

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran terdiri atas dua proses, yakni belajar dan mengajar. Dalam perkuliahan, kegiatan ini melibatkan interaksi antara dosen dengan mahasiswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya tempat, tetapi juga meliputi metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi(1) Membentuk strategi pembelajaran merupakan upaya utama dalam meningkatkan mutu serta keefektifan pembelajaran. Strategi tersebut mengacu pada perilaku dan proses berpikir yang digunakan untuk mempengaruhi pembelajaran.(2)

Teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia modern. Kemajuan teknologi sangatlah membantu mendukung peningkatan kualitas dan memberi kemudahan dalam pengaturan keseluruhan proses belajar dan mengajar dengan lebih sistematis(3). Saat ini, pembelajaran di sekolah secara bertahap disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang menyebabkan perubahan dan revolusi dalam dunia pendidikan. Pada awalnya, hanya sumber bacaan tertulis seperti buku, majalah atau literatur lain yang digunakan di dalam kelas. Hal tersebut membuat siswa cenderung kurang termotivasi untuk belajar karena kurang menarik, monoton dan membosankan. Pembelajaran berbasis teknologi menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa karena dikemas secara menarik dan juga memudahkan dalam penyampaian materi karena tidak lagi harus banyak memberi ceramah, menulis di papan tulis dan juga melatih kemampuan teknologi guru.(4)

Pada fakultas kedokteran, sangat banyak mata kuliah yang harus dikuasai oleh mahasiswa(5). Tidak dapat dipungkiri bahwa mata kuliah farmakologi ini menjadi salah satu mata kuliah yang sulit dan sangat penting terutama saat terjun ke masyarakat secara langsung karena mata kuliah ini mempelajari cara kerja obat pada setiap sistem biologis yang ada serta menjadi landasan pengetahuan dasar untuk memilih obat yang lebih efisien, aman dan paling akurat untuk pasien sesuai kondisi klinisnya(6). Pada Standar Kompetensi Dokter Indonesia (SKDI) tahun 2013, seorang dokter harus memiliki kemampuan diagnosa dan pengelolaan penyakit secara mandiri dan tuntas. Penyakit pada sistem integumen ini sangatlah sering dijumpai pada masyarakat dari berbagai kalangan dan umur(7). Oleh karena itu, tatalaksana penyakit – penyakit terkait sistem integumen sangatlah diperlukan.

Pentingnya pemahaman farmakologi pada standar kompetensi dokter untuk mengelola berbagai macam penyakit utamanya sistem integumen dan kemajuan teknologi masa kini, mendorong saya untuk menginovasi model pembelajaran farmakologi untuk kemudian dapat diberikan kepada pihak pendidik sebagai langkah saran. Selain itu, penelitian dr. Dr. Bernadette Dian Novita Dewi., M. Ked dkk., dengan judul “Phago pharmacology on the go. Gamification Approach in Case Learning Process” menjelaskan bahwa *game* ini bertujuan untuk menjadi sarana interaktif untuk membantu mahasiswa kedokteran dan farmasi memahami mata kuliah farmakologi(8). Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah *game* yang dapat memuat pembelajaran farmakologi dalam suatu sistem yang terintegrasi. Selain manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi dari mahasiswa, diharapkan hasil capaian belajar juga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih durasi waktu 2 minggu penggunaan aplikasi PHAGO. Hal ini terkait dengan pemrosesan dan penyimpanan informasi dalam memori jangka pendek dan panjang otak dalam belajar. Kemampuan manusia dalam menyimpan informasi dalam area penyimpanan sementara sifatnya sangat terbatas melalui proses penyandian informasi (*encoding*), penyimpanan (*storage*) dan mengingat kembali (*retrieval*). Oleh karena itu, memori dapat memudar dengan cepat jika tidak diberi waktu yang cukup dan kesempatan mengulang (*rehearse*) informasi tersebut(9).

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan media digital interaktif farmakologi berpengaruh terhadap tingkat pemahaman mahasiswa dalam mempelajari farmakologi bidang sistem integumen di kalangan mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS)?
2. Apakah penggunaan media digital interaktif farmakologi berpengaruh pada motivasi belajar farmakologi khususnya bidang sistem integumen pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS)?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif farmakologi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya

Mandala Surabaya (UKWMS) terhadap tingkat pemahaman dan motivasi belajar farmakologi bidang sistem integumen.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Menganalisis tingkat pemahaman farmakologi mahasiswa Fakultas Kedokteran Widya Mandala.
2. Menganalisis pengaruh pembelajaran digital interaktif farmakologi bidang penyakit sistem integumen terhadap tingkat pemahaman farmakologi dan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Widya Mandala.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mendasar untuk penelitian selanjutnya tentang pemanfaatan media digital interaktif sebagai pembelajaran *modern* bagi mahasiswa fakultas kedokteran, sehingga mahasiswa lebih paham dalam farmakologi dan sebagai bahan pertimbangan menggunakan sumber terapan ini sebagai kebijakan baru untuk mempelajari semua mata kuliah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang dapat menjadi bahan acuan dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.4.2.2 Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi berbasis bukti kepada mahasiswa tentang pentingnya mempelajari farmakologi bagi mahasiswa kedokteran dan memfasilitasi pembelajaran mereka. Agar dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar dan membuat mereka lebih memahami topik-topik farmakologi secara menyenangkan, tidak monoton dan lebih mendalam, maka hasil capaian belajar serta kualitas mahasiswa lulusan Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS) akan meningkat.

1.4.2.3 Bagi Dosen

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi berbasis bukti kepada dosen fakultas kedokteran tentang inovasi pembelajaran yang komunikatif dan interaktif bagi mahasiswa kedokteran, sehingga mahasiswa memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh tentang mata kuliah farmakologi dan meningkatkan kualitas lulusan Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS). Selain itu, nama Institut Widya Mandala akan lebih dikenal sebagai fakultas kedokteran yang memanfaatkan teknologi berupa aplikasi pada sistem pembelajarannya, sehingga proses belajar dan mengajar menjadi lebih menyenangkan, komunikatif dan interaktif.