



## **KEEFEKTIFAN DAN KEPUASAN VIDEO AJAR SEBAGAI METODE ALTERNATIF PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI**

**Sophan Y. Warnasouda\*, Mutiara N. Jusuf, Bayu Ewangga**

Fakultas Kedokteran, Universitas Pasundan, Jl. Kenari, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117, Indonesia

\*[sophanwarnasouda@yahoo.com](mailto:sophanwarnasouda@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

Kompetensi seorang dokter adalah dapat melakukan anamnesa dan pemeriksaan fisik pasien dengan baik. Salah satu metoda ajar pada proses belajar mengajar di Fakultas Kedokteran adalah *skill laboratory*. Namun karena masa pandemi, maka dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan metoda video ajar. Mengetahui keefektifan dan kepuasan metoda *skill laboratory* dengan video ajar. Rancangan penelitian potong lintang dengan pendekatan deskriptif dan data sekunder. Penelitian dilaksanakan selama bulan Mei hingga Juni tahun 2022 yang bertempat di Fakultas Kedokteran Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia. Kuesioner telah dilakukan uji validasi dan reliabilitas dengan uji korelasi dan *Cronbach's Alpha*. Data survey selanjutnya dilakukan pengolahan dan tabulasi. Analisis perbandingan nilai OSCE antara *skill lab* dengan video ajar dan tanpa video ajar menggunakan uji Mann-Whitney. Diperoleh bahwa pendapat mahasiswa terhadap kegiatan *skill lab* dengan metoda video ajar di Fakultas Kedokteran Universitas Pasundan mayoritas merespon dengan sangat setuju yaitu 40,83%, setuju 56,15%, tidak setuju 2,68% dan sangat tidak setuju 0,34%. Nilai OSCE pada grup *skill lab* menggunakan video ajar memiliki rerata 76,84, sedangkan rerata grup *skill lab* tanpa video ajar yaitu 92,50. Uji probabilitas didapatkan nilai  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ). Pelaksanaan *skill lab*; dengan metoda video ajar secara daring sudah dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif serta antusias penuh oleh para mahasiswa.

Kata kunci: era pandemi; *skill lab*; video ajar

## **EFFECTIVENESS AND SATISFACTION OF TEACHING VIDEOS AS AN ALTERNATIVE METHOD OF LEARNING IN THE PANDEMIC ERA**

### **ABSTRACT**

*The competence of a doctor is to be able to take a good history and physical examination of the patient. One of the teaching methods in the teaching and learning process at the Faculty of Medicine is laboratory skills. However, due to the pandemic period, innovations were made in the learning process, namely the video teaching method. Knowing the effectiveness and satisfaction of the laboratory skill method with teaching videos. Cross-sectional research design with descriptive approach and secondary data. The research was conducted from May to June 2022 at the Faculty of Medicine, Pasundan University, Bandung, Indonesia. The questionnaire has been tested for validation and reliability with correlation tests and Cronbach's Alpha. The survey data is then processed and tabulated. Comparative analysis of OSCE scores between skill labs with teaching videos and without teaching videos using the Mann-Whitney test. It was found that the majority of students' opinions on skill lab activities with the video teaching method at the Faculty of Medicine, Pasundan University responded strongly agree that is 40.83%, agree 56.15%, disagree 2.68% and strongly disagree 0.34%. The OSCE score in the skill lab group using teaching videos has an average of 76.84, while the average skill lab group without video teaching is 92.50. Probability test obtained p value = 0.000 ( $p < 0.05$ ). Implementation of skills lab; with the online video teaching method it can be implemented properly and effectively and with full enthusiasm by the students.*

*Keywords: lab skills; pandemic era; teaching videos*

## PENDAHULUAN

Kompetensi seorang dokter adalah dapat melakukan anamnesa (*History Taking*) dan pemeriksaan fisik pasien (*Physical Examination*) dengan baik.<sup>1</sup> Oleh karena itu seorang mahasiswa Fakultas Kedokteran perlu diajarkan dan dilatih kedua hal tersebut dalam program *skill laboratory (Skill Lab.)*. Salah satu metoda ajar pada proses belajar mengajar di Fakultas Kedokteran Universitas Pasundan, Bandung adalah *skill laboratory*. Di sini mahasiswa diajarkan bagaimana melakukan anamnesa dan pemeriksaan fisik pada “pasien” dengan *supervise trainer*, yaitu dosen. Namun pada masa pandemi yang sudah berlangsung sekitar 2 (dua) tahun ini, hal tersebut tidak bisa dilakukan secara temu muka (*face to face*). Akhirnya diputuskan proses *skill lab* dilakukan dengan cara video ajar melalui *on line*.

