

**TESIS**  
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB TERHADAP**  
**KETERAMPILAN PENJAHITAN *RUPTUR PERINEUM* DERAJAT II**  
**MAHASISWA DIII KEBIDANAN**



**NURUL FITRAHMINARSIH N**  
**P102181041**

**PROGRAM PASCA SARJANA**  
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**MAKASSAR**  
**2020**

**HALAMAN PENGANTAR**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB TERHADAP  
KETERAMPILAN PENJAHITAN *RUPTUR PERINEUM* DERAJAT II  
MAHASISWA DIII KEBIDANAN**

Usulan Penelitian  
Sebagai Salah Satu Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi  
Ilmu Kebidanan

Disusun dan diajukan oleh

**NURUL FITRAHMINARSIH N  
P102181041**

Kepada

**SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2020**

**TESIS**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB  
TERHADAP KETERAMPILAN PENJAHITAN RUPTUR PERINEUM  
DERAJAT II MAHASISWA DIII KEBIDANAN**

Disusun dan diajukan oleh

**NURUL FITRAHMINARSIH N**

**Nomor Pokok P102181041**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

Pada tanggal 11 Agustus 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui

Komisi Penasihat,

Prof. Dr. Ir. Syafruddin Syarif, MT.  
Ketua

Dr. Mardiana Ahmad, S.SiT., M.Keb  
Anggota

Ketua Program Studi  
Magister Ilmu Kebidanan,

Dr. dr. Sharvianty Arifuddin, Sp. OG (K)

Dekan Sekolah Pascasarjana  
Universitas Hasanuddin,



Prof. Dr. Ir. Jama'uddin Jompa, M.Sc.

#### PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fitrahminarsih N

NIM : P102181041

Program Studi : Ilmu Kebidanan Sekolah Pascasarjana Unhas

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Makassar, Agustus 2020  
Yang menyatakan  
  
Nurul Fitrahminarsih N

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Keterampilan Penjahitan *Ruptur Perineum* Derajat II Mahasiswa DIII Kebidanan”.

Penyusunan tesis ini merupakan salah satu rangkaian persyaratan penyelesaian program pendidikan Magister Kebidanan Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar. Banyak kendala yang dihadapi oleh penulis dalam rangka penyusunan tesis. Berkat bantuan dari berbagai pihak, maka tesis ini selesai pada waktunya. Dalam kesempatan ini, penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, MA., selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc., selaku Dekan Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar.
3. Dr. dr. Sharvianty Arifuddin, Sp.OG (K) selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Kebidanan Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Makassar
4. Prof.Dr.Syafruddin Syarif, MT selaku pembimbing I dan Dr. Mardiana Ahmad,S.SiT,M.Keb, selaku pembimbing II dengan sabar memberikan masukan, bimbingan dan bantuan sehingga tesis ini siap untuk dipertahankan didepan penguji

5. Prof. Budu, Ph.D., Sp.M., M.Med.Ed; Dr. Yusring Sanusi B, S.S., M.App. Ling.; dan Dr. Andi Nilawati Usman, SKM, M.Kes selaku tim penguji yang telah memberikan masukan, bimbingan, serta perbaikan pada tesis penelitian.
6. Pimpinan dan staf Akademi Kebidanan Pelamonia Kesdam VII Wirabuana Makassar yang telah memberikan izin pengambilan data awal
7. Para Dosen dan Staff Program Studi Magister Kebidanan dengan tulus memberikan ilmunya selama menempuh pendidikan.
8. Mahasiswa yang bersedia menjadi responden telah membantu serta berpartisipasi aktif dalam penelitian ini berlangsung
9. Terkhusus kepada Bapak Drs. Muh. Natsir Habir dan Ibu Suwarni Atmo selaku orang tua, serta Muh Nur Hidayat N selaku adik yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
10. Teman-teman seperjuangan Magister Kebidanan angkatan VIII yang memberi semangat dalam proses penyusunan dan persiapan tesis.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih terdapat kekurangan. Penulis berharap kritik dan saran yang dapat mendukung kesempurnaan tesis ini. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Makassar, Juli 2020

**Nurul Fitrahminarsih N**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	I
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN UMUM</b> .....	1
A. Pendahuluan. ....	1
B. Rumusan masalah. ....	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Kerangka Teori. ....	6
E. Kerangka Konsep.....	8
F. Hipotesis .....	9
G. Definisi Opersional.....	9
H. Alur Penelitian .....	11
<b>BAB II PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENJAHITAN RUPTUR PERINEUM DERAJAT II MAHASISWA DIII-KEBIDANAN</b> .....	13

<b>ABSTRAK</b> .....	13
A. Pendahuluan.....	14
B. Metode Penelitian .....	15
C. Izin Penelitian dan Kelayakan Etik .....	25
D. Hasil .....	26
E. Pembahasan.....	27
F. Kesimpulan .....	30
<b>BAB III PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB TERHADAP KETERAMPILAN PENJAHITAN RUPTUR PERINEUM DERAJAT II MAHASISWA DIII KEBIDANAN</b> .....	31
<b>ABSTRAK</b> .....	31
A. Pendahuluan .....	32
B. Metode Penelitian .....	35
C. Izin Penelitian dan Kelayakan Etik .....	41
G. Hasil .....	41
H. Pembahasan.....	44
I. Kesimpulan .....	49
<b>BAB IV KESIMPULAN UMUM</b> .....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1.1	Kerangka Teori	7
1.2	Kerangka Konsep	8
1.3	Alur Penelitian	11
1.4	Alur Cara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web	12
2.1	Tampilan Utama	19
2.2	Menu Log in	19
2.3	<i>Dashboard</i>	19
2.4	Alur Penggunaan Aplikasi Media Berbasis Web Macole	27
2.5	Forum Diskusi	28
3.1	Desain Penelitian	36

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1.1	Definisi Operasional	9
2.1	Hasil Validasi Ahli Materi dan Media	20
2.2	Saran Media Berdasarkan Validasi Para Ahli	21
2.3	Hasil Revisi Validasi Para Ahli	23
2.4	Ketentuan Scroing Uji Kelayakan	25
2.5	Kriteria Kelayakan Media	25
3.1	Distribusi Frekuensi Keterampilan Penjahitan	
	<i>Ruptur Perineum</i> Derajat II	41
3.2	Perbedaan Keterampilan Penjahitan Ruptur	
	Perineum Derajat II	42

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
2.1	Uji Coba Skala Terbatas	22
2.2	Uji Coba Skala Besar	23
2.3	Hasil Uji Kelayakan Aplikasi Media Berbasis Web	26
3.1	Distribusi Frekuensi Keterampilan Penjahitan	
	Ruptur Perineum <i>Derajat II</i>	41
3.2	Perbedaan Keterampilan Penjahitan <i>Ruptur</i>	
	<i>Perineum Derajat II</i>	42

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Lembar Informed
- Lampiran 2 Persetujuan Responden Media Pembelajaran Berbasis Web
- Lampiran 3 Daftar Tilik Penjahitan Ruptur Perineum Derajat II
- Lampiran 4 Jobsheet Penjahitan Rupture Perineum Derajat II
- Lampiran 5 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli
- Lampiran 7 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media dan Materi
- Lampiran 8 Validasi Kuesioner TAM
- Lampiran 9 Data Kusioner TAM (Uji Coba Skala Kecil)
- Lampiran 11 Data Kuesioner TAM (Uji Coba Skala Besar)
- Lampiran 13 Master Tabel Pretes
- Lampiran 14 Master Tabel Posttest
- Lampiran 15 Hasil Uji Analisis Statistik
- Lampiran 16 Rekomendasi Persetujuan Etik
- Lampiran 17 Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 18 Jawaban Izin Penelitian
- Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

## ABSTRACT

**NURUL FITRAHMINARSIH N.** *The Influence of Web-Based Learning Media on Improving The Skills of Perineum Rupture Tailoring Practicum Penitentiary for D-III Midwifery Students* (Supervised by **SyafruddinSyarif** and **Mardiana Ahmad**)

The study aims to produce and determine the effect of Web-based learning media on the improvement of suturing skills of Grade II perineal rupture of D-III Midwifery students.

This research used a mix method of Research and Development (R&D) and quantitative. The sampling technique was purposive sampling with a total of 96 respondents who were divided into three groups, namely 2 intervention groups and 1 control group. Intervention Group I web-based media, JobsheetIntervantion II group, and control group without media. Each group was given a pretest of grade II perineal rupture suturing skills prior to intervention and was observed using a ckecklist, as well as the post-test suturing of grade II perineal rupture. Data analysis used McNemar test.

The results of the research on the feasibility of application using the Technology Acceptance Model (TAM) questionnaire which consists of 5 aspects, namely perceived ease to use, perceived usefulness, trust, behavior intention, and attitude. From the media expert validation test, It is obtained (72.5%) with the feasible category, according to the material expert it was obtained (85.5) in the very feasible category, and the results of large-scale trials were obtained (90.3%), so it can be concluded that this web-based learning media is very feasible used as a learning medium to assist students in improving the sewing skills of grade II perineal rupture. The research results find; in the control group there is no change in suturing skills of grade II perineal rupture ( $p>0.05$ ).

Keywords: Web-Based Learning Media, TAM Test, Skills, Degree II Perineal Rupture Stitching, Student



## ABSTRAK

**NURUL FITRAHMINARSIH N.** *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web terhadap Peningkatan Keterampilan Praktikum Penjahitan Ruptur Perineum Derajat II Mahasiswa D-III Kebidanan (dibimbing oleh Syafruddin Syarif dan Mardiana Ahmad).*

Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis web terhadap peningkatan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II mahasiswa D-III Kebidanan.

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan *mixmethod research and development* (R&D). Pengambilan sampel dilakukan secara purposive. Responden sebanyak 96 orang yang dibagi ke dalam 3 kelompok, yaitu 2 kelompok intervensi dan 1 kelompok kontrol. Kelompok intervensi I media berbasis web, kelompok intervensi II *jobsheet*, dan kelompok kontrol tanpa media. Setiap kelompok diberikan pretes keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II sebelum diberikan intervensi dan diobeservasi menggunakan daftar tilik, begitu pula pada saat dilakukan postes penjahitan ruptur perineum derajat II. Data dianalisis menggunakan uji Mc Nemar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba kelayakan aplikasi menggunakan kuesioner *technology acceptance model* (TAM) terdiri atas lima aspek yaitu: *perceived ease to use*, *perceived usefulness*, *trust*, *behavior intention*, dan *attitude*. Dari uji validasi ahli media diperoleh (72.5%) dengan kategori layak, menurut ahli materi diperoleh (85.5%) dengan kategori sangat layak, dan hasil uji coba skala besar diperoleh (90.3%). Pada kelompok kontrol tidak terdapat perubahan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II ( $p > 0.05$ ), sedangkan pada kelompok intervensi I, yakni pada aplikasi media pembelajaran berbasis web terdapat perbedaan signifikan keterampilan sebelum dan setelah pemberian media dari (25%) menjadi (75%) ( $p < 0.05$ ). Adapun, pada kelompok intervensi II (pemberian *jobsheet*) terdapat perbedaan signifikan keterampilan sebelum dan setelah pemberian *jobsheet* dari (31.3) menjadi (56.2%) ( $p < 0.05$ ) dalam peningkatan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II mahasiswa D-III Kebidanan. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan aplikasi media berbasis web lebih efektif meningkatkan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II pada mahasiswa DIII Kebidanan.

Kata kunci: media pembelajaran berbasis web, uji TAM, keterampilan, penjahitan ruptur perineum derajat II, mahasiswa



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN UMUM**

### **A. PENDAHULUAN**

Media sebagai wadah penyalur pesan dan informasi belajar. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Tidak semua materi pembelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang sama. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi tentu susah dipahami oleh mahasiswa, apalagi oleh mahasiswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan (Muhson, 2010; Mahnun, 2012; Rahman *et al*, 2017 ).

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi saat ini, para ahli berupaya mengembangkan berbagai media pembelajaran. Media dapat disampaikan secara *on-line* maupun *offline*. Ada yang berupa media jaringan yaitu buku elektronik (*e-book*), video animasi, video interaktif, program *flash* dan, sedangkan media *offline* yaitu *slide power point*, media cetak, Media jaringan menjadi contoh inovasi media yang sering digunakan untuk pendidikan tinggi. Hal ini karena mahasiswa cenderung ingin memperoleh pengetahuan baru, sebelum dijelaskan oleh dosen. Media jaringan menjadi solusi untuk pembelajaran yang terbatas oleh ruang dan waktu (Ali, 2009; Sri, 2016; Astuti, Listyorini and Dahlia, 2017).

Semua jenis media sangat membantu dosen dalam menyampaikan informasi kepada mahasiswa selama proses belajar mengajar, dan penerapan media yang baik akan meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Era revolusi industri tahap 4.0 saat ini, rata-rata aspek kehidupan memanfaatkan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi telah merubah proses belajar mengajar, munculnya teknologi baru membutuhkan informasi untuk metode pengajaran yang lebih efektif untuk proses belajar mengajar (Mehrdad *et al.*, 2011; Grodotzki *et al.*, 2018; Fealy *et al.*, 2019; Khairuddin, Triatmaja and WJ, 2019).

Perkembangan teknologi mampu menjadi alat bantu media pembelajaran yang menjadi daya tarik serta pemahaman yang dapat lebih diterima oleh mahasiswa. Mengingat perubahan begitu cepat, sangat penting bahwa peserta didik khususnya dalam dunia kesehatan berpikir dan mendapatkan pengetahuan terbaru mengikuti informasi terkini. Menanggapi perubahan lingkungan dan informasi, harus ada perubahan yang sesuai dalam strategi penyampaian informasi oleh lembaga pendidikan kesehatan. Salah satu tantangan pendidikan saat ini adalah mengembangkan keterampilan abad 21 antara lain keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (*information & communication technology literacy skill*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan memecahkan masalah (*problem solving skill*), keterampilan berkomunikasi efektif (*effective communication skill*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaborate skill*) (Rahman, Hidayat and Yanuttama, 2017; Yusuf and Widyaningsih, 2017; Khairuddin, Triatmaja and WJ, 2019).

Semakin majunya bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer dan internet, secara luas telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk didalamnya dunia pendidikan dan khususnya dunia kesehatan. Pada saat ini sudah mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi guna meningkatkan efektivitas proses belajar dan mengajar salah satunya

dengan menggunakan media berbasis web. Penggunaan teknologi informasi memiliki potensi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam memberikan pendidikan yang berkualitas (Jaya, 2012; Khaeruman, Khery and Murdiono, 2018; Sinha, Kumar and Sood, 2018).

Media berbasis Web sebagai salah satu bagian dari internet yang memanfaatkan media situs sebagai potensi besar dalam pengembangan pembelajaran dengan sistem online yang sebagai sarana media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan media pembelajaran berbasis web ialah dosen membuat konten (isi) pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat dan mengembangkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa (Lestari Ayu, 2013; Pratono and Irawan, 2015; Uno B Hamzah and Ma'ruf, 2016; Sohibun and Ade, 2017 ).

Pendidikan kesehatan salah satunya kebidanan merupakan profesi yang membutuhkan berbagai keterampilan klinis yang membutuhkan berbagai pendekatan termasuk media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Mahasiswa kebidanan harus memperoleh keterampilan klinis atau laboratorium. Pelatihan dalam keterampilan laboratorium atau simulasi pusat memungkinkan penyedia layanan kesehatan baik sebelum dan saat melakukan pelayanan untuk melatih kemampuan mereka dalam lingkungan yang terkendali. Penggunaan simulasi pelatihan kebidanan telah ditunjukkan untuk meningkatkan penyedia layanan kesehatan pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan untuk mengelola kasus kebidanan yang terjadi dilapangan (Kordi Masaomeh, et al. 2014, MD Bettina Utz, et al. 2014).

Bidan bertanggung jawab untuk melaksanakan program kesehatan nasional selain dari perawatan kesehatan ibu dan anak yang baru lahir dan keluarga berencana di layanan kesehatan serta masyarakat tingkat dasar. Kurikulum pendidikan bidan mencakup kompetensi dasar yang diharapkan setelah lulus dari pendidikan bidan para peserta didik mampu menjadi bidan yang terampil dan bertanggung jawab dalam memberikan pelayanan (Kordi M, 2014; Pallavi Sinha, 2018).

Kompetensi yang dimiliki seorang sangat mempengaruhi kualitas pelayanan kebidanan yang diberikan saat masih di Institusi pendidikan bidan. Struktur program pendidikan kebidanan memuat 40% teori dan 60% praktik. Pembelajaran praktikum bertujuan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dalam hal menerapkan teori sebagai bahan pelatihan dan persiapan penerapan praktik klinik, membawa peserta didik kepada pembentukan sikap, keterampilan, kemampuan bekerja sama, dan kreatifitas dalam menerima pengetahuan (Kodiyah *et al.*, 2015; Yusuf and Widyaningsih, 2017).

Praktik yang dilaksanakan berfokus pada rutinitas dan berorientasi pada perintah. Selain panduan praktikum yang menjadi kendala dalam melakukan praktikum, kendala lainnya adalah terbatasnya jumlah alat dan phantom serta ruangan laboratorium. Panduan praktikum atau modul yang baik harus memenuhi kriteria; terdapat pendahuluan, penyajian berupa sub pokok bahasan dan latihan, serta penutup yang berisi rangkuman, tes dan umpan balik serta adanya lampiran. Mahasiswa, selain sebagai penerima dalam pemberian mata kuliah, mereka juga mengharapkan alternatif dan inovasi baru yang dapat menunjang proses dan hasil

pembelajaran yang diterimanya. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang digunakan.

Pada proses persalinan sering ditemukan robekan perineum (*ruptur perineum*), jumlah yang ditemukan 65-85% saat melahirkan. *Ruptur perineum* merupakan perlukaan jalan lahir yang terjadi pada saat kelahiran bayi baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Penanganan dilakukan dengan derajat luka untuk derajat I jika tidak terjadi perdarahan tidak perlu dijahit, derajat II-IV dilakukan penjahitan, tetapi kewenangan bidan dalam Permenkes No. 28 Tahun 2017 penjahitan *rupture perineum* hanya derajat I dan II, sehingga mahasiswa diharapkan kompeten dalam melakukan penjahitan *rupture perineum* derajat II (Prawitasari, Yugistiyowati and Sari, 2015; Mulati and Susilowati, 2018; Shoorab and Mirteimouri, 2019).

Berdasarkan data di Kampus AKBID Pelamonia Makassar tahun 2018 dari 106 jumlah mahasiswa semester 3 yang melakukan praktik penjahitan luka perineum derajat II sekitar 42 orang yang lulus secara murni dengan melakukan prosedur kerja secara sempurna, dan 64 orang tidak lulus (Data hasil OSCA mahasiswa kebidanan Pelamonia Makassar tahun 2018). Dari latar belakang yang di uraikan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Keterampilan Penjahitan *Ruptur Perineum* Derajat II Mahasiswa DIII Kebidanan”.

## **B. Rumusan Masalah**

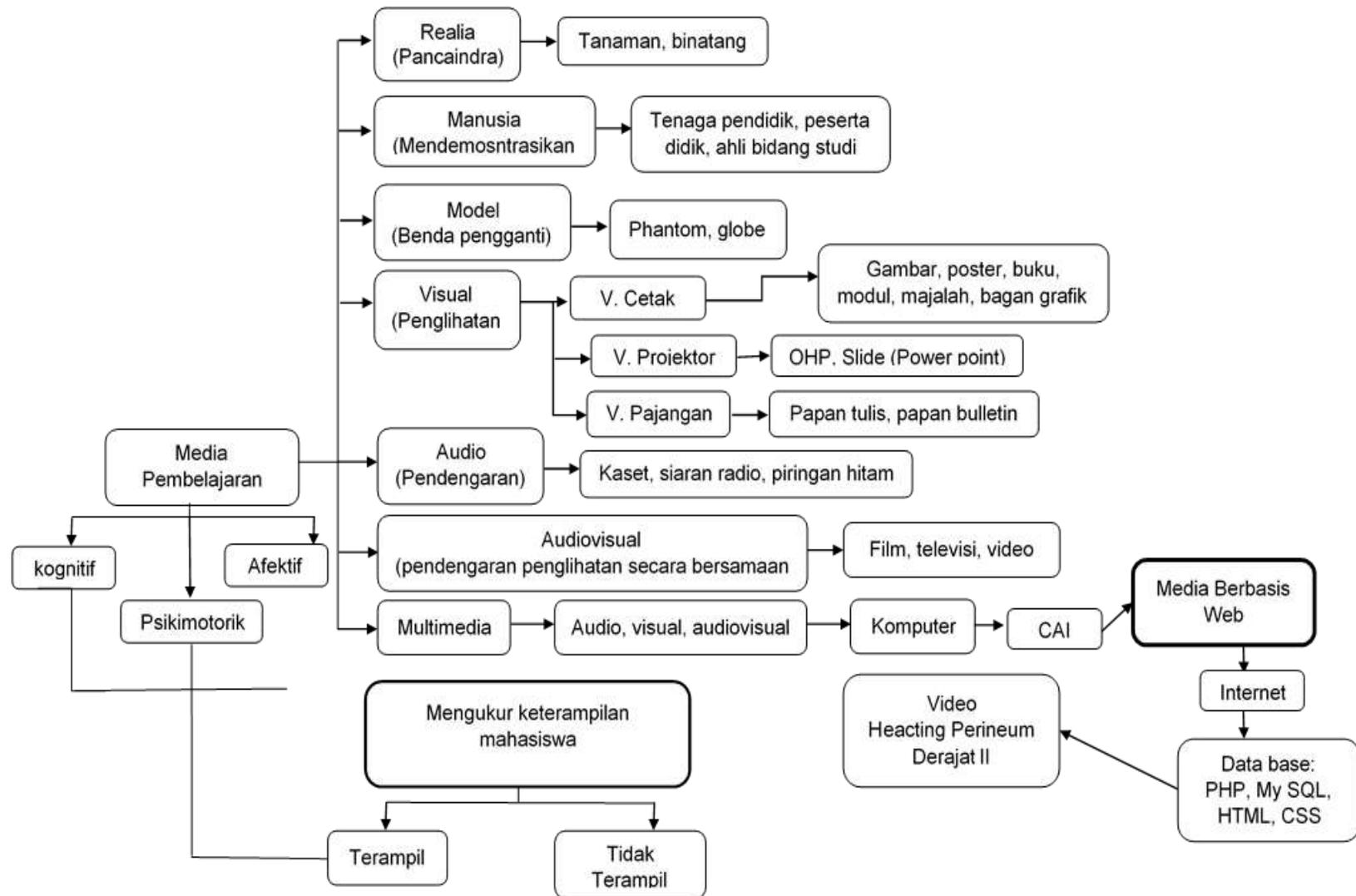
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis WEB Terhadap Peningkatan Keterampilan Penjahitan Ruptur Perineum Derajat II Mahasiswa DIII Kebidanan?”

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Merancang dan menguji coba aplikasi media pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan keterampilan praktikum penjahitan ruptur perineum derajat II pada mahasiswa DIII Kebidanan
2. Menganalisis peningkatan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II sebelum dan setelah pemberian media pembelajaran berbasis web
3. Menganalisis perbedaan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II pre test pada kelompok control (tanpa pemberian media pembelajaran, kelompok jobsheet dan kelompok media pembelajaran berbasis web)

## **D. KERANGKA TEORI**

Pada hakikatnya proses pembelajaran ialah proses komunikasi atau penyampaian pesan, pesan yang dimaksud merupakan materi pembelajaran yang dituangkan dalam komunikasi verbal maupun nonverbal. Agar materi pelajaran dapat diterima oleh mahasiswa maka dibutuhkanlah media pembelajaran guna untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap. Jenis media pembelajaran sangat beragam sebagai berikut:



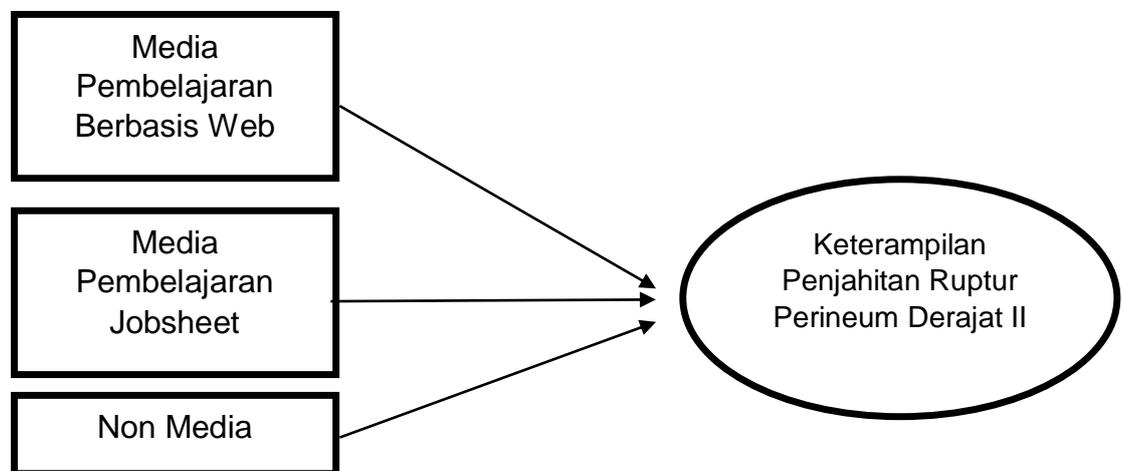
Gambar 1.1 Kerangka Teori

Riayana, 2012., Daryanto, 2013., Oemar, 2015., Satrianawati, 2018., Arsyad, 2019.,

Pada dasarnya media pembelajaran sangat mempengaruhi kognitif, psikomotorik, afektif mahasiswa, tetapi tidak semua media pembelajaran mampu meningkatkan tiga hal tersebut. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kognitif, psikomotorik dan afektif dari mahasiswa. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti media berbasis WEB yang terdapat konten video dan animasi yang dapat membantu proses pembelajaran terkesan menarik dan tidak membosankan serta mampu meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa termasuk dalam pendidikan kebidanan khususnya dalam praktikum penjahitan perineum derajat II.

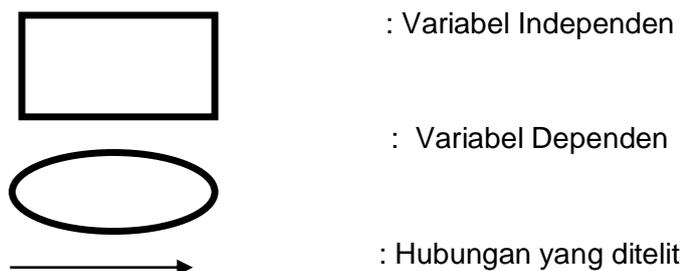
#### E. KERANGKA KONSEP

Dari uraian diatas maka kerangka konsep penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.2 Kerangka Konsep

Keterangan:



## F. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini yakni: Media pembelajaran berbasis web efektif meningkatkan keterampilan penjahitan *rupture perineum* derajat II mahasiswa DIII Kebidanan

## G. Definisi Operasional

**Tabel 1.1 Definisi Operasional**

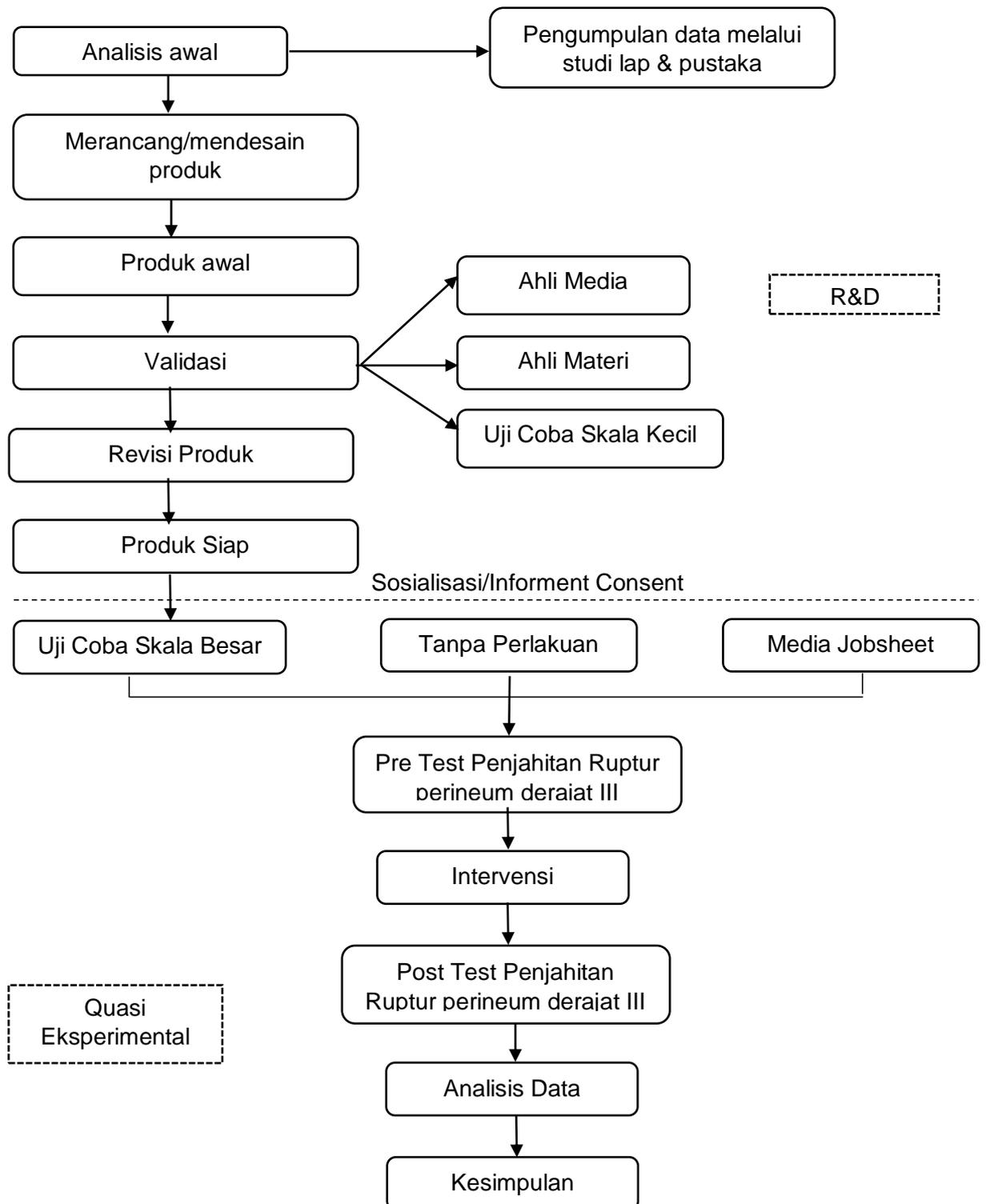
VARIABEL INDEPENDEN						
Variabel	Definisi Operasional			Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
<b>MEDIA</b>	Pembelajaran	elektronik	untuk	Kuesioner	0-20% = Sangat Tidak Layak	Likert
<b>PEMBELAJARAN</b>	meningkatkan keterampilan praktikum				21-40% = Tidak Layak	
<b>BERBASIS WEB</b>	penjahitan ruptur perineum derajat II				41-60% = Cukup Layak	
					61-80% = Layak	
					81-100% = Sangat Layak	

<b>MEDIA</b>	Pedoman lembar kerja yang	Lembar	0 = Tidak dilakukan	Ordinal
<b>PEMBELAJARAN</b>	menampilkan gambar pada item yang	Observasi	1 = Dilakukan tapi tidak sempurna	
<b>JOBSHEET</b>	harus dikerjakan		2 = dilakukan dengan sempurna	

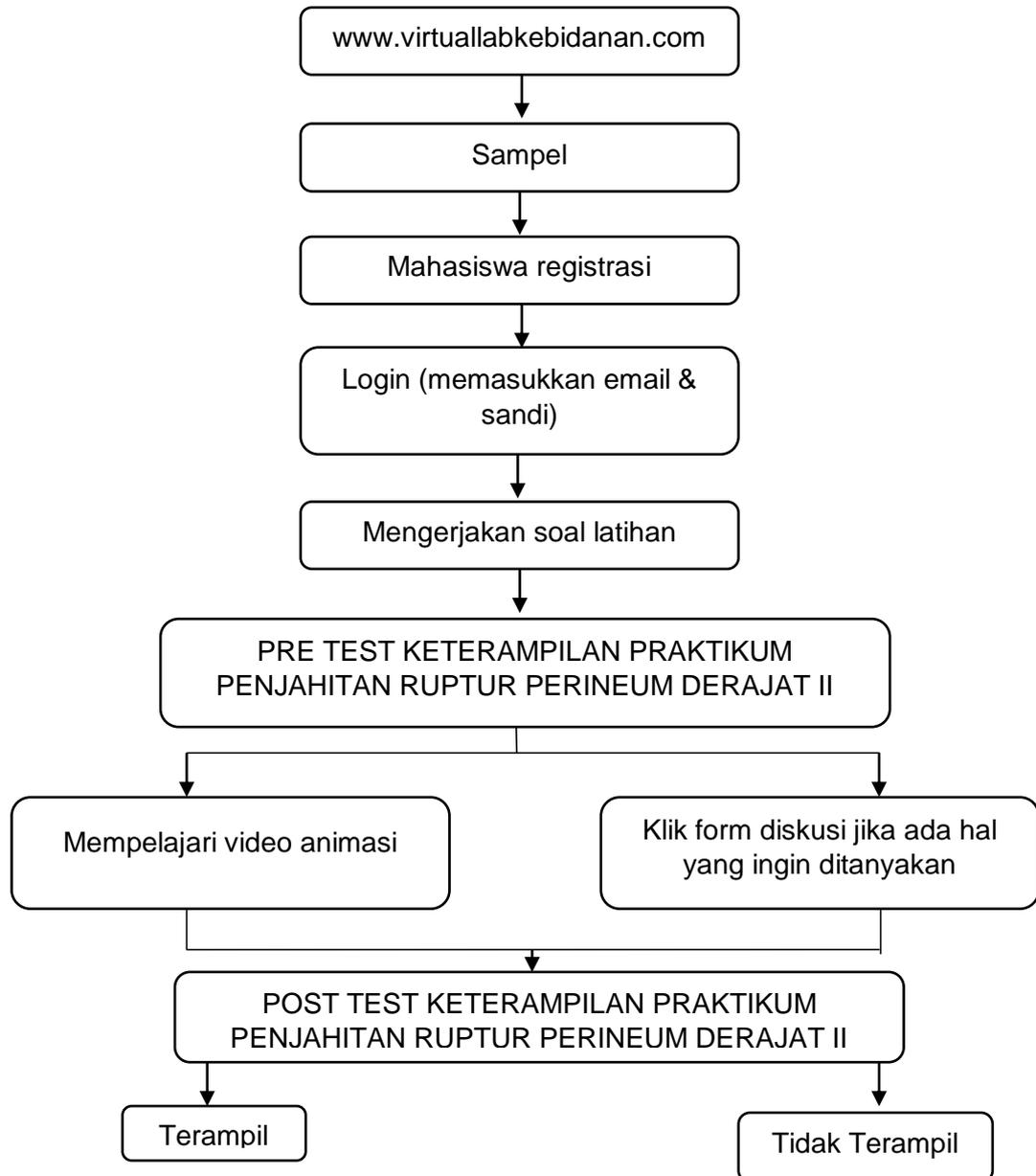
VARIABEL DEPENDEN

VARIABEL	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
<b>KETERAMPILAN</b>	Tindakan penanganan yang dilakukan	Daftar Tilik/	Tidak terampil : jika total skor	Nomimal
<b>PENJAHITAN RUPTUR</b>	untuk mendekatkan jaringan-jaringan	Lembar	jawaban responden $\leq 47.75$	
<b>PERINEUM DERAJAT II</b>	agar terjadi proses penyembuhan robekan.	Observasi	Terampil : jika total skor jawaban responden $> 47.75$	

## H. ALUR PENELITIAN



Gambar 1.3 Alur Penelitian

**Alur Cara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis WEB****MACOLE (Media Audivisual Lebih Menarik)**

Gambar 1.4 Alur Cara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web

**BAB II**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENJAHITAN RUPTUR PERINEUM  
DERAJAT II MAHASISWA DIII KEBIDANAN**

**ABSTRAK**

**NURUL FITRAHMINARSIH N.** *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Penjahitan Ruptur Perineum Derajat II Mahasiswa DIII Kebidanan* (Dibimbing Oleh Syafruddin Syarif Dan Mardiana Ahmad)

Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan menguji coba media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II mahasiswa DIII Kebidanan.

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D) untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran berbasis web dan dikembangkan dengan model *Borg and Gall* yang terdiri dari 6 langkah yaitu 1) analisis awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan/validasi desain, 4) revisi produk, 5) pembuatan produk akhir, dan 6) uji coba skala besar.

