

Perbandingan Penggunaan Media Audiovisual dan Media Asli Hidup dalam Praktikum Fisiologi "Uji Keseimbangan Kursi Baranny" di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah

Nurfitriani*, Alief Dhuha, Ade Yuli Amellia

Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah, Padang

Email: 2110070100036@student.unbrah.ac.id

Abstrak

Latar Belakang: Penelitian ini membandingkan media pembelajaran audiovisual dengan media asli hidup pada praktikum fisiologi "Uji Keseimbangan Kursi Baranny". Metode konvensional membuat mahasiswa cenderung pasif, sehingga inovasi media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan efektivitas belajar. **Tujuan:** Menentukan perbedaan hasil pembelajaran menggunakan media audiovisual dan kombinasi audiovisual+media asli hidup. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode Quasi-Eksperimen Post-Test Only Group dengan total sampling mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah angkatan 2023 (193 orang). Data dianalisis menggunakan SPSS v.25 uji *Chi-Square*. **Hasil:** Rerata post-test menunjukkan bahwa kelompok audiovisual+media asli hidup memiliki tingkat kelulusan 79,2% dibanding kelompok audiovisual saja (62,3%). Perbedaan signifikan ditemukan dengan nilai sig 0,009 ($p < 0,05$). **Kesimpulan:** Penggunaan media audiovisual+media asli hidup lebih efektif dibandingkan audiovisual saja dalam praktikum fisiologi.

Kata Kunci: Perbandingan; Media Pembelajaran; Media Audio Visual; Media Asli Hidup; Fisiologi; Kursi Baranny

Abstract

Background: This study compares audiovisual learning media with live demonstration media in the physiology practicum "Barany Chair Balance Test." Conventional methods tend to make students passive, highlighting the need for innovative learning media to enhance learning effectiveness. **Objective:** To determine the differences in learning outcomes using audiovisual media and a combination of audiovisual + live demonstration media.. **Method:** This study employed a Quasi-Experimental Post-Test Only Group design with total sampling of medical students from the Faculty of Medicine, Universitas Baiturrahmah, class of 2023. Data were analyzed using SPSS v.25. **Results:** The post-test average showed that the audiovisual + live demonstration group had a passing rate of 79.2%, compared to 62.3% in the audiovisual-only group. A significant difference was found with a p-value of 0.009 ($p < 0.05$). **Conclusion:** The use of audiovisual + live demonstration media is more effective than audiovisual media alone in the physiology practicum.

Keywords: Comparison; Learning Media; Audiovisual Media; Live Demonstration Media; Physiology; Barany Chair Test

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.¹ Teknologi mempengaruhi cara kita mengakses, menyebarkan, dan menerima informasi, yang berimbas pada proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.² Perubahan ini tidak hanya mencakup perkembangan dalam perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.^{3,4} Dalam konteks pendidikan tinggi, terutama di Fakultas Kedokteran, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran semakin penting untuk mendukung kualitas dan efektivitas pengajaran.^{5,6}

Meskipun banyaknya kemajuan teknologi, pendidikan kedokteran di banyak universitas masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah, metode pembelajaran yang ada terutama pada praktikum fisiologi masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan kuliah dosen. Metode ini membuat mahasiswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar, yang berpotensi mengurangi efektivitas pemahaman terhadap materi yang disampaikan.^{7,8} Untuk itu, inovasi dalam metode pembelajaran perlu terus dikembangkan, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.^{9,10}

Salah satu studi menyebutkan pendekatan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media audiovisual dan media asli hidup dalam praktikum fisiologi.¹¹ Media audiovisual, seperti video, memungkinkan mahasiswa untuk lebih memahami konsep yang abstrak melalui visualisasi yang menarik.^{12,13} Sementara itu, media asli hidup, yang melibatkan penggunaan objek nyata seperti manusia atau hewan, memberikan

pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman mahasiswa.¹⁴ Penggunaan metode media asli hidup dan audiovisual diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan meningkatkan kualitas pendidikan di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah.

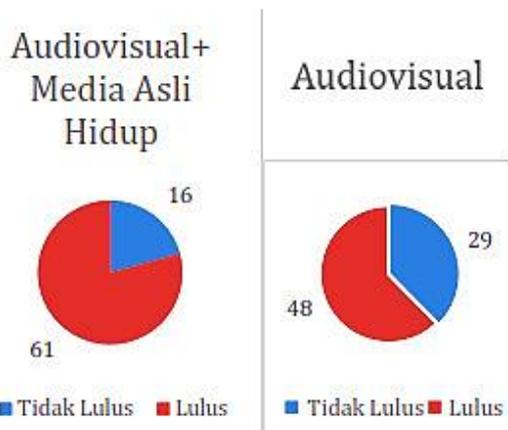
Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbandingan efektivitas penggunaan media audiovisual dan media asli hidup pada praktikum fisiologi di Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah. Peneliti berharap dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan mahasiswa di era modern.

II. BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini desain *quasi eksperimen* dengan metode *Post- test Only Control Group Design* untuk membandingkan hasil pembelajaran mahasiswa menggunakan dua jenis media pembelajaran: audiovisual + media asli hidup dan audiovisual. Penelitian ini membandingkan antara antara hasil nilai post test medi asli hidup+ audiovisual dengan nilai post test audiovisual.

Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa kedokteran Angkatan 2023 yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yaitu 193 orang. Pengolahan data dilakukan dengan SPSS versi 25, dengan tingkat kepercayaan 95%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN



GAMBAR 1. GAMBAR HASIL POST-TEST PRAKTIKUM FISILOGI

Gambar 1, menunjukkan hasil Post-Test secara keseluruhan sampel mahasiswa fakultas kedokteran Angkatan 2023 pada kelompok yang mendapatkan pembelajaran Audiovisual + Media Asli Hidup, 61 orang lulus post test dan 16 tidak lulus. Pada pembelajaran media, 48 lulus post test dan 29 tidak lulus.

TABEL 1. RERATA HASIL *POST-TEST* PRAKTIKUM FISILOGI

	Mean	Median	SD	Min	Max
<i>Audiovisual</i>					
<i>+Media Asli</i>	82,99	100,00	21,829	40	100
Hidup					
<i>Audiovisual</i>	70,26	70,00	23,563	30	100

Tabel 1, menunjukkan Rerata hasil post-test pada kelompok pembelajaran Audiovisual + Media Asli Hidup rata-rata 82,99. Rerata hasil post-test pada kelompok pembelajaran audiovisual rata-rata 70,26.

Media pembelajaran audiovisual secara teoritis dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian informasi secara visual dan auditori.^{15,16} Namun, penambahan media asli hidup memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Media asli hidup memungkinkan mahasiswa untuk

mengamati fenomena fisiologis secara langsung, memberikan pengalaman sensoris tambahan yang tidak bisa diperoleh hanya dari media audiovisual.^{14,17}

TABEL 2. NILAI *POST-TEST* PRAKTIKUM FISILOGI

Media Pembelajaran	Nilai <i>Post-test</i>				Nilai p
	Tidak Lulus		Lulus		
	n	%	n	%	
<i>Audiovisual+ Media Asli Hidup</i>	16	20,8	61	79,2	0,009
<i>Audiovisual</i>	29	37,7	48	62,3	

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada kelompok pembelajaran audiovisual + media asli hidup sampel yang lulus sebanyak 61 (79,2%) dan yang tidak lulus sebanyak (20,8%). Sedangkan pada kelompok pembelajaran audiovisual lulus 48 (62,3 %) dan tidak lulus 29 (37,7%). Hasil uji statistik Chi Square didapatkan nilai p=0,009 (p<0,05) terdapat perbedaan hasil pembelajaran yang signifikan antara media audiovisual + media asli hidup dan media audiovisual saja. Studi ini sesuai dengan studi sebelumnya.¹⁷ Berdasarkan studi sebelumnya mendukung hasil dari studi ini. Salah satunya adalah studi dari Edgar Dale, yang menyatakan bahwa variasi dalam media pembelajaran, baik dari yang abstrak hingga konkret, tidak seharusnya dipandang sebagai hierarki, melainkan sebagai elemen yang saling melengkapi untuk mendukung pembelajaran yang efektif.¹⁸

Abdullah menyebutkan bahwa proses pembelajaran tidak akan optimal jika guru dan siswa tidak didukung oleh media yang tepat. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat merangsang minat belajar siswa.¹⁹ Media yang baik adalah media yang mengkombinasi konsep abstrak dan realitas dunia nyata melalui alat peraga yang relevan.²⁰

Wijaya et al. juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang menggabungkan elemen interaktif dan langsung, seperti simulasi dan demonstrasi, dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar mahasiswa. Interaksi langsung dengan materi pelajaran, seperti yang disediakan oleh media asli hidup, membuat pembelajaran menjadi lebih relevan, menarik, dan aplikatif.²¹

Pada studi ini terdapat hubungan positif antara penggunaan media asli hidup dan media audiovisual dalam mendukung pembelajaran praktikum fisiologi "Uji Keseimbangan Kursi Barany". Seiring dengan studi oleh suryani, media pembelajaran audiovisual dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian informasi secara visual dan auditori.²²