Hubungan dokter-pasien adalah hubungan antara profesional (dokter) dengan klien (pasien). Untuk membuat hubungan dokter-pasien yang baik adalah menguasai teknik komunikasi yang baik dengan pasien. Penggunaan komunikasi pasien dengan dokter adalah hal yang paling penting yang disebut dengan *Art of Medicine*.<sup>2</sup>

Dalam menghadapi krisis kesehatan seperti pandemi, maka perlu kreatifitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar, termasuk video ajar dalam masa pandemic (Veratiwi, 2019). Oleh karena itu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di fakultas kedokteran universitas Pasundan telah diterapkankomponen video ajar sebagai media pengajaran terutama pada *skill lab*.

Seperti cara pembuatan video biasa apalagi video ajar, untuk itu memerlukan ilmu yang disebut ilmu sinematografi. Sinematografi merupakan ilmu yang membahas teknik pengambilan gambar dan rangkaian ide cerita dalam bentuk video (Veratiwi, 2019). Setelah berlangsung kurang lebih 3 (tiga) tahun berlangsung, perlu kiranya evaluasi apakah metoda video ajar tersebut sudah cukup efektif?

## METODE

Proses pembelajaran *skill lab* dibagi atas 4 (empat) periode, yaitu :

### **Persiapan para trainer oleh *Resources Person***

Periode ini disebut juga dengan standarisasi untuk para trainer yang dipandu oleh *Resources Person (RP)*. Adapun maksud dari standarisasi ini adalah beban/kompetensi yang harus didapat/dikuasai oleh para mahasiswa dari bahan suatu kompetensi. Sebagai pedoman untuk standarisasi adalah Standar Kompetensi Dokter Indonesia (SKDI) yang pada saat ini masih pada SKDI tahun 2012. Hasil dari periode ini adalah suatu video ajar yang akan disebarakan kepada para mahasiswa.

### **Peluncuran video ajar kepada para mahasiswa**

Waktu peluncuran video ajar ini kira-kira 3 hari sebelum saat pertemuan inti *skill lab*. Senggang waktu yang demikian itu dimaksudkan untuk mempersiapkan para mahasiswa dapat membuat video ajarnya yang nantinya akan “dinilai” oleh sesama mahasiswa dan penilaian oleh trainer. Hal ini disebut pula dengan umpan balik (*feed back*).

### **Pertemuan inti *skill lab***

Pertemuan inti *skill lab* dibagi menjadi 2 ruangan (*room*) pada zoom meeting yaitu ruangan utama (*main room*) dan sub ruangan (*break out room*). Di dalam ruang pertemuan utama terdapat RP, para trainer dan semua mahasiswa. Adapun isi acaranya adalah suatu pengantar dari RP. Selesai pengarahan RP, semua peserta pertemuan membagi ke dalam kelompok.

Satu kelompok berisi sebagian mahasiswa dan 1 trainer. Saat inilah sebenarnya bagaimana



terjadi interaksi antar mahasiswa dan trainernya.

Gambar 1. di *Break Out Room* (Dosen & para mahasiswa)

### Evaluasi proses belajar mengajar *skill lab* dengan video ajar

Setelah selesai acara pada *break out room*, selanjutnya para trainer dan RP berkumpul kembali untuk mengevaluasi dari pertemuan *skill lab*. Dari hasil evaluasi proses *skill lab*; telah dilakukan sebanyak 53 kali pertemuan secara daring yang diikuti dan diamati oleh peneliti.



Gambar 2. video mahasiswa

Rancangan penelitian potong lintang dengan pendekatan deskriptif dan data sekunder. Penelitian dilaksanakan selama bulan Mei hingga Juni tahun 2022 yang bertempat di Fakultas Kedokteran Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia. Sampel merupakan mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pasundan tahap program pendidikan sarjana kedokteran berjumlah 149 responden. Instrumen yang digunakan adalah basis data mengenai survey kepuasan dan *feedback* dari mahasiswa terkait kegiatan *skill lab* dengan metode video ajar selama semester ganjil tahun akademik 2021/2022. Kuesioner telah dilakukan uji validasi dan reliabilitas dengan uji korelasi dan *Cronhbach's Alpha*. Data survey selanjutnya dilakukan pengolahan dan tabulasi. Analisis perbandingan nilai OSCE antara *skill lab* dengan video ajar dan tanpa video ajar untuk mengetahui adakah perbedaan atau tidak menggunakan uji Mann-Whitney. Analisis dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

### HASIL

Tahap awal adalah uji validitas dan reliabilitas dari kuesioner kepuasan mahasiswa terhadap kegiatan *skill lab* dengan metode video ajar yang sebelumnya telah dilakukan sebelum survey diisi oleh mahasiswa. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi item dan total yang dapat terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.  
 Uji Validitas Kuesioner

Pernyataan 1	16.70	4.678	.734	.932
Pernyataan 2	16.70	4.456	.861	.916
Pernyataan 3	16.80	4.844	.766	.929
Pernyataan 4	16.60	4.267	.896	.911
Pernyataan 5	16.50	4.500	.745	.932
Pernyataan 6	16.70	4.456	.861	.916

Tabel 1, didapatkan hasil pada kolom *corrected item-total correlation* dengan nilai lebih dari 0,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari setiap item pernyataan adalah valid sehingga kuesioner tersebut tervalidasi keakuratannya. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat kepercayaan dari kuesioner tersebut yang tergambar pada tabel 2.

Tabel 2.  
 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
.935	6

Tabel 2, menunjukkan hasil reliabilitas kuesioner dengan uji Cronbach's Alpha. Semua item pernyataan yang valid diikutsertakan dalam uji reliabilitas. Dari output diatas didapatkan nilai untuk kuesioner kepuasan mahasiswa terhadap *skill lab* dengan metode video ajar yaitu lebih dari 0,8. Sehingga disimpulkan bahwa kuesioner tersebut dapat diterima, baik dan reliabel.

Sebanyak 149 telah terdata mengisi survey mengenai kepuasan kegiatan skill lab dengan metode video ajar pada semester ganjil tahun akademik 2021/2022. Distribusi mahasiswayang mengisi kuesioner terdiri dari mahasiswa tahun 3 sebanyak 43 responden (28,86%), mahasiswa tahun 2 sebanyak 49 responden (32,89%), dan mahasiswa tahun 1 sebanyak 57 responden (38,25%). Selanjutnya hasil survey dilakukan tabulasi yang tergambar pada tabel 3 berikut.

Tabel 3.  
 Hasil Survey Kepuasan Kegiatan Skill Lab dengan Metode Video Ajar

		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Melalui program skills lab, saya memiliki kepercayaan diri dalam mengaplikasikan keterampilan klinik	0 (0%)	3 (2%)	77 (51,7%)	69 (46,3%)
2	Trainer dapat membantu saya dalam mencapai kompetensi keterampilan klinik	1 (0,7%)	1 (0,7%)	84 (56,4%)	63 (42,3%)
3	Metode yang digunakan dalam keterampilan klinik memadai	0 (0%)	6 (4%)	87 (58,4%)	56 (37,6%)

		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4	Media pembelajaran keterampilan klinik lengkap dan memadai (video ajar)	1 (0,7%)	6 (4%)	85 (57%)	57 (38,3%)
5	Kemampuan keterampilan komunikasi saya meningkat melalui program ketrampilan klinik	0 (0%)	2 (1,3%)	80 (53,7%)	67 (45%)
6	Buku panduan yang disediakan membantu	1 (0,7%)	6 (4%)	89 (59,7%)	53 (35,6%)

Tabel 3 menunjukkan bahwa pendapat mahasiswa terhadap kegiatan skill lab dengan metode video ajar di Fakultas Kedokteran Universitas Pasundan mayoritas merespon dengan sangat setuju yaitu 40,83%, setuju 56,15%, tidak setuju 2,68% dan sangattidak setuju 0,34%. Nilai OSCE akan dibandingkan antara *skill lab* yang menggunakan video ajar dan tanpa video ajar. Sebelum kepada uji perbandingan, data dianalisis untuk melihat distribusinya menggunakan Uji Shapiro-Wilk yang terlihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4.  
Uji Normalitas Data

Nilai OSCE	PE Ortopedi	.140	56	.008	.943	56	.011
	Keislaman	.336	52	.000	.637	52	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas, distribusi data didapatkan nilai signifikansi  $<0,05$  pada uji Shapiro-Wilk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji analisis perbandingan selanjutnya akan menggunakan uji Mann-Whitney yang tergambar pada tabel 5 berikut.

Tabel 5.  
Hasil uji Mann-Whitney pada nilai OSCE dan Video Ajar *Skill Lab*

Video Ajar	56	76,84	14,4	
Tanpa Video Ajar	52	92,50	12,8	0,000

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney, nilai OSCE pada grup *skill lab* dengan video ajar memiliki rerata 76,84, sedangkan rerata grup *skill lab* tanpa video ajar yaitu 92,50. Uji probabilitas didapatkan nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), maka nilai rerata OSCE antara *skill lab* yang menggunakan video ajar dan *skill lab* tanpa video ajar berbeda secara signifikan.

Adapun hal-hal yang dievaluasi antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Kendala yang dihadapi oleh para mahasiswa maupun trainer pada pelaksanaan program video ajar.

Adapun kendala yang dievaluasi adalah sebagai berikut:

- a. Kendala secara umum

Kendala yang dialami secara umum meliputi antara lain jaringan internet, kelistrikan/baterai.

b. Kendala secara khusus

Kendala secara khusus ini ditujukan kepada pembuatan video ajar mahasiswa, peralatan bahan skill lab; fasilitas peralatan, dll. Khusus hasil pembuatan video oleh mahasiswa masih terdapat ketidak sempurnaan dalam penyajian/teknis pembuatan video, seperti terlihat pada gambar 2 video mahasiswa.

2) Keaktifan para mahasiswa dalam diskusi pada *break out room*.

Jumlah mahasiswa pada satu kelompok berjumlah sekitar 10 orang.

Waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan sekitar 100 menit.

3) Derajat kompetensi para mahasiswa.

Hasil nilai dari kompetensi para mahasiswa dapat dikategorikan sebagai; **data**

a. Gagal

b. Cukup

Dikatakan cukup, bila mahasiswa dapat mencontohkan bagaimana melakukan suatu kompetensi.

c. Sempurna

Dikatakan sempurna, jika mahasiswa dapat mencontohkan bagaimana melakukan suatu kompetensi sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil dari evaluasi *skill lab*; mayoritas kompetensi mahasiswa berada dalam kriteria cukup dan sempurna. Berdasarkan hasil evaluasi dari semua *skill lab*; keefektifan proses belajar mengajar dalam masa pandemi dapat dianggap sangat efektif.

## PEMBAHASAN

Walaupun pada masa pandemi, dimana tidak ada pertemuan langsung antara dosen dan para mahasiswa serta proses belajar mengajarpun menghadapi kendala, namun inovasi dalam mengajar harus tetap digali dan ditemukan agar mahasiswa tetap dapat belajar. Salah satu kreatifitas inovasi dalam proses belajar mengajar itu adalah dengan cara melalui metoda video ajar. Alhamdulillah di Fakultas Kedokteran, Universitas Pasundan, Bandung telah memutuskan pemberian peralatan *Ipad* kepada semua para mahasiswa baru, sehingga tidak memberatkan ketika program *skill lab* diterapkan secara daring. *Skill laboratory (Skill Lab.)* adalah tempat ajang pelatihan keterampilan klinis para mahasiswa kedokteran yang disupervisi oleh tenaga dosen/dokter.

Idealnya pelatihan ini dilakukan pada suatu laboratorium klinis yang dilakukan secara tatap muka langsung antara mahasiswa dan pelatih klinis sehingga pelatih dapat memberikan contoh melakukan secara jelas bagaimana melakukan pemeriksaan fisik atau pemeriksaan klinis lainnya. Pada proses evaluasi pelaksanaan program *skill lab*; didapatkan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Semua mahasiswa Fakultas Kedokteran Unpas sangat antusias dalam mengikuti program video ajar karena semua mahasiswanya ikut aktif membuat video ajar. Adapun peralatan yang diperlukan untuk pembuatan / rekaman video mahasiswa adalah *mobile phone* dan *lap top*. Dengan peralatan rekaman seadanya ini, tentu tidak dapat menghasilkan suatu rekaman video yang sempurna jika dibandingkan dengan hasil rekaman video oleh ahli dibidang sinematografi.
2. Secara umum tidak ditemukan kendala yang berarti, hanya sedikit dari mahasiswa yang mengalami gangguan jaringan internet. Walaupun penerimaan mahasiswa baru dibatasi hanya sekitar 50 orang, namun mereka datang dari berbagai provinsi di Indonesia, bahkan dari luar negeri (Malaysia) sehingga jaringan internet dapat mengalami gangguan. Alhamdulillah juga untuk memenuhi kuota internet sudah ada bantuan pulsa, walau belum memuaskan.
3. Kendala khusus yang ditemukan antara lain: Sulit didapatkannya peralatan medis