Hasil penelitian uji coba kelayakan aplikasi menggunakan kuesioner *Technology acceptance Model* (TAM), dari uji validasi ahli media diperoleh (72.5%) dengan kategori layak, menurut ahli materi diperoleh (85.5%) dengan kategori sangat layak dan hasil uji coba skala besar di peroleh (90.3%) dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran berbasis web ini telah dibuat sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II kebidanan.

Kesimpulan media pembelajaran berbasis web dirancang dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa dengan menambahkan konten video/animasi serta forum diskusi layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II mahasiswa DIII Kebidanan.

**Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Berbasis Web, TAM, Ruptur perineum derajat II**

## A. PENDAHULUAN

Media menjadi suatu bagian penting dalam proses pembelajaran, sebab dapat meningkatkan keinginan dan minat bagi mahasiswa. Sehingga penggunaan media tidak boleh dikesampingkan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam dunia pendidikan membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan. Manfaat media pembelajaran sebagai pedoman untuk dosen dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga materi dapat tersampaikan secara sistematis, membantu untuk menampilkan penyajian materi yang menarik agar meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa akan menjadi rangsangan dalam proses pembelajaran. (Ali, 2009; Handhika, 2012; Kadek and Sukocoal, 2013; Nuritta, 2018).

Media berbasis Web sebagai layanan pembelajaran yang dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa dengan menggunakan internet. Salah satu keunggulan media pembelajaran berbasis web ialah dosen membuat konten (isi) pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat dan mengembangkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa (Lestari Ayu, 2013; Pratono and Irawan, 2015; Uno B Hamzah and Ma'ruf, 2016; Sohibun and Ade, 2017 ).

Penelitian mendapati bahwa meningkatnya minat belajar mahasiswa dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh dosen, dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya melibatkan sajian teks. Bantuan media seperti video untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan lebih mudah diperoleh dan dipelajari ulang sehingga siswa lebih mudah menyelesaikan masalah yang disajikan. Hal ini

sejalan dengan penelitian yang menyatakan penggunaan media pembelajaran dengan bantuan video mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik mahasiswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan dosen.

Penelitian ini tahap awal untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis web yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II mahasiswa DIII Kebidanan. Tujuan pada penelitian ini yakni merancang dan menguji coba media pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan keterampilan penjahitan ruptur perineum derajat II mahasiswa DIII Kebidanan.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **I. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di laboratorium Prodi DIII AKBID Pelamonia KESDAM VII Wirabuana Makassar pada Januari-Maret 2020.

### **II. Pembuatan aplikasi media pembelajaran**

- a. Memiliki Laptop minimal RAM 2GB dan terhubung dengan internet
- b. Perangkat lunak yaitu *browser, chrome, firefox*
- c. *MySQL* merupakan database yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi *user*, mampu menyimpan data berkapasitas besar hingga berukuran *Gigabyte*. (Wahana Komputer, 2010)

- d. *PHPMYAdmin* adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk melakukan pengelolaan database MySQL (Yudha Yudhanto, 2018).
- e. HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Mark Up Language* berfungsi untuk membuat suatu website yang bisa diakses dengan internet dan dapat ditampilkan pada layar computer.

### III. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan pada penelitian adalah laptop, media pembelajaran berbasis Web, sedangkan Instrumen yang digunakan yaitu kuisisioner validasi ahli media dan materi, serta kuisisioner penilaian mahasiswa

### IV. Rancangan Penelitian

Metode penelitian dilihat dari outputnya dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Kuantitatif, digunakan jika peneliti hendak mendukung suatu teori, mengembangkan atau menolaknya, itulah sebabnya, metode penelitian kuantitatif syarat dengan hipotesis.
2. Kualitatif, digunakan jika hendak mendeskripsikan atau memaparkan suatu fenomena secara detail. Itulah sebabnya metode penelitian ini syarat dengan rumusan masalah.
3. Pengembangan (*research & development*), digunakan jika peneliti hendak menghasilkan produk baik model, prototipe. Itulah sebabnya metode penelitian ini didahului oleh analisis kebutuhan, mengikuti tahap-tahap kegiatan untuk menghasilkan produk. Pada tahapan analisis dikumpulkan data-data baik kuantitatif maupun kualitatif, selanjutnya berdasarkan data tersebut dibuatlah

desain produk, produk itu divalidasi oleh tim ahli sebelum dilakukan uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dibagi 2 yaitu uji coba pemakaian oleh tim ahli dan kelompok tertentu. Uji coba pemakaian bisa menggunakan *teknologi acceptance model* (TAM).

4. Tindakan, digunakan jika peneliti hendak sebuah membuat sebuah kebijakan.

Berdasarkan kaidah ini tesis ini menggunakan metode penelitian *research & development* (R&D) dengan Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah, kemudian dimodifikasi menjadi 6 tahap untuk penyesuaian konteks penelitian keenam tahap yaitu 1) analisis awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan atau validasi desain, 4) revisi produk, 5) pembuatan produk akhir, dan 6) uji coba skala besar (Baso, 2017., Sugiyono., 2017., Prasojo & Wibowo., 2014).

## **V. Tahap Pengembangan**

### **1. Analisis Awal**

Pada tahap ini peneliti melakukan study lapangan melalui hasil wawancara terhadap dosen dan mahasiswa terkait masalah yang terjadi pada keterampilan mahasiswa. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan rendahnya keterampilan mahasiswa pada penjahitan rupture perineum derajat II pada saat mahasiswa melakukan OSCA.

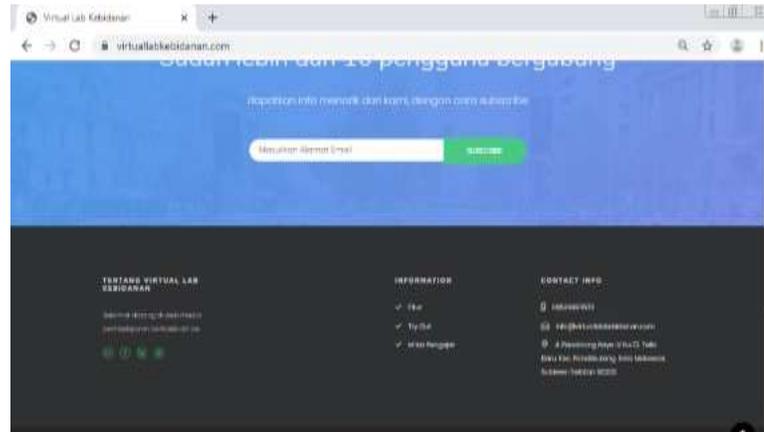
Hal ini dikarenakan waktu yang diberikan untuk melakukan pemaparan dan bimbingan sangat terbatas, tatap muka tutorial dilakukan rasio 1:10 sehingga dosen memerlukan waktu yang cukup lama untuk memberikan penjelasan terhadap mahasiswa, pertemuan dilakukan 2x50 menit untuk 1 kali pertemuan materi, hal itu membuat dosen kwalahan serta kurangnya media pembelajaran

yang membantu mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran dilaboratorium.

