

TESIS

**PERBEDAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK*, *VIDEO* DAN
METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MAHASISWA DIII KEBIDANAN
DALAM PEMASANGAN IMPLANT DAN
*Intra Uterine Device***

***DIFFERENCES IN LEARNING MEDIA E-BOOKS , VIDEOS AND
SIMULATION METHODS TO IMPROVE THE SKILLS OF DIII
MIDWIFERY STUDENTS IN PLACING IMPLANTS AND Intra
uterine device***

YUNITA EVA MARIDAH

(NIM : P102211016)



**MAGISTER ILMU KEBIDANAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

**PERBEDAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK*, *VIDEO* DAN
METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MAHASISWA DIII KEBIDANAN
DALAM PEMASANGAN IMPLANT DAN
*Intra Uterin Device***

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Ilmu Kebidanan

Disusun Dan Diajukan Oleh

Yunita Eva Maridah

Kepada

**PROGRAM STUDI ILMU KEBIDANAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**PERBEDAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK, VIDEO DAN METODE
SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MAHASISWA DI
KEBIDANAN DALAM PEMASANGAN IMPLANT DAN INTRA UTERIN DEVIC**

Disusun dan diajukan oleh

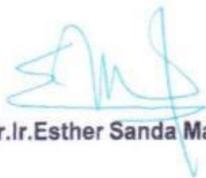
**YUNITA EVA MARIDAH
P102211016**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Program Studi Magister Ilmu Kebidanan
Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin
Pada tanggal 24 Juli 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Pembimbing Utama

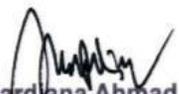
Pembimbing Pendamping


Dr. Dr. Ir. Esther Sanda Manapa, MT


Dr. Mardiana Ahmad, S. SiT., M. Keb
NIP: 19670904 199001 2 002

**Ketua Program Studi
Magister Kebidanan**

**Dekan Sekolah Pascasarjana
Universitas Hasanuddin**


Dr. Mardiana Ahmad, S. SiT., M. Keb
NIP: 19670904 199001 2 002


Prof. Dr. Bodo, Ph.D., Sp.M(K), M. Med. Ed
NIP: 19661231 199503 1 009



PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yunita Eva Maridah
Nim : P102211016
Program Studi : Magister Ilmu Kebidanan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, dan tidak merupakan pengambilan alihan pemikiran atau tulisan orang lain. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya orang lain telah dituliskan secara jelas berdasarkan sumbernya dengan berpedoman pada kaidah dan etika penulisan tesis.

Jika dikemudian hari, tesis ini terbukti atau dibuktikan baik sebahagian atau keseluruhan tesis ini merupakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi terhadap perbuatan tersebut.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya berupa tesis ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makasar , 09 Agustus 2023

Yang menyatakan



Yunita Eva Maridah

PRAKATA



Alhamdulillahirabbil'aalamin, Segala puji syukur di panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas segala karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan hasil penelitian ini.

Hasil penelitian ini disusun untuk menjawab permasalahan terkait hasil keterampilan belajar dengan menerapkan media pembelajaran e-book dan video untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa DIII kebidanan dalam pemasangan implant dan IUD.

Penyusunan proposal ini tidak dapat selesai dengan baik tanpa bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan bangak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa M.Sc, selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Prof. dr. Budu, Ph.D. Sp.M(K). M. Med. Ed, selaku Dekan Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar.
3. Dr. Mardiana Ahmad, S.SIT, M. Keb selaku Ketua Program Studi Magister Kebidanan Universitas Hasanuddin Makassar.
4. Komisi Penasihat Dr. Dr. Ir. Ester Sanda Manapa., MT dan Dr. Mardiana Ahmad, S.SIT, M. Keb, yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis sampai penyusunan tesis ini.

5. Prof.Dr.dr.Andi Wardihan Sinrang, Ms, Dr.dr.Elizabet Catherine Jusuf, Sp.OG(K),M.Kes, Dr.Andi Nilawati Usman, S.KM,M.Kes, selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran pada penelitian ini.
6. Para Dosen dan Staf Program Studi Magister Kebidanan yang telah memberikan ilmunya selama menempuh pendidikan.
7. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa,support baik dari sarana dan prasarana
8. Teman-teman seperjuangan Magister Kebidanan angkatan XIV tahun 2021.

Akhir kata penulis mengharapkan, kritik dan saran yang membangun guna perbaikan dan penyempurnaan proposal ini sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik.

Makassar, 12 Juni 2023

ABSTRAK

YUNITA EVA MARIDAH. Perbedaan Media Pembelajaran E-Book, Video Dan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa DIII Kebidanan Dalam Pemasangan Implant Dan Intra Uterin Device (Dibimbing Oleh Ester Sanda Manapa., dan Mardiana Ahmad.)

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/topik kepada peserta didik untuk memudahkan mereka belajar dan mendorong mereka untuk belajar. salah satu jenis media pembelajaran adalah video dan e-book. Kedua media tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa kebidanan khususnya pada keterampilan pemasangan Implant dan IUD.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan pengaruh media pembelajaran e-book, video dan metode simulasi untuk meningkatkan keterampilan pemasangan implant dan intra uterin device (IUD).

Jenis penelitian Resarch and Development dengan Quasi Eksperimen menggunakan rancangan pretest-posttes. teknik pengambilan sampel adalah quota sampling dengan jumlah 54 mahasiswa yang terdiri dari 25 mahasiswa semester IV di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan dan 29 mahasiswa semester IV di STIKES Nani Hasanuddin Makassar. mahasiswa dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok 1 simulasi+video dengan anggota 19 mahasiswa, kelompok 2 simulasi+e-book 18 mahasiswa dan kelompok 3 metode simulasi 17 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan selama bulan Desember 2022 – April 2023. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-whitney.

posttest menunjukkan bahwa ada pengaruh media e-book, video dan metode simulasi terhadap keterampilan pemasangan implant dan IUD dengan nilai $p < 0,05$ dan ada perbedaan capaian keterampilan pada kelompok e-book, video dan simulasi dalam melakukan pemasangan implant dengan nilai (76,72 ; 85,11; 79,82) dan pemasangan IUD (85,39; 88,58; 79,76) dengan nilai $p = 0,000$ menggunakan uji mann-whitney. Dari hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa penerapan media video lebih baik dalam meningkatkan nilai keterampilan mahasiswa.

Kata Kunci: Asuhan Kebidanan, Keterampilan, KB

ABSTRACT

Yunita Eva Maridah The Utilization of Video as a Media in Learning Implants and IUDs Installation skills (guided by , Esther Sanda Manapa , and Mardiana Ahmad.)

Introduction: Midwifery care has 12 scopes, one of which is the Family Planning Services. However, the results of observations show that the competence of midwives is not appropriate in healthcare facilities due to factors in the implementation of midwifery education. In Indonesia, midwifery education places more emphasis on the quantity of skills and aims than the quality of practical experience. Knowledge and skills will be acquired through learning. Therefore, in order to meet learning goals and objectives, media that can be given online or offline is required. Objective: To determine the effect of the utilization of video as a media in learning implant and IUD installation skills. Method: This Research and Development (R&D) study employs s Quasi Experimental method with pre-test and post-test design. The population consisted of 54 students, with a sample of 19 students obtained by pairwise comparative numerical data formula. Data analysis is performed using Wilcoxon. Additionally, the evaluation of e-book and video media development is conducted using the TAM questionnaire and checklist to assess implant and IUD installation.