seperti alat suntik, ampul/vial; hal ini dikarenakan seorang mahasiswa yang berasal dari Malaysia di sana mempunyai regulasi ketat, Sulit mendatangkan contoh pasien, seperti pemeriksaan fisik pada anak balita; hal ini karena keterbatasan unsur masyarakat sekitar domisili mahasiswa.

Terkait dengan item 1), maka tidak dapat dinilai dengan baik, apakah mahasiswa secara ilmu/teori/praktik sudah menunjukkan yang sebenarnya. Bagaimanapun dapat dikatakan bahwa *Skill lab on line* tidak akan sebaik dengan *skill lab.off line*

## **SIMPULAN**

Sebagai kesimpulan bahwa pelaksanaan *skill lab* dengan metoda video ajar secara *on line* (daring) sudah dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif, serta antusias penuh oleh para mahasiswa. Walaupun demikian, keakuratan teknik pemeriksaan fisik medis tidak sebaik bila dilakukan dengan cara *skill lab*. tatap muka (luring).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Febri Endra Budi Setyawan, Komunikasi Medis: Hubungan Dokter-Pasien *Medical Communications: Doctor-Patient Relations*; Bagian Ilmu Kedokteran Keluarga, Industri dan Keislaman, Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah, Malang.
- Febriantoro, J. (2020). Relasi, Interaksi dan Komunikasi Interpersonal Dokter-Pasien dalam Pelayanan Kesehatan. *CoMPHI Journal: Community Medicine and Public Health of Indonesia Journal*, 1(1), 8-14.
- <https://www.pixel.web.id> > Tips Fotografi, akses 1 Juni 2022, pk.10.06 WIB
- Lisa, U. F., Yulizawati, Y., & Safaringga, M. (2021). Effect of Implementation of Blended Learning Method on Student Learning Outcomes At Block 5a. Professional Ethics and Health Law in Undergraduate Midwifery Program, Faculty of Medicine Andalas University. *Journal of Midwifery*, 6(1), 66-73.
- Riyadi, M. H., Widyanti, R., & Anhar, D. (2020). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dokter-Pasien dan Kualitas Pelayanan terhadap Tingkat Kepuasan Pasien di Poliklinik RSUD Dr. H. Moch. Ansari Saleh Banjarmasin. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 7(1), 55-71.
- Setyawan, F. E. B. (2017). Komunikasi Medis: Hubungan Dokter-Pasien. *MAGNA MEDIKA: Berkala Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(4), 51-57.
- Standarisasi Kompetensi Dokter Indonesia (SKDI) 2012.
- Suparti, S. (2022). The Correlation of Motivation on Blended Learning Towards Knowledge and Learning Satisfaction among Nursing Students. *JKKI: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan Indonesia*.
- Veratiwi, Nanang Sekarwana dan Ike Rostikawati Husen, *The Effect of Blended Learning Toward Memory Retention- Rates of Neonatal Resuscitation Skills and Student's Perception*, Volume 8 No. 2 July 2019, Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia - *The Indonesian Journal of Medical Education*.
- Wardana, I. N. G. (2021). Effectiveness Of Blended Learning In Human Anatomy

Courses. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 209-219.

Widiyanto, A., Murti, B., & Soemanto, R. B. (2018). Multilevel analysis on the Socio-Cultural, lifestyle factors, and school environment on the risk of overweight in adolescents, Karanganyar district, central Java. *Journal of Epidemiology and Public Health*, 3(1), 94-104.

Widiyanto, A. (2017). Hubungan Kepatuhan Minum Obat dengan Kesembuhan Pasien Tuberkulosis Paru BTA Positif di Puskesmas Delanggu Kabupaten Klaten. *Interest: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(1), 7-12.