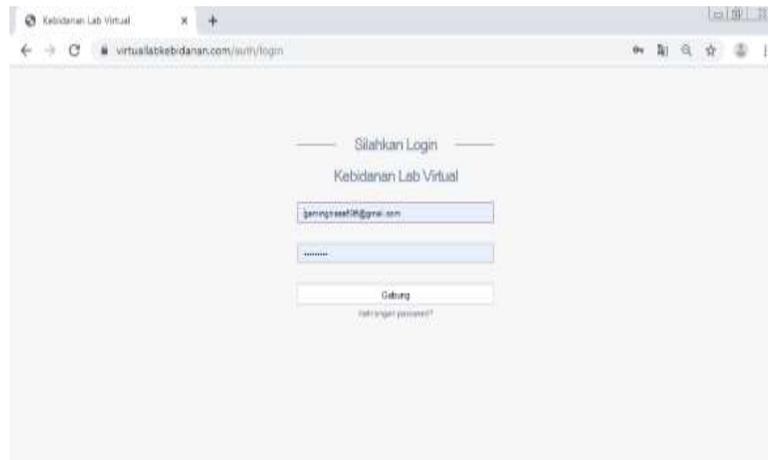
Mahasiswa mengatakan jika diberikan penjelasan hanya dengan demonstrasi 1kali mereka akan cepat lupa dalam setiap prosedur tindakan, sehingga mahasiswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan dalam melakukan prosedur setiap tindakan.

## **2. Perencanaan**

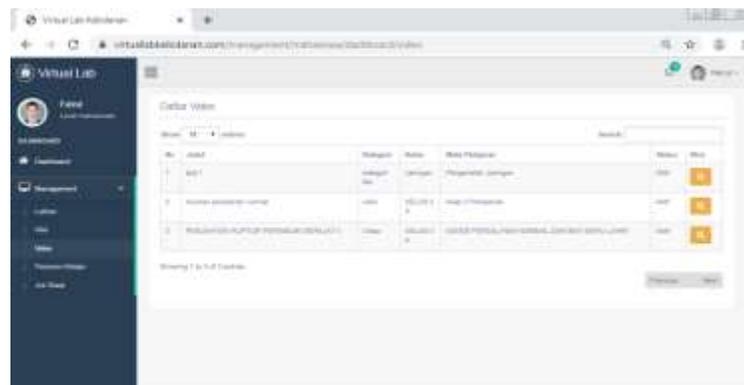
Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa, peneliti menggunakan pedoman berupa buku dan *literature* mengenai penjahitan *ruptur perineum* derajat II untuk mendesain atau merancang media pembelajaran bersama programmer dan animator dari ilmu teknik informatika untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa melakukan penjahitan *rupture perineum* derajat II dan membantu dosen untuk memberikan materi serta menilai keterampilan mahasiswa. Setelah menganalisis masalah serta kebutuhan mahasiswa maka ditetapkan kompetensi dasar yang akan dikembangkan memilih materi pembelajaran praktikum. Pemilihan media yang digunakan yaitu berupa media pembelajaran berbasis web yang berisikan konten atau video pembelajaran praktikum serta penilaian terhadap mahasiswa.



Gambar 2.1 Tampilan Utama



Gambar 2.2 Menu Log in



Gambar 2.3 Dashbord

### 3. Pengembangan / Validasi Desain

#### a. Validasi ahli

Setelah melakukan perancangan media berbasis web, tahap selanjutnya dilakukan validasi terhadap 3 ahli validator 1 diantaranya ahli media yaitu Prof. Dr. Ir. Ansar Sayuti, MT dan 2 ahli materi yaitu Ary Handayani.,S.ST.,M.Kes dan Ni Luh Gede Sriwahyudianti.,S.ST.,M.Kes Para validator ini diminta untuk memvalidasi media yang telah di hasilkan pada tahap perancangan. Hasil dan saran validator digunakan sebagai pengembangan yang akan dilakukan dan dihasilkan aplikasi berbasis web. Dari hasil validator diperoleh koreksi, kritik dan saran yang akan menjadi acuan penilaian dalam merevisi media yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi dari ahli materi dan media:

**Tabel 2.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media dan Materi**

Validator	Skor	Kelayakan
Ahli Media	72,5%	Layak
Ahli Materi	85,5%	Sangat Layak

Dari hasil validasi tersebut di peroleh berbagai masukan dari para ahli media dan materi, sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Saran Media Berdasarkan Validasi Ahli**  
**Terhadap Media Berbasis Web**

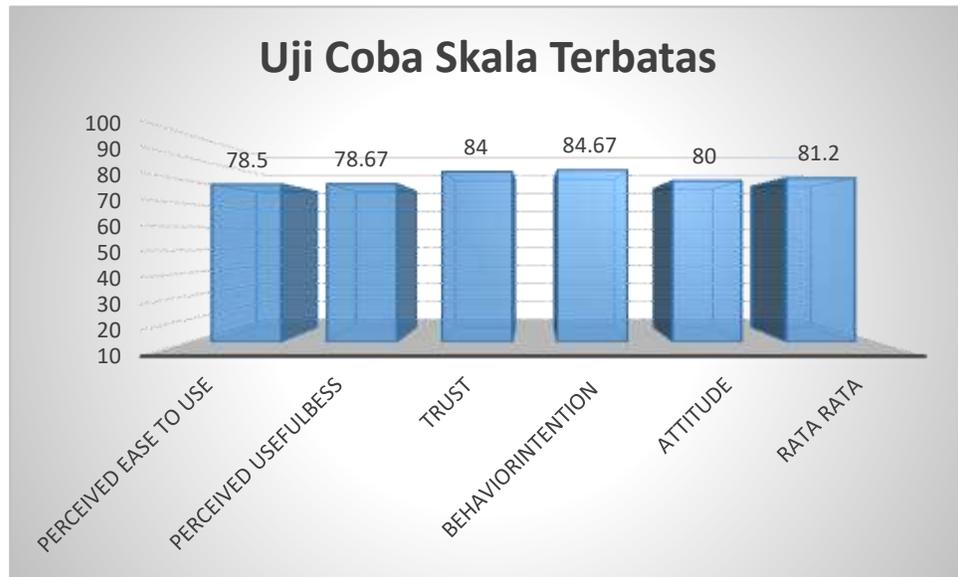
No	Masukan dari ahli materi dan media
1	Tambah forum diskusi
2	Buatkan video atau animasi sesuai konten
3	Buatkan login untuk mahasiswa
4	Video dibedakan setiap prosedur

Hasil validasi yang berupa masukan dari validator selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi produk media yang dirancang.

b. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 mahasiswa semester III pada Prodi DIII Kebidanan Universitas Mega Rezky Makassar, aplikasi diberikan dan mengisi kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM) yang terdiri dari lima aspek yaitu 1) *perceived ease to use*, 2) *perceived usefulness*, 3) *trust*, 4) *behavior intention*, dan 5) *attitude*. Peneliti melakukan uji coba terbatas agar nantinya tidak ada bias antara uji sampel terbatas dengan uji sampel besar. Berdasarkan uji coba terbatas didapatkan hasil:

**Grafik 2.1**  
**Penilaian uji coba terbatas 10 Mahasiswa terhadap Perilaku Penggunaan**  
**Media Pembelajaran Berbasis Web untuk meningkatkan Keterampilan**  
**Praktikum Penjahitan Ruptur Perineum Derajat II**



Berdasarkan grafik 3.1 di atas menunjukkan bahwa pada aspek *perceived ease to use* diperoleh rata-rata 78.5%, pada aspek *perceived usefulness* diperoleh rata-rata 78,67%, pada aspek *Trust* sebesar diperoleh rata-rata 84%, pada aspek *Behavior intention to use* diperoleh rata-rata 84.67%, pada aspek *attitude toward using* diperoleh rata-rata 80%, dengan demikian presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh pada kelompok skala terbatas sebesar 81.2% dengan kategori sangat layak.

#### 4. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terbatas perilaku penggunaan aplikasi, terhadap saran dan masukan dalam perencanaan sistem untuk dilakukan perbaikan terhadap desain-desain sistemnya, berikut hasil revisi dari para pakar ahli materi dan media.