Studi sebelumnya menyebutkan media audiovisual berperan dalam memberikan pemahaman awal yang visual dan dinamis terhadap konsep sistem keseimbangan tubuh seperti respon vestibular melalui visualisasi.²² Media asli hidup memungkinkan mahasiswa untuk mengamati fenomena fisiologis secara langsung, memberikan pengalaman sensoris tambahan dengan alat praktikum Kursi Baranny yang tidak bisa diperoleh hanya dari media audiovisual.¹⁷

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan: Kombinasi pembelajaran media audiovisual+media asli hidup lebih efektif dibandingkan pembelajaran audiovisual dalam praktikum fisiologi "Uji Keseimbangan Kursi Baranny" dengan rerata nilai post-test 82,99 dibandingkan 70,26 dan tingkat kelulusan 79,2% dan 62,3% ($p=0,009$). Studi ini menggambarkan integrasi media audiovisual dengan media asli hidup memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dibandingkan dengan hanya menggunakan media audiovisual. Temuan ini memberikan

panduan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang metode pengajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Saran: Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran pada skenario praktikum lain dengan mempertimbangkan variabel tambahan seperti gaya belajar mahasiswa, nilai IPK mahasiswa, dan ketersediaan media asli hidup dan media audiovisual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. A. Pribadi B. Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Prenada Media. 2021;(December 2021):266A. Pribadi, B. (2017). Media & Teknologi Dalam.
- [2]. Nurul Audie. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. Posiding Semin Nas Pendidik FKIP. 2019;2(1):586–95.
- [3]. Wibawanto H. Generasi Z dan Pembelajaran di Pendidikan Tinggi Disajikan. 2016;1–12.
- [4]. Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan. Konsep Dasar Media Pembelajaran. J Student Res. 2023;1(1):282–94.
- [5]. Yaumi M, Damopolii M. Model Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Al-Musannif. 2019;1(2).
- [6]. Munir NS, Gani HA, Mappalotteng AM. Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning, Gaya Belajar, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X di Smk Negeri 2 Pinrang. UNM J Technol Vocat. 2022;6(1):25.
- [7]. Lontoh F, Sihombing M. Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa. 2021;1–16.
- [8]. Nisa'i SH, Syofyan H, Hotimah U, Nurhayati
- [9]. R. Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran IPA di Kelas Rendah dan Tinggi. Pros Esa Unggul. 2022;(9):258–61.
- [10]. Dwijayani NM. Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. J Phys Conf Ser. 2019;1321(2):171–87.
- [11]. Miranto AN, Wardani KK. Perancangan Aplikasi Anatomi dan Fisiologi pada Sistem Kardiovaskular sebagai Pendukung Pembelajaran Mahasiswa Kedokteran Umum. J Sains dan Seni ITS. 2019;8(1).
- [12]. Akbar J saddam, Ariani M, Zulhawati, Haryani,

- Zani BN, Husnita L, et al. Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. 2023. 166 p.
- [13]. Salsabila UH, Habiba IS, Amanah IL, Istiqomah NA, Difany S. Pemanfaatan Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *J Ilm Ilmu Terap Univ Jambi*. 2020;4(2):163–72.
- [14]. Alfian AN, Putra MY, Arifin RW, Barokah A, Safei A, Julian N. Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *J Pengabd Kpd Masy UBJ*. 2022;5(1):75–84.
- [15]. Rusydiyah EF. Media Pembelajaran Problem Based Learning. *Emergency Medicine Journal*. 2020. 2–195 p.
- [16]. Pamungkas WAD, Koeswanti HD. Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *J Ilm Pendidik Profesi Guru*. 2022;4(3):346–54.
- [17]. Yusnaldi E, Pramayshela A, Zahratunnisa E, Qadaria L. Pemanfaatan media audiovisual pada pembelajaran ips untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2023;7(3):29008–12.
- [18]. Bada, Olusegun S. The psychogenesis of Knowledge and its Epistemological Significance. *J Res Method Educ [Internet]*. 2015;5(6):23–34. Available from: www.iosrjournals.org
- [19]. Sari P. Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media. *J Manaj Pendidik*. 2019;1(1).
- [20]. Tafonao T. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *J Komun Pendidik*. 2018;2(2):103.
- [21]. Abdullah, Oviana W, Husnil Khatimah. Penggunaan Alat Peraga Dari Bahan Bekas Dalam Menjelaskan Sistem Respirasi Manusia Di Man Sawang Kabupaten Aceh Selatan. *J Ilm Pendidik Biol*. 201
- [22]. Wijaya IKWB, Kirna IM, Suardana IN. Model demonstrasi interaktif berbantuan multimedia dan hasil belajar IPA aspek kimia siswa SMP I. *Pendidik dan Pengajaran*. 2012;45(1):88–98.
- [23]. Suryanida DP, Suryatiningsih. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Epistema*. 2022;3(2):2723–8199.