Keywords: Midwifery care, implants, IUDs, videos and e-books, skills lab

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN TESIS.....	ii
PERNYATAN KEASLIAN TESIS	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Media E-Book	11
2.3 Media Video	13
2.4 Metode Simulasi	15
2.5 Alat Kontrasepsi.....	17
2.6 Tinjauan Keterampilan	20
2.7 Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan.....	21
2.8 Kerangka Teori	22
2.9 Kerangka Konsep	23
2.10 Hipotesis.....	23
2.10 Definisi Operasional	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25

3.2	Prosedur Pengembangan.....	27
3.3	Alat dan bahan.....	29
3.4	Populasi dan Sampel.....	29
3.5	Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.6	Penilaian Produk.....	31
3.7	Pengumpulan Data.....	31
3.8	Alur Penelitian.....	33
3.9	Prosedur Penelitian.....	34
3.10	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.1.1	Validasi Ahli.....	39
4.1.2	Perilaku Pengguna Media.....	40
4.1.3	Analisis Univariat.....	46
4.1.4	Analisis Bivariat.....	46
4.2	Pembahasan.....	53
4.2.1	Karakteristik Responden berdasarkan Usia.....	53
4.2.2	Pengaruh Simulasi dan Media Pembelajaran E-Book Terhadap Keterampilan Mahasiswa Dalam Melakukan Pemasangan Implant Dan Intra Uterin Device.....	54
4.2.3	Pengaruh Simulasi dan Media Pembelajaran Video Terhadap Keterampilan Mahasiswa Dalam Melakukan Pemasangan Implant Dan Intra Uterin Device.....	56
4.2.4	Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Keterampilan Mahasiswa Dalam Melakukan Pemasangan Implant Dan Intra Uterin Device.....	58
4.2.5	Perbedaan Capaian Keterampilan Setelah Mendapatkan Intervensi Media Pembelajaran E-Book, Video Dan Metode Simulasi Dalam Pemasangan Implant Dan Intra Uterin Device.....	60
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Definisi Operasional
Tabel 3.1	Ketentuan skoring angket validasi
Tabel 3.2	Kriteria kelayakan Media
Tabel 4.1	Validasi Ahli Media dan Materi untuk media E-Book
Tabel 4.2	Validasi Ahli Media dan Materi untuk media Video
Tabel 4.3	Uji Coba Media E-Book dalam kelompok Kecil
Tabel 4.4	Uji Coba Media E-Book dalam kelompok Besar
Tabel 4.5	Uji Coba Media Video dalam kelompok Kecil
Tabel 4.6	Uji Coba Media Video dalam kelompok Besar
Tabel 4.7	karakteristik responden berdasarkan Usia
Tabel 4.8	Analisis Normalitas Data pada penilaian pretest dan posttest pemasangan Implant dan IUD
Tabel 4.9	Analisis Normalitas Data pada penilaian pretest dan posttest pemasangan IUD
Tabel 4.10	Analisis hasil keterampilan pemasangan implant sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media E-book, Video dan Metode simulasi
Tabel 4.11	Analisis hasil keterampilan pemasangan IUD sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media E-book, Video dan Metode simulasi
Tabel 4.12	Analisis perbedaan hasil keterampilan pemasangan implant setelah di intervensi dengan Media E-Book, Video dan simulasi
Tabel 4.13	Analisis perbedaan hasil keterampilan pemasangan IUD setelah di intervensi dengan E-Book, Video dan simulasi
Tabel 4.14	Analisis hubungan pengetahuan dan motivasi dengan hasil keterampilan pemasangan Implant
Tabel 4.15	Analisis hubungan pengetahuan dan motivasi dengan hasil keterampilan pemasangan IUD

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kerangka Teori
- Gambar 2.2 kerangka konsep
- Gambar 3.1 Desain Penelitian
- Gambar 3.2 Langkah Penggunaan Metode R&D
- Gambar 3.3 Alur Penelitian
- Gambar 4.1 Grafik rata-rata penilaian mahasiswa dalam kelompok kecil terhadap media E-Book
- Gambar 4.2 Grafik rata-rata penilaian mahasiswa dalam kelompok Besar terhadap media E-Book
- Gambar 4.3 Grafik rata-rata penilaian mahasiswa dalam kelompok kecil terhadap media Video
- Gambar 4.4 Grafik rata-rata penilaian mahasiswa dalam kelompok besar terhadap media Video
- Gambar 4.5 Grafik perolehan nilai keterampilan pemasangan implant sebelum dan setelah intervensi
- Gambar 4.6 Grafik perolehan nilai keterampilan pemasangan IUD sebelum dan setelah intervensi
- Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Perolehan Nilai Keterampilan Pemasangan Implant antara kelompok media E-Book, Video dan metode Simualsi
- Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Perolehan Nilai Keterampilan Pemasangan IIUD antara kelompok media E-Book, Video dan metode Simualsi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Informed consent mahasiswa stik maksaar
Lampiran II	Informed consent mahasiswa stikes nani
Lampiran III	Lembar persetujuan menjadi responden
Lampiran IV	Lembar persetujuan validasi ahli materi untuk media e-book
Lampiran V	Lembar persetujuan validasi ahli media e-book
Lampiran VI	Lembar persetujuan validasi ahli materi untuk media video
Lampiran VII	Lembar persetujuan validasi ahli media video
Lampiran VIII	Daftar tilik pemasangan iud (akdr)
Lampiran IX	Daftar tilik pemasangan implan (akbk)
Lampiran X	Kuesoner motivasi
Lampiran XI	Master tabel
Lampiran XII	Hasil SPSS
Lampiran XIII	Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Profesi bidan memegang peran sentral dan krusial di dalam upaya meningkatkan kondisi kesehatan ibu dan anak. Kualitas pelayanan kebidanan yang optimal sangatlah berpengaruh terhadap kesejahteraan serta kesehatan ibu dan anak (Fajri et al., 2020). Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia (KEPMENKES) 320 tahun 2020 Mengenai standar profesional, bidan memutuskan bahwa bidan harus memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk memberikan asuhan yang berkualitas dan sesuai dengan budaya sesuai dengan 12 bidang asuhan kebidanan, termasuk pelayanan KB (KEMENKES, 2020).

Kelompok Keluarga Berencana tidak hanya merupakan tindakan atau rencana penduduk untuk mengendalikan pertumbuhan jumlah penduduk agar sesuai dengan kemampuan lingkungan, melainkan juga merupakan strategi dalam bidang kesehatan reproduksi dan perencanaan keluarga. (Mahadewa et al., 2021) Bidan berperan penting dalam memberikan pendidikan dan pelayanan kepada masyarakat, khususnya dalam pelayanan KB. Sesuai dengan program pemerintah pelayanan keluarga berencana mengutamakan metode kontrasepsi jangka Panjang (MKJP) yang terdiri dari alat kontrasepsi bawah kulit (AKBK) yang lebih dikenal dengan implant, serta alat kontrasepsi dalam Rahim (AKDR) yang dikenal IUD, MOW dan MOP. Dalam pelayanan metode kontrasepsi jangka panjang sesuai dengan standar kompetensi bidan mencakup pemasangan dan pencabutan Implant dan IUD.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kompetensi bidan yang diobservasi tidak sesuai dengan standar kompetensi salah satunya mengenai pra konsepsi, KB dan Ginekologi. Kompetensi bidan yang belum sesuai difasilitas pelayanan kesehatan tidak lepas disebabkan oleh faktor penyelenggaraan pendidikan kebidanan (Werni et al., 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guna menghasilkan bidan yang berkualitas adalah dengan peningkatan kualitas program pendidikan bidan (Sumarni et al., 2017)

Banyaknya jumlah bidan yang ada di Indonesia tidak berbanding lurus dengan kualitas pelayanan yang diberikan. Situasi ini tidak lepas dari bagian pendidikan dalam mencetak lulusan bidan (Fajri et al., 2020). Dilhat dari jumlah kelulusan uji kompetensi di Indonesia jumlah peserta yang tidak lulus dalam uji kompetensi D3 kebidanan pada tahun 2021 periode 18 sebanyak 335, periode 19 sebanyak 312, periode 20 sebanyak 468 serta pada tahun 2022 periode 21 sebanyak 225 dan periode 22 meningkat menjadi 870 peserta (Kemendikbud, 2022). Data jumlah kelulusan uji kompetensi tersebut belum menunjukkan angka kelulusan 100%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Despitarsari et al., (2017) pada 5 Provinsi wilayah binaan *Global Alliance Vaccines and Immunization (GAVI)* di Indonesia yaitu Jawa Barat, Banten, Sulawesi Selatan, Papua dan Papua Barat menunjukkan proporsi mahasiswa yang memiliki nilai pengetahuan baik tertinggi di provinsi Jawa Barat (89,5%) dan Keterampilan baik terendah kedua setelah Papua Barat adalah Provinsi Sulawesi Selatan (17,6%). Provinsi Sulawesi Selatan terdiri dari 21 kabupaten dan 3 kota salah satunya adalah kota Makassar. Di kota Makassar dengan 13 perguruan tinggi yang memiliki Program Studi DIII kebidanan salah satunya adalah Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Makassar dan STIKES Nani Hasanuddin menunjukkan persentasi kelulusan *Objective Structure Clinical Examination (OSCA)* dengan sekali mengikuti ujian adalah 50-60% dengan perolehan nilai OSCA pada mata kuliah Kesehatan Perempuan Dan Perencanaan Keluarga khususnya keterampilan Implant dan IUD rata-rata 75,5 dan nilai pengetahuan rata-rata 69,6 di STIK Makassar dengan penerapan metode Ceramah, Diskusi, Simulasi . Sementara persentasi kelulusan OSCA di STIKES Nani Hasanuddin sebanyak 88% dalam sekali mengikuti ujian dengan rata-rata nilai OSCA pada mata kuliah Kesehatan Perempuan Dan Perencanaan Keluarga khususnya keterampilan Implant dan IUD adalah 81,6 dengan penggunaan metode *Small Group Discussion, Simulation, Self Study*.

Data yang diperoleh terkait keterampilan mahasiswa kebidanan tidak lepas dari proses pendidikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adnani et al., (2022) pada 12 sekolah kebidanan di 8 Kota yang terletak di 6 Provinsi

Indonesai menunjukkan sistem pendidikan kebidanan di Indonesia lebih fokus pada jumlah keterampilan dan target dibandingkan dengan kualitas pengalaman klinis di seluruh ruang lingkup asuhan kebidanan. Kurangnya pengalaman klinis pada asuhan kebidanan serta fokus pada target dari pada kualitas yang ditemukan menjadi kendala dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, sehingga Untuk mencapai suatu kompetensi melalui peningkatan proses pembelajaran mahaPeserta didik dengan pengalaman belajar teori maupun praktik (Indrayani *et al.*, 2017; Nurhasanah, 2019). Output dari proses pembelajaran adalah pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan dan keterampilan diperoleh melalui belajar. Dalam proses pembelajaran diperlukan media yang tersedia secara online maupun offline untuk mencapai kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media online merupakan salah satu contoh media berita yang banyak digunakan di perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan mahasiswa biasanya ingin mendapatkan informasi baru sebelum dosen menjelaskannya (Wiriyanti *et al.*, 2020). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan/topik kepada peserta didik untuk memudahkan mereka belajar dan mendorong mereka untuk belajar. (Harmen *et al.*, 2019)

Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan alat untuk mengkomunikasikan pesan kepada siswa. Lingkungan belajar dapat digunakan di semua mata pelajaran jika memungkinkan. Dengan adanya lingkungan belajar diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi. (Haidir *et al.*, 2021). Tanggung jawab media pembelajaran adalah mengirimkan pesan pembelajaran di mana terjadi proses interaksi antara pelajar, pengajar, dan materi pengajaran. Interaksi tidak akan berhasil tanpa dukungan informasi atau alat komunikasi massa (Lisa *et al.*, 2017). Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan menimbulkan efek psikologis pada siswa (Harmen *et al.*, 2019).

Salah satu jenis media pembelajaran adalah video. Video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik (Yudianto, 2017), Video dapat dengan mudah dibuat di VCD, DVD, dan media online seperti YouTube. Dapat dibawa dan digunakan dimana saja, selain mudah digunakan dan dapat diakses oleh khalayak luas (Nurwahidah *et al.*, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Devi *et al.*, (2019), menyatakan bahwa pada penilaian pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan pada Peserta didik yang diberikan program pengajaran berbantu video dan demonstrasi tradisional terhadap keterampilan melakukan palpasi obstetri ($P > 0,05$). Media visual memungkinkan peserta didik/mahasiswa bekerja secara mandiri. Peserta didik dapat menonton video yang melacak tindakan manual, menjawab pertanyaan pra-latihan, melakukan keterampilan praktis, dan akhirnya mengevaluasi hal-hal yang telah dilakukan. Penerapan media video pada pembelajaran keterampilan peserta didik dalam penanganan distosia bahu menunjukkan rata-rata nilai pengetahuan sebelum diberikan video 76,7 menjadi 86,7 setelah diberi video, begitupun pada nilai keterampilan awal 50,8 meningkat menjadi 90 (Lisa *et al.*, 2017).

Selain media video, *e-book* juga merupakan salah satu media *online* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari Studi Literatur yang dilakukan oleh Fauziyah & Anistyasari, (2020) mengenai implementasi media *e-book* pada pendidikan tinggi menunjukkan bahwa *e-book* memiliki efek positif yang signifikan terhadap motivasi siswa, terutama di perguruan tinggi, di mana siswa melaporkan bahwa format buku digital menawarkan materi pembelajaran yang efektif.

E-book adalah bahan pembelajaran yang dapat digunakan di smartphone atau komputer dan merupakan variasi dari buku tradisional. Banyak keuntungan menggunakan *e-book* seperti: B. Kompatibilitas dengan teknologi modern, mudah dibawa dan tidak dicetak, dapat digunakan kapan saja, di mana saja dan mandiri, sehingga pekerjaan siswa tidak sulit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* berbasis web dapat meningkatkan

pembelajaran dan keterampilan siswa (Amin et al., 2021). Penggunaan multimedia bahan ajar *e-book* interaktif pada pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis serta rata-rata tanggapan pelajar terhadap *e-book* Interaktif sebanyak 85% memberi respon positif ditinjau dari aspek kemenarikan dan kemanfatannya (Rosida et al., 2018).

Survey awal yang dilakukan peneliti pada kampus STIK Makassar dan STIKES Nani Hasanuddin dengan mewawancari dosen pengampuh mata kuliah Kesehatan Perempuan Dan Perencanaan Keluarga menyampaikan bahwa dalam proses belajar mengajar belum menggunakan media *e-book* maupun video. Berdasarkan latar belakang diatas, sehingga peneliti berkeinginan untuk membuat media pembelajaran berbasis video dan *e-book* dengan materi ajar keterampilan pemasangan *intra uterin devic* atau yang dikenal IUD dan implant. mahasiswa dapat belajar dengan mengakses *e-book* atau video yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga memuat materi berupa definisi Implant dan IUD, persiapan alat dan bahan serta prosedur pemasangan dan pencabutan, kedua media tersebut dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet jika file nya sudah terdownload sehingga akan memudahkan mahasiswa untuk bisa belajar bahkan sekalipun di tempat yang susah mendapatkan jaringan internet. setelah melihat *e-book* maupun video kemudian mahasiswa akan melakukan tindakan pemasangan Implant dan IUD pada phantom dilaboratorium kebidanan. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diberikan oleh seorang filosofi kenamaan dari cina, konfusius yang mengatakan bahwa apa yang di dengar akan lupa, apa yang di lihat akan di ingat dan apa yang dilakukan akan di pahami (Rahmah, 2021).

Dengan adanya alat bantu media video dan *e-book* sehingga diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam belajar mengenai alat kontrasepsi bawah kulit (implant) dan alat kontrasepsi dalam rahim (IUD) serta meningkatkan skill lab mahasiswa. Mahasiswa yang menjadi sasaran dalam penelitian adalah mahasiswa semester IV di STIK Makassar dan Stikes Nani Hasanuddin karena di kedua kampus tersebut belum menggunakan media pembelajaran berupa video dan *e-book*, dari fenomena diatas peneliti memiliki

gagasan untuk melakukan penelitian tentang “Perbedaan Media Pembelajaran E-Book Dan Video Untuk Meningkatkan Keterampilan MahaPeserta didik DIII Kebidanan Dalam Pemasangan Implant Dan IUD”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada Perbedaan Media Pembelajaran E-Book Dan Video Untuk Meningkatkan Keterampilan MahaPeserta didik DIII Kebidanan Dalam Pemasangan Implant Dan IUD ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis perbedaan penggunaan media pembelajaran *e-book* dan video terhadap keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa dalam laboratorium praktik kebidanan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menilai pengaruh simulasi ditambah dengan media pembelajaran *E-book* dalam meningkatkan keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.
2. Menilai pengaruh simulasi ditambah dengan media pembelajaran *Video* dalam meningkatkan keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.
3. Menilai pengaruh simulasi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.
4. Menilai perbedaan pengaruh simulasi dengan media *E-book*, simulasi dengan *Video* dan metode simulasi dalam keterampilan pemasangan Implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi terhadap perkembangan pendidikan ilmu kebidanan mengenai media *e-book* dan video dalam pembelajaran Asuhan keluarga berencana terhadap peningkatan keterampilan mahaPeserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman institusi pendidikan agar menggunakan media *e-book* dan video dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa dapat meningkatkan keterampilannya dalam melakukan asuhan kebidanan khususnya Asuhan keluarga berencana .

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media massa dalam pembelajaran merupakan pesan peralihan atau pengantar kepada penerima pesan, yang membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan, sehingga ia termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan belajar mengajar siswa (Hamid *et al.*, 2020). Awalnya, lingkungan belajar hanya berfungsi untuk memberikan dukungan visual untuk kegiatan pembelajaran, yaitu. untuk mempromosikan motivasi siswa untuk belajar, untuk mengklarifikasi dan menyederhanakan konsep abstrak dan mempromosikan pembelajaran. Kemudian, di bawah pengaruh teknologi, muncul berbagai alat bantu audio-visual yang menekankan penggunaan pengalaman konkret untuk menghindari kata-kata (Wahid, 2018). Media pembelajaran adalah segala jenis perangkat fisik yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi. Perangkat fisik tersebut meliputi benda asli, benda cetak, benda visual, suara, media audio visual, multimedia dan internet (Muhammad Yaumi, 2021).

Kelebihan media dalam pembelajaran adalah dapat menunjang proses pembelajaran antara guru dan siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat siswa, serta mendorong terjadinya interaksi antara siswa, guru dan siswa. Sumber daya dapat berinteraksi dan melampaui batas ruang, waktu, energi, dan perasaan (Hamid *et al.*, 2020). Tugas media pembelajaran juga untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa terhadap isi pelajaran yang disajikan, dengan bantuan gambar untuk meningkatkan kenyamanan belajar teks dan mempermudah pencapaian tujuan dalam pemahaman dan hafalan informasi. terkandung dalam Gambar dan untuk membantu siswa yang lebih lemah. Saat

membaca, informasi dalam teks diatur dan disimpan (Sumiharsonoh & Hasanah, 2018)

Media pebelajaran terbagi atas 7 bagian mulai dari yang sederhana sampai kompleks seperti realita, model, teks, visual, audio, video dan multimedia (Muhammad Yaumi, 2021).

1. Realita

Media realita berfungsi sebagai media yang menampilkan obyek nyata. media realita ini adalah alat bantu yang secara langsung memberikan pengalaman kepada penggunanya karena dapat bersentuhan langsung dengan pancaindra; melihat, mendengar, mencium, merasa dan meraba. benda seperti tumbuhan atau tanaman, binatang dan artefak lainnya dapat secara langsung dibawa untuk menyaksikan sendiri benda-benda tersebut (Muhammad Yaumi, 2021; Nurhasanawih *et al.*, 2021).

2. Model

Model pengganti atau imitasi berbentuk tiga dimensi dan langsung terlihat oleh siswa. Benda-benda seperti bola dunia, anatomi manusia (pantomim), dan lain-lain merupakan model yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar (Muhammad Yaumi, 2021).

3. Teks

Media pembelajaran berbasis teks (cetak) adalah berbagai sarana penyampaian pesan pembelajaran yang berisi teks (bacaan) dan gambar pendukung (Sunarno, 2015). Teks adalah huruf dan angka yang dapat direpresentasikan dalam bahan cetak, layar komputer, plakat, dan brosur. Bahan cetak seperti buku teks, modul, buku pedoman dan lembar kerja siswa merupakan salah satu jenis tampilan teks. Begitu juga pada layar komputer yang disajikan dengan presentasi PowerPoint atau jenis tampilan lainnya yang menggunakan layar. Teks juga dapat disajikan melalui pameran dan pajangan (Muhammad Yaumi, 2021)

5. Visual

Media visual menyampaikan pesan atau informasi secara teknis dan kreatif melalui gambar, grafik, dan tata letak serta penempatan yang

jelas yang disajikan sedemikian rupa sehingga penerima pesan dan gagasan tersebut ditunjukkan dengan cara yang tepat sasaran. Jika terdapat keterkaitan antara media visual dengan pembelajaran, maka pembelajaran menjadi menarik, efektif dan efisien ketika media visual digunakan sebagai media pembelajaran (Rosidah, 2016). Cetakan visual, proyektor, dan layar sering digunakan dalam pembelajaran. Visual cetak meliputi gambar, bagan, grafik, poster, dan peta. Proyektor visual terdiri dari overhead projector (OHP) dan soket untuk penyajian materi pembelajaran. Tampilan visual termasuk papan tulis, papan serbaguna, dan papan buletin. Namun, di ruang kelas, papan tulis adalah yang paling umum digunakan (Muhammad Yaumi, 2021)

5. Audio

Media audio adalah media yang menyajikan pesan dengan cara auditori. Dengan kata lain, media audio dipahami sebagai semua media yang menggunakan unsur audio (bunyi) berupa suara, misalnya. B. suara manusia, suara binatang, suara mesin, suara alam dan suara rekaman atau asli. tetapi yang biasanya digunakan di ruang kelas atau suara yang direkam dalam audio dan CD (Muhammad Yaumi, 2021; Mustika, 2015).

6. Video

Video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik. Penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video membangkitkan minat siswa terhadap apa yang terjadi di kelas, sehingga penggunaan video yang diusulkan selama pembelajaran membangkitkan semangat siswa, asalkan penggunaannya sesuai dan sesuai dengan sebagian diskusi yang disajikan. Contoh media video adalah video, DVD, dan webcast. Semua format ini menampilkan gambar bergerak dengan suara (Muhammad Yaumi, 2021; Nurwahidah *et al.*, 2021).

7. Multimedia

Definisi sederhana multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Secara umum, multimedia saat ini mengacu pada berbagai kombinasi grafik,

teks, suara, video dan animasi. Kombinasi ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, berita atau isi pelajaran (Mustika, 2015). Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Permata & Rahmawati, 2018).

2.2 Media E-Book

A. Definisi

E-book adalah bahan pembelajaran yang dapat digunakan di smartphone atau komputer dan merupakan variasi dari buku tradisional. Banyak keuntungan menggunakan e-book, antara lain sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, mudah dibawa, tidak perlu dicetak, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, serta dapat digunakan secara mandiri, yaitu tidak demikian membuat pekerjaan siswa menjadi lebih sulit dan menghemat kertas. Pelatih tidak harus melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain yang membutuhkan waktu dan tenaga karena e-book tersedia di situs web. Yang harus Anda lakukan adalah duduk dan mencari menggunakan koneksi internet (Amin *et al.*, 2021). Buku digital atau e-book adalah media pembelajaran untuk menyampaikan pesan/informasi pembelajaran dalam bentuk digital, untuk menyajikan teks, gambar atau keduanya, yang dibuat/diterbitkan oleh komputer atau telepon genggam (Amalia & Kustijono, 2019). *E-book* juga dapat dilihat sebagai media pembelajaran yang interaktif dimana berita/informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan beragam seperti perpaduan antara teks, gambar, animasi, suara dan video. (Khoiriah & Kholiq, 2020).

B. Manfaat

Penggunaan e-book dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh, dan siswa lebih tertarik menggunakan e-book dalam pembelajaran. Buku digital, juga dikenal sebagai e-book, adalah versi elektronik dari sebuah buku. E-book ini berisi teks, gambar,

audio dan video yang dapat dibuka di komputer, tablet, dll (R. T. Lestari et al., 2016). *E-book* juga dapat memberikan informasi yang lebih konkrit dan memungkinkan pembelajaran individu, karena tidak bergantung pada informasi guru, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, serta dapat memberikan pembelajaran yang lebih tepat sasaran secara langsung informasi tentang membaca. . hasil (Khikmawati et al., 2021).

E-book memiliki keunggulan luar biasa yang mendukung pembelajaran, yaitu:

1. Siswa dapat terlihat aktif karena adanya pembelajaran dan pembelajaran yang menarik dan mendalam.
2. Siswa dapat mengintegrasikan ide kreatif baru dengan pengetahuan sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang muncul di benak mereka.
3. Memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok;
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk secara aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkan.
5. Situasi belajar lebih masuk akal.
6. Memungkinkan siswa untuk memahami apa yang telah mereka pelajari (R. T. Lestari et al., 2016)

C. Jenis E-Book

E-Book memiliki macam-macam format anatara lain :

1. *Amazon World (AZW)* yaitu format khusus *Amazon*.
2. *Electronic Publication (EPUB)* yaitu format yang terbuka dan didefinisikan oleh open digital book dari *International Digital Publishing Forum (IDPF)*.
3. *Kindle Fire (KF)* format yang pada dasarnya sama dengan prinsip ePub yang disusun dalam pembungkus *Palm File Database (PDB)*.
4. *Mobi Pocket (MOBI)* ditampilkan menggunakan perangkat lunak membaca sendiri.

5. *Palm Database (PDB)* Dapat menyertakan beberapa format buku digital yang berbeda, yang ditujukan untuk perangkat berbasis sistem operasi Palm.
6. *Portable Document Format (PDF)* format yang paling umum, digunakan untuk pertukaran dokumen dengan dukungan banyak platform.
7. Selain format-format tersebut terdapat pula format *Palm Resource (PRC)*, *Hyper Text Markup Language (HTML)*, *Compressed HTML (CHM)*, *XHTML* dan *XML* (R. T. Lestari et al., 2016).

2.3 Media Video

A. Definisi

Video merupakan bentuk media pembelajaran yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran pada pembelajaran massal, individual maupun kelompok (Panggabean *et al.*, 2021). Media video merupakan salah satu media digital yang menggunakan teknologi rekaman. Video itu sendiri adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, menyimpan, menyiarkan, dan membangun urutan gambar diam melalui representasi elektronik dari adegan bergerak (Sakdiah, 2022).

Video adalah kumpulan bagian atau media yang dapat menampilkan gambar dan suara. Pada dasarnya, inti dari video adalah mengubah ide atau konsep menjadi representasi visual dan audio. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang didasarkan pada mendengar dan melihat. Media audio visual merupakan salah satu sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Jika media digunakan untuk pembelajaran, maka minat belajar dapat ditingkatkan (Limbong & Simarmata, 2020). Video termasuk dalam kategori media film yang memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pendidikan lainnya. Kelebihan video membuat video cocok untuk pembelajaran (Haryadi, 2011).

B. Manfaat

Fungsi atensi adalah media video dapat menarik perhatian dan menarik perhatian penonton terhadap materi video. Tugas afektif adalah

media video mampu membangkitkan emosi dan sikap penonton. Kinerja kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau simbol. Pada saat yang sama, fungsi kompensasinya adalah untuk menyediakan konteks bagi publik yang kemampuannya untuk mengatur dan mengingat informasi yang diterima lemah. Dengan cara ini, media video dapat disajikan kepada publik, mis. H. Siswa yang lemah dan lambat dalam memahami pesan terbantu untuk menyerap dan memahami berita yang muncul dengan mudah, karena dalam video dimungkinkan untuk menggabungkan gambar (image) dengan suara (sound) (Nurwahidah *et al.*, 2021).

Manfaat Penggunaan Media Video pada proses pembelajaran adalah:

1. Mengurangi beban pengajar untuk menggunakan model ceramah serta Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktik.
2. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
3. Penggunaan waktu kelas yang efisien.
4. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
5. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan pada teman.
6. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
7. Daya nalar lebih terfokus dan kompeten.
8. Menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan latihan-latihan.
9. Dapat ditayangkan dirumah karena materi sudah dalam format film atau vcd.
10. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
11. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktural (Agustini & Ngarti, 2020; Panggabean *et al.*, 2021).

C. Jenis Video

Jenis video yang dapat menarik perhatian adalah Animasi. Animasi adalah kumpulan gambar, simbol dan warna yang saling berpadu membentuk suatu gerakan yang memaparkan jalan cerita. animasi memiliki keunggulan yaitu kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. terutama sngat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian sehingga memberikan kemudahan dalam memahami materi (Sakdiah, 2022). Animasi juga mengandung unsur interaktif karena ada timbal balik respon dari pengguna. Video animasi pembelajaran memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar (Anwariningsih & Anwar, 2022).

Beberapa jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya yaitu:

1. Cerita: video yang memiliki tujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.
2. Dokumenter: video yang merekan sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.
3. Berita : video yang bertujuan untuk memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.
4. Pembelajaran: video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.
5. Presentasi: video yang bertujuan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang (Limbong & Simarmata, 2020).

2.4 Metode Simulasi

A. Definisi

Metode simulasi dalam pembelajaran merupakan sebuah konsep replikasi/visualisasi dari setiap perilaku yang diperankan. Simulasi juga bisa dikatakan sebagai seperangkat variabel dalam sistem eadaan yang sesungguhnya. pembelajaran melalui simulasi sifatnya hanya pura-pura sehingga pelajar seolah-olah dapat merasakan keadaan atau situasi yang sesungguhnya (Subakti et al., 2022). Simulasi adalah metode pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan menggunakan situasi atau proses dunia nyata, dengan siswa secara aktif berinteraksi dengan situasi di lingkungannya.

Siswa menerapkan informasi yang dipelajari yang berguna untuk menjawab suatu masalah/situasi/situasi dan menerima umpan balik atas jawabannya (Nursalam & Efendy, 2008). Metode simulasi adalah metode praktis yang tujuannya untuk mengembangkan keterampilan siswa (baik bidang kognitif maupun bidang keterampilan) dengan cara mentransfer situasi nyata ke dalam suatu kegiatan atau modus pembelajaran, karena adanya kesulitan atau keterbatasan dalam berhitung dalam situasi nyata yang diberikan (Ristiana & Andriyanto, 2022).

B. Tujuan

Tujuan dari metode simulasi adalah untuk membantu siswa mempraktikkan keterampilan pengambilan keputusan dan pemecahan, mengembangkan keterampilan interaksi interpersonal, dan memungkinkan siswa untuk menerapkan prinsip dan teori yang berbeda, serta mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nursalam & Efendy, 2008).

Tujuan model pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi adalah:

1. Belajar dengan melakukan. Siswa mengambil peran tertentu berdasarkan realitas yang sebenarnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan interaksi dan keterampilan reaksi.
2. Belajar dengan meniru (imitasi). Siswa drama mengidentifikasi diri dengan para pelaku (aktor) dan tingkah lakunya.
3. Belajar melalui umpan balik. Pengamat mengomentari perilaku para pemain/pemegang peran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan mode tindakan dan prinsip kognitif yang mendasari perilaku terampil yang didramatisasi.
4. Belajar melalui penilaian, evaluasi dan pengulangan. Peserta dapat meningkatkan keterampilannya dengan mengulangnya pada presentasi berikutnya (Ristiana & Andriyanto, 2022).

C. Jenis Metode Simulasi Menurut Kudrawati & Rulviana, (2020)

Simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya:

1. Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial dan hubungan manusia. Sosiodrama digunakan untuk memahami dan menanggapi masalah-masalah sosial serta mengembangkan keterampilan siswa untuk memecahkannya .

2. Psikodrama

Psikodrama adalah metode belajar melalui bermain peran yang diawali dengan masalah kesehatan mental.

3. Bermain peran

Role-playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang bertujuan untuk menciptakan kembali peristiwa sejarah, kejadian nyata atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan.

4. Pengajaran sebaya

Peer tutoring adalah latihan kelas yang dilakukan siswa untuk calon teman guru. Selain itu, peer teaching adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa lain dan salah satu siswa tersebut memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap mata pelajaran tersebut.

5. Simulasi permainan

Simulasi permainan adalah permainan peran di mana siswa berlomba menggunakan permainan untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengikuti aturan yang ditetapkan.

2.5 Alat Kontrasepsi

Kontrasepsi hadir dalam berbagai metode dan efektifitas. meskipun berbeda jenis namun memiliki manfaat yang sama yaitu untuk mencegah kehamilan (Sudarto, 2018). Metode kontrasepsi dibagi menjadi dua jenis: non-hormonal dan hormonal. Metode non-hormonal, termasuk menorrhoea menyusui, kondom, diafragma, hubungan terputus, alat kontrasepsi dalam rahim (IUD), dan kontrasepsi terus menerus (tubektomi dan vasektomi) dan injeksi (Anggraini et al., 2021). Adapun alat kontrasepsi jangka panjang yang saat ini dianjurkan oleh pemerintah yaitu alat kontrasepsi impant dan IUD

A. Alat kontrasepsi IUD

Alat kontrasepsi dalam rahim atau yang banyak dikenal dengan IUD merupakan suatu alat kontrasepsi yang dimasukkan kedalam uterus melalui vagina. IUD akan menghambat kemampuan sperma untuk masuk ke tuba falopi, sehingga mempengaruhi fertilisasi sebelum ovum mencapai kavum uteri, mencegah sperma dan ovum bertemu serta mencegah terjadinya implantasi dalam rahim (Matahari *et al.*, 2018). Keunggulan IUD adalah berjangka panjang (minimal 5 tahun) dan jika ingin hamil kembali kesuburan dapat dikembalikan dengan cepat setelah melepaskannya (Sudarto, 2018). IUD dipasang pada rongga rahim wanita pada saat sedang haid. pemasangan dilakukan oleh dokter atau bidan yang terlatih (L. I. Sirait & Siantar, 2020).

1. Keuntungan IUD

- a. Efektifitas tinggi, 99,2-99,4% (0,6-0,8 kehamilan/100 perempuan dalam 1 tahun.
- b. Dapat efektif segera setelah pemasangan
- c. Metode jangka panjang
- d. Sangat efektif karena tidak perlu lagi mengingat-ingat
- e. Tidak memengaruhi hubungan seksual
- f. Tidak ada efek samping hormonal
- g. Tidak mempengaruhi kualitas dan volume ASI
- h. Meningkatkan kenyamanan seksual karena tidak perlu takut untuk hamil
- i. Dapat dipasang segera setelah melahirkan atau sesudah abortus/ apabila tidak terjadi infeksi)
- j. Tidak ada interaksi dengan obat-obatan (Anggraini *et al.*, 2021).

2. Syarat Penggunaan IUD

- a. Perempuan usia reproduksi
- b. Perempuan nulipara atau yang sudah mempunyai anak atau yang belum mempunyai anak

- c. Perempuan yang menghendaki kontrasepsi jangka panjang dan yang memiliki efektivitas tinggi.
- d. Perempuan setelah keguguran dan setelah melahirkan
- e. Perempuan dengan risiko rendah terkena IMS.
- f. Perempuan yang gemuk maupun kurus.
- g. Perempuan hipertensi (L. I. Sirait & Siantar, 2020).

B. Alat Kontrasepsi Implant

Implan adalah kontrasepsi subkutan yang mengandung progestogen yang dikemas dalam kapsul silikon polikistik polidimetri. Implan adalah batang kecil berisi hormon yang ditempatkan di bawah kulit lengan wanita. Tongkat terbuat dari plastik lentur dan hanya seukuran korek api. Implan kontrasepsi, seperti pil KB, terus mengeluarkan sejumlah kecil hormon selama tiga tahun (Sudarto, 2018). Kapsul implan secara teratur melepaskan beberapa hormon yang dapat mencegah pelepasan sel telur dari ovarium dan menebalkan lapisan rahim untuk mencegah sperma masuk ke dalam rahim. Hormon ini juga dapat mengencerkan lapisan rahim sehingga mencegah implantasi hasil pembuahan di dalam rahim (L. I. Sirait & Siantar, 2020).

1. Keuntungan Penggunaan Implant

- a. Sangat efektif (kegagalan 0,2-1,0 kehamilan/100 perempuan)
- b. Daya guna tinggi
- c. Perlindungan jangka panjang (sampai 5 tahun)
- d. Pengembalian tingkat kesuburan yang cepat setelah pencabutan
- e. Tidak memerlukan pemeriksaan dalam
- f. Tidak mengganggu hubungan seksual
- g. Tidak mengganggu ASI (Anggraini *et al.*, 2021).

2. Yang Dapat Menggunakan Implant

- a. Wanita usia reproduksi
- b. Wanita nulipara atau yang sudah mempunyai anak atau yang belum mempunyai anak.

- c. Wanita yang menghendaki kontrasepsi jangka panjang dan yang memiliki efektifitas tinggi.
- d. Wanita setelah keguguran dan setelah melahirkan atau yang menyusui atau tidak menyusui.
- e. Wanita yang tidak hipertensi (L. I. Sirait & Siantar, 2020).

2.6 Tinjauan Keterampilan

Ketangkasan adalah kemampuan untuk bekerja dengan mudah dan cepat, sebagian besar aktivitas psikomotorik. Keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan latihan atau yang dapat diartikan sebagai akibat dari kegiatan tersebut (Sulistyowati, 2019). Keterampilan adalah aset atau keterampilan yang harus dimiliki seseorang untuk menggunakan pikiran, ide, pemikiran dan kreativitasnya untuk menciptakan, mengubah, menyelesaikan atau melakukan sesuatu yang lebih bermakna, untuk menghasilkan nilai dari produk kerja. Keterampilan umumnya meningkat saat mereka diasah dan dilatih untuk menjadi ahli atau master yang lebih baik. Untuk menjadi spesialis dalam bidang tertentu, Anda harus berlatih dan belajar dengan giat agar dapat menguasai, memahami dan menerapkan bidang tersebut (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

Profesi bidan merupakan profesi yang membutuhkan pengetahuan, sikap dan keterampilan khusus yang harus dimiliki dan dikuasai untuk melayani masyarakat (Tajmiati *et al.*, 2016). Bidan memiliki peran, tanggung jawab dan kualifikasi dalam asuhan kebidanan bagi perempuan. Pelayanan kebidanan adalah penerapan keahlian kebidanan melalui asuhan kebidanan kepada klien yang menjadi tanggung jawab bidan atas kehamilan, persalinan, masa nifas, bayi baru lahir, keluarga berencana, termasuk kesehatan reproduksi wanita, dan pelayanan kesehatan masyarakat (Asmara, 2019).

Tahapan dalam mencapai keterampilan yang dijelaskan oleh Syamsu (2019) yaitu pada setiap keterampilan klinis ditetapkan tingkat kemampuan yang harus dicapai pada akhir pendidikan menurut piramid miller yang meliputi:

1. Tingkat kemampuan 1 (*Knows*) : mengetahui dan menjelaskan

Mampu menguasai pengetahuan teoritis termasuk aspek biomedik dan psikososial keterampilan tersebut sehingga bisa menjelaskan pada pasien

dan keluarga, teman sejawat, serta profesi lainnya tentang prinsip, indikasi dan komplikasi yang mungkin timbul.

2. Tingkat kemampuan 2 (*Knows How*): Tidak pernah dilihat atau dipamerkan. Menguasai pengetahuan teoritis keterampilan ini dengan penekanan pada penalaran klinis dan pemecahan masalah dan kesempatan untuk melihat dan mengamati keterampilan dalam bentuk demonstrasi atau implementasi langsung pada pasien/masyarakat. Uji keterampilan Anda dengan tes tertulis/praktik atau dengan mengerjakan kasus tertulis/lisan .

3. Tingkat Kemampuan 3 (*Shows*): tidak pernah dilakukan di bawah pengawasan

Kesempatan untuk melihat dan mengamati keterampilan tersebut dalam bentuk demonstrasi atau pelaksanaan langsung pada pasien dan mempraktekkan keterampilan tersebut pada alat peraga panggung. Tes kompetensi dengan OSCE .

4. Tingkat keterampilan 4 (*Does*): dapat melakukan secara mandiri

Mampu mendemonstrasikan keterampilan tersebut dengan menguasai semua teori, prinsip, indikasi, langkah-langkah kinerja, komplikasi dan manajemen komplikasi. plus ikhtisar, tes keterampilan dengan mini-Cex, portofolio, buku catatan, dan lainnya.

2.7 Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan

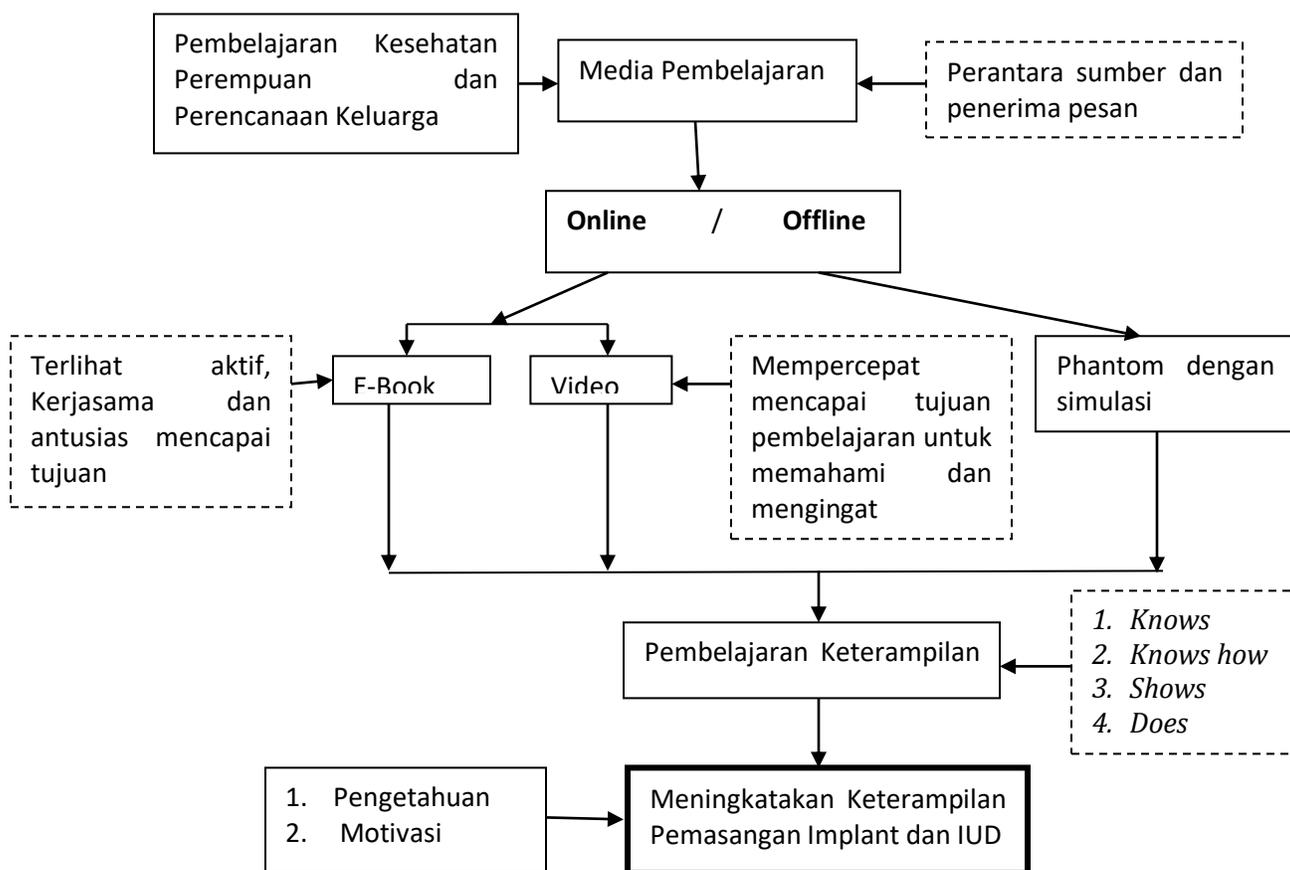
a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah proses berpikir manusia untuk menemukan kebenaran dan fakta berdasarkan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, informasi harus bersifat ilmiah, sistematis, logis, dan benar. Keterampilan adalah penerapan pengetahuan sedemikian rupa sehingga tingkat keterampilan seseorang berhubungan dengan tingkat pengetahuannya. Pengetahuan atau kognisi merupakan area yang sangat penting dalam hal pengembangan kinerja/keterampilan itu sendiri (Hartati *et al.*, 2018; Nurbiantoro *et al.*, 2020).

b. Motivasi

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau driving force yang menciptakan pembelajaran dan memberikan arah pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membangkitkan semangat untuk belajar. Jika motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajarnya optimal; apabila motivasi belajar siswa rendah maka hasil belajarnya tidak maksimal (Gunawan *et al.*, 2021). Pentingnya motivasi belajar atau motivasi belajar berarti bahwa belajar harus digalakkan dengan berbagai cara, sehingga minat belajar yang ditekankan dibangun dari minat anak yang sudah ada. Motivasi menentukan derajat berhasil atau tidaknya kegiatan belajar, karena belajar sulit dicapai tanpa adanya motivasi (Afryansih, 2017).

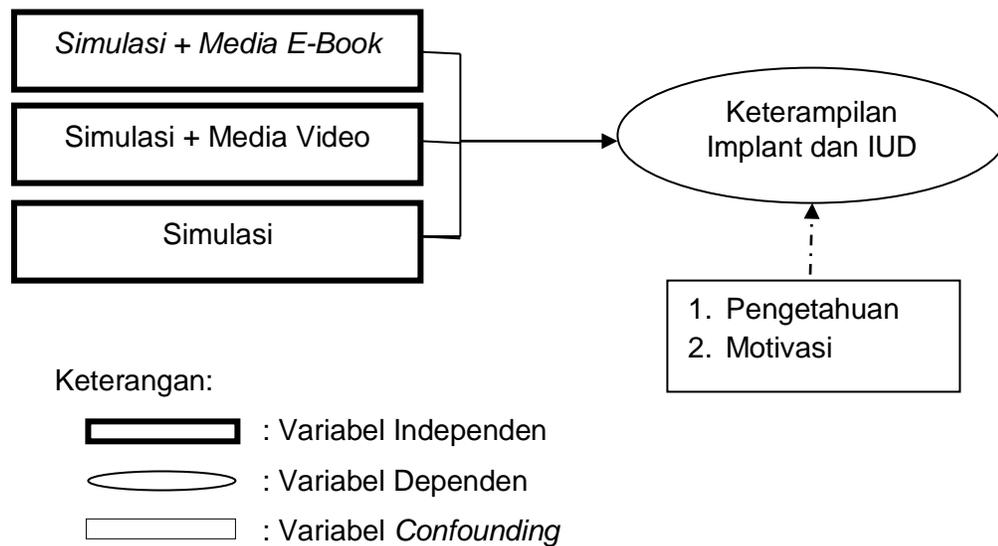
2.8 Kerangka Teori



Sumber: ((Hamid et al., 2020; R. T. Lestari et al., 2016; Nursalam & Efendy, 2008; Nurwahidah et al., 2021; Wiryanti et al., 2020)

Gambar 2.1 Kerangka Teori

2.9 Kerangka Konsep



Gambar. 2.2 Kerangka Konsep

2.10 Hipotesis

1. Ada pengaruh simulasi ditambah dengan media pembelajaran *E-book* dalam meningkatkan keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.
2. Ada pengaruh simulasi ditambah dengan media pembelajaran *Video* dalam meningkatkan keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.
3. Ada pengaruh simulasi dalam meningkatkan keterampilan pemasangan implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.
4. Ada perbedaan pengaruh simulasi dengan media *E-book*, simulasi dengan *Video* dan metode simulasi dalam keterampilan pemasangan Implant dan IUD oleh mahasiswa di laboratorium praktik DIII kebidanan.

2.10 Definisi Operasional

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen					
1.	Media <i>E-Book</i>	Pengembangan media pembelajaran pemasangan alat kontrasepsi bawah kulit dan alat kontrasepsi dalam rahim dalam bentuk teks, kemudian mahasiswa menggunakan e-book sebagai media tambahan dalam pembelajaran keterampilan di laboratorium setelah itu mahasiswa mensimulasikan tindakan pemasangan implant dan IUD dengan media phantom.	Instrumen Uji Kelayakan <i>E-book</i> 1. Ahli Media 2. Ahli Materi (Kuesioner)	81% - 100%: Sangat Layak 61 %- 80%: Layak 41% - 60%: Cukup Layak 21%-40% : Tidak Layak 0%-20%: Sangat Tidak Layak	-
2.	Media Video	Pengembangan media pembelajaran pemasangan alat kontrasepsi bawah kulit dan alat kontrasepsi dalam rahim dalam bentuk gambar dan teks, suara, video dan animasi, kemudian mahasiswa menggunakan video sebagai media tambahan dalam pembelajaran keterampilan di laboratorium setelah itu mahasiswa mensimulasikan tindakan pemasangan implant dan IUD dengan media phantom.	Instrumen Uji Kelayakan <i>Video</i> 1. Ahli Media 2. Ahli Materi (Kuesioner)	81% - 100%: Sangat Layak 61 %- 80%: Layak 41% - 60%: Cukup Layak 21%-40% : Tidak Layak 0%-20%: Sangat Tidak Layak	-
3	Metode Simulasi	Pembelajaran yang dilakukan langsung oleh mahasiswa tentang keterampilan pemasangan implant dan IUD dengan media phantom.	-	-	-
Variabel Dependen					
4.	Keterampilan pemasangan Implant dan IUD	Keterampilan melakukan Pemasangan Implant dan IUD	Daftar Tilik (<i>Cheklis</i>)	80-100 = Lulus (Terampil) <80= Tidak Lulus (Tidak Terampil)	Interval
Variabel Confounding					
5.	Pengetahuan	Hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan yang dilihat dari nilai MK KB.	Nilai Mata Kuliah KB KHS	3. Baik = 76-100 2. Cukup = 56-75 1. Kurang = <56	Ordinal
6.	Motivasi	Perasaan yang timbul dalam diri individu sehingga terdorong melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan	Kuesioner	1. Motivasi Rendah= ≤6 2. Motivasi Sedang= 7-13 3. Motivasi Tinggi= 14-20	Ordinal