**Tabel 2.3**  
**Hasil Revisi Validasi Ahli**  
**Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Web**  
**Hasil revisi dari ahli materi dan media**

- 
1. Dalam aplikasi sudah terdapat forum diskusi
  2. Telah di buatkan animasi sesuai konten
  3. Terdapat menu *login* untuk mahasiswa
  4. Sudah di bedakan video setiap prosedur
- 

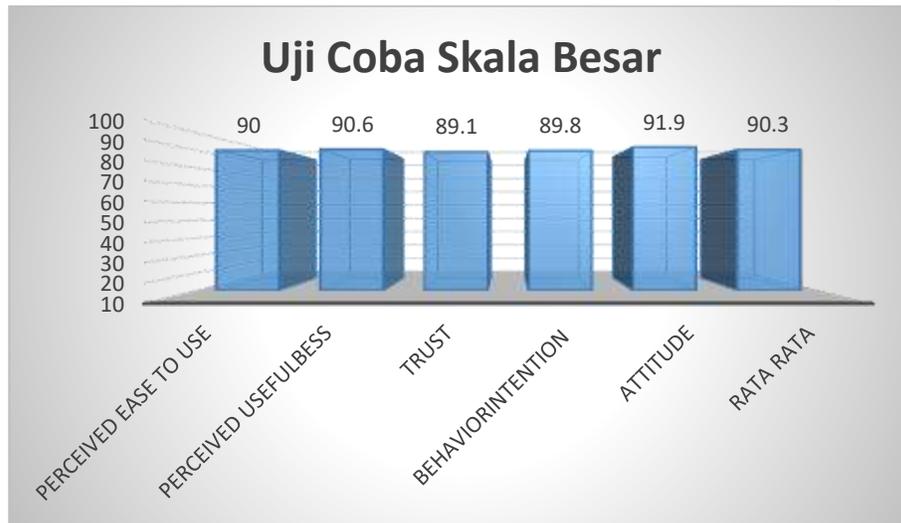
#### 5. Pembuatan Produk Akhir

Setelah dilakukan revisi tahap selanjutnya pembuatan prosuk aplikasi berbasis web denagan menggunakan pemrograman PHP data *base MySQL* hasil akhirnya berupa prodak media pembelajaran berbasis web yang sudah berfungsi dan siap untuk dilakukan dan uji cobakan di sampel besa.

#### 6. Uji Coba Skala Besar

Melakukan uji coba skala besar dengan mahasiswa 32 orang kelompok intervensi diberikan media pembelajaran berbasis media web dan mengisi kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)* yang terdiri dari lima aspek yaitu 1) *perceived ease to use*, 2) *perceived usefulness*, 3) *trust*, 4) *behavior intention*, dan 5) *attitude* yang telah diuji validasi. Berikut hasil penilaian uji coba skala besar:

**Grafik 2.2**  
**Penilaian uji coba Skala Besar Mahasiswa terhadap Perilaku Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk meningkatkan Keterampilan Praktikum Penjahitan *Ruptur Perineum* Derajat II**



Berdasarkan Grafik 3.2 diatas menunjukkan bahwa pada aspek *perceived ease to use* diperoleh rata-rata 90%, pada aspek *perceived usefulness* diperoleh rata-rata 90.6%, pada aspek *Trust* diperoleh nilai rata-rata 89.1, pada aspek *behavior intention to use* diperoleh rata-rata 89.8%, dan pada aspek *attitude toward using* diperoleh rata-rata 91.9%, maka diperoleh total presentase dari keseluruhan aspek sebesar 90.3%, dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## VI. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk memvalidasi Media yakni teknik analisis deskriptif kuantitatif.

**Tabel 2.4**  
**Ketentuan skoring uji kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Web**

JAWABAN	SKOR
<b>SS = SANGAT SETUJU</b>	<b>5</b>
<b>S = SETUJU</b>	<b>4</b>
<b>CS = CUKUP SETUJU</b>	<b>3</b>
<b>TS = TIDAK SETUJU</b>	<b>2</b>
<b>STS = SANGAT TIDAK SETUJU</b>	<b>1</b>

Sumber: (Khoirun Aziz, 2015)

Hasil skoring dari uji coba tersebut kemudian akan dimasukkan dalam rumus:

$$HR = \frac{\sum n_i x_i}{n x_i \max} \times 100\%$$

Keterangan: n = banyaknya validator/responden

$n_i$  = banyaknya validator/responden yang memiliki nilai i

I = bobot nilai pada penilaian

I max = nilai maksimal

**Tabel 2.5 Kriteria Kelayakan Media**

KRITERIA SKALA	PRESENTASE
<b>Sangat layak</b>	<b>81-100%</b>
<b>Layak</b>	<b>60-80%</b>
<b>Cukup Layak</b>	<b>41-60%</b>
<b>Tidak Layak</b>	<b>21-40%</b>
<b>Sangat Tidak Layak</b>	<b>0-20%</b>

(Fauzi and Sulisty, 2019)

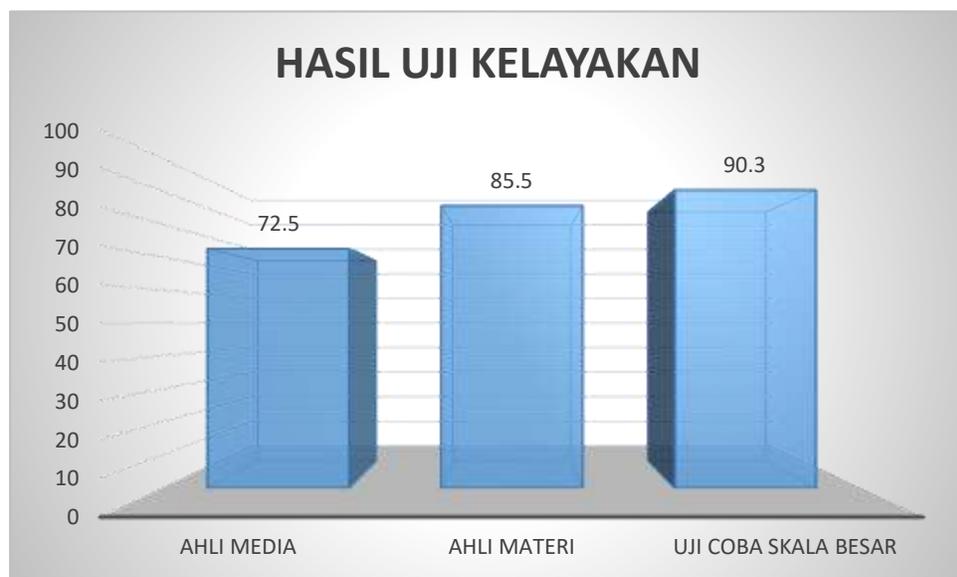
### C. Izin Penelitian dan Kelayakan Etik

Sebelum melakukan izin penelitian, peneliti terlebih dahulu mengajukan surat izin penelitian dengan yang telah mendapatkan rekomendasi persetujuan etik dengan nomor rekomendasi 25/UN4.64.5.31/PP36/202

## D. HASIL

Media pembelajaran berbasis web dilakukan uji validasi oleh 1 orang pakar media pembelajaran, 2 orang dosen dengan pengalaman mengajar prodi kebidanan mata kuliah askeb II persalinan, dan uji coba kelompok besar pada mahasiswa 32 orang mahasiswa semester III. Penilaian uji kelayakan media untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan. Berikut hasil validasi yang telah dilakukan:

**Grafik 2.3**  
**Hasil Uji Kelayakan Aplikasi Media Berbasis Web**

