan...”

Dalam penelitian ini terlihat bahwa pencapaian tahapan *seven jump* pada mahasiswa yang diberi skenario *paper case* yang lebih rendah dimungkinkan oleh kesulitan mahasiswa dalam mengadopsi informasi yang mereka pelajari ke dalam ranah kognitif mereka. Pemberian materi secara tekstual dalam menyampaikan suatu pesan kadang-kadang sulit untuk diserap oleh mahasiswa tanpa merasakan dan mengalami secara langsung masalah tersebut. Saat *paper case* digunakan, mahasiswa kehilangan kesempatan untuk mendengarkan keluhan dari pasien dan membuat penilaian sendiri tentang kondisi pasien. Hal ini yang merupakan permasalahan utama yang sering terjadi pada *paper case*, yaitu tulisan-tulisan tersebut tidak secara realistis memberikan simulasi tentang tantangan-tantangan dalam pemecahan permasalahan dalam situasi klinis. Selain itu, permasalahan yang digunakan seharusnya menguji persepsi dan pemikiran sebelumnya dari para mahasiswa, sehingga menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan mahasiswa untuk mencari pengetahuan baru. Faktor-faktor seperti realisme, variasi, emosi, kebingungan, dan kontradiksi berdasarkan persepsi juga penting dalam skenario yang baik. Dalam *paper case*, kasus-kasus penyakit dan pasien hanya ditampilkan sebagai seorang tokoh dalam kertas.

Dibandingkan dengan melihat dan mendengar film (video) para pasien dalam situasi klinis, mahasiswa diingatkan pada pengalaman mereka sendiri dalam situasi yang sama, sehingga mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya (Chan KL, *et al*, 2010; Dahlgreen, MA & Oberg G, 2001). Hal ini sesuai dengan pendapat mahasiswa yang mengatakan dalam wawancara bahwa:

“...menurut saya ketika pertama sekali diperkenalkan dengan skenario dalam bentuk video sedikit bingung, tetapi setelah mengikuti dengan seksama, ternyata skenario dalam bentuk menarik dan lebih mudah untuk diingat, selain itu setiap gerakan dari pasien (penderita) dan dokter yang terlihat dalam video dapat diperhatikan...”

Realisme dan kebenaran adalah kata-kata kunci dalam melibatkan mahasiswa ke dalam suatu permasalahan. Pancing-pancingan kebenaran dapat melibatkan para mahasiswa ke dalam permasalahan secara

mendalam, dan dapat menciptakan pola pikir yang memungkinkan para mahasiswa melakukan pendekatan pada masalah seolah-olah situasi klinis dalam kehidupan nyata (Persson CA, *et al*, 2010).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor capaian tahapan *seven jump* pada kelompok tutorial dengan skenario video lebih tinggi dari pada skor capaian tahapan *seven jump* kelompok tutorial dengan skenario *paper*. Hal tersebut membuktikan bahwa tutorial dengan skenario dalam bentuk video lebih efektif dari padaskenario *paper* dalam pencapaian tahapan *seven jump*.

Saran

Untuk itu disarankan bagi institusi pendidikan dapat menjadikan skenario video sebagai alternatif metode belajar selain *paper*, bagi tim pengembangan skenario sebagai masukkan dalam merancang sebuah skenario selain skenario tulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Balslev, T., de Grave., W.S., & Scherpbier, A.J.J.A. 2005. Comparison of text and video cases in a postgraduate problem based learning format. *Medical Education*. 39: 1086-1092
- Balslev, T., de Grave., W.S., Muijtjens, A.M.M., Eika,B.,Scherpbier, A.J.J.A. 2009. The development of shared cognition in paediatric residents analysing a patient video versus a paper patient case. *Adv in Health Sci Educ*. 14:557-565
- Barry, S. 2007. Strategi penulisan skenario dalam video pendidikan kedokteran. *Jurnal Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan indonesia*, 2(3), pp 83-121

- Camp, G., Van het Kaar, A., Van der Molen, H., & Schmidt, H. (2002) *Problem based learning: step by step a guide for students and tutors*. Faculty of Social Sciences, Psychology Department, Erasmus University.Rotterdam
- Carrdal, S., Krupat, E., & Ulrich, M. 2008. Live lecture versus video-recorded lecture: Are students voting with their feet?. *Academic Medicine*. 83: 1174-1178
- Chan, K.L., Patil, G.N., Chen, Y.J., Lam, M.C.J., Lau, S.C., & Ip, M.S.M. 2010. Advantages of video trigger in problem-based learning. *Medical Teacher*. 32: 760-765
- Dahlgreen, M.A., & Oberg, G. 2001. Questioning to learn and learning to question. Structure and function of problem based-learning scenarios in

- environmental science education. *High Educ.* 41(3):263-282.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media
- de Grave, W.S., Moust, J., & Hommes, J. (2003) *The roles of the tutor in problem based learning curriculum.* A series on Problem-Based Medical Education. Universitaire Pers Maastricht
- de Leng, B.A., Dolmans., D.H.J.M., van de Wiel., M.W.J., Muijtjens, A.M.M., van der Vleuten, C.P.M. 2007. How video case should be used as authentic stimuli in problem-based medical education. *Medical Education.* 41:181-188
- Dolmans, D.H.J.M., & Schmidt, H. 2006. What do we know about cognitive and motivational effects of small group tutorialin problem-based learning? *Adv in Health Sci Educ.* 11(4):321-336
- Harsono. 2008. *Pengantar Problem-based Learning.* Yogyakarta: Medika FK UGM
- Ismail, M.A., & Mahmud, R. 2008. *Teknik video dalam pendidikan: penerapan dan pemupukan nilai melalui bahan sumber video.* Dalam: Isjoni dan Ismail (ed). *Pembelajaran Virtual.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamin, C., O'Sullivan, P., Deterding., R., & Younger., M. 2003. A comparison of critical thinking in groups of third-year medical students in text, video, and virtual PBL case modalities. *Academic Medicine.* 78: 204-211
- Marx, R.D. 1998. Toward optimal use of video in management education:examining the evidence. *Journal of Management Development.* 17(4), 243-250
- Norman, G.R., Schmidt, H.G. 2000. Efectiveness of problem-based learning curricula: theory, practice and paper darts. *Medical Education.* 34:721-726
- Parkin, A., & Dogra, N. 2000. Making video for medical undergraduate teaching in child psychiatry: the development, use and perceived effectiveness of structured videotapes of clinical material for use by medical students in child psychiatry. *Medical Teacher.* 22(6), 568-571.
- Persson, C.A., Fyrenius, A.,& Bergdahl, B. 2010. Perspectives on using multimedia scenarios in a PBL medical curriculum. *Medical Teacher.* 32: 766-772
- Sutikno, S. 2009. *Belajar dan pembelajaran.* Bandung: Prospect bandung
- Van den Hurk M.M., Wolfhagen I.H.A.P., Dolmans D.H.J.M., Van Der Vleuten C.P.M. 1999. The impact of student-generated learning issues on individual study time and academic achievement. *Medical Education.* 33: 808-814
- Yulistini. 2007. *Persepsi tutor terhadap kinerjanya dan hubungan dengan dinamika kelompok tutorial di Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Padang.* Tesis, Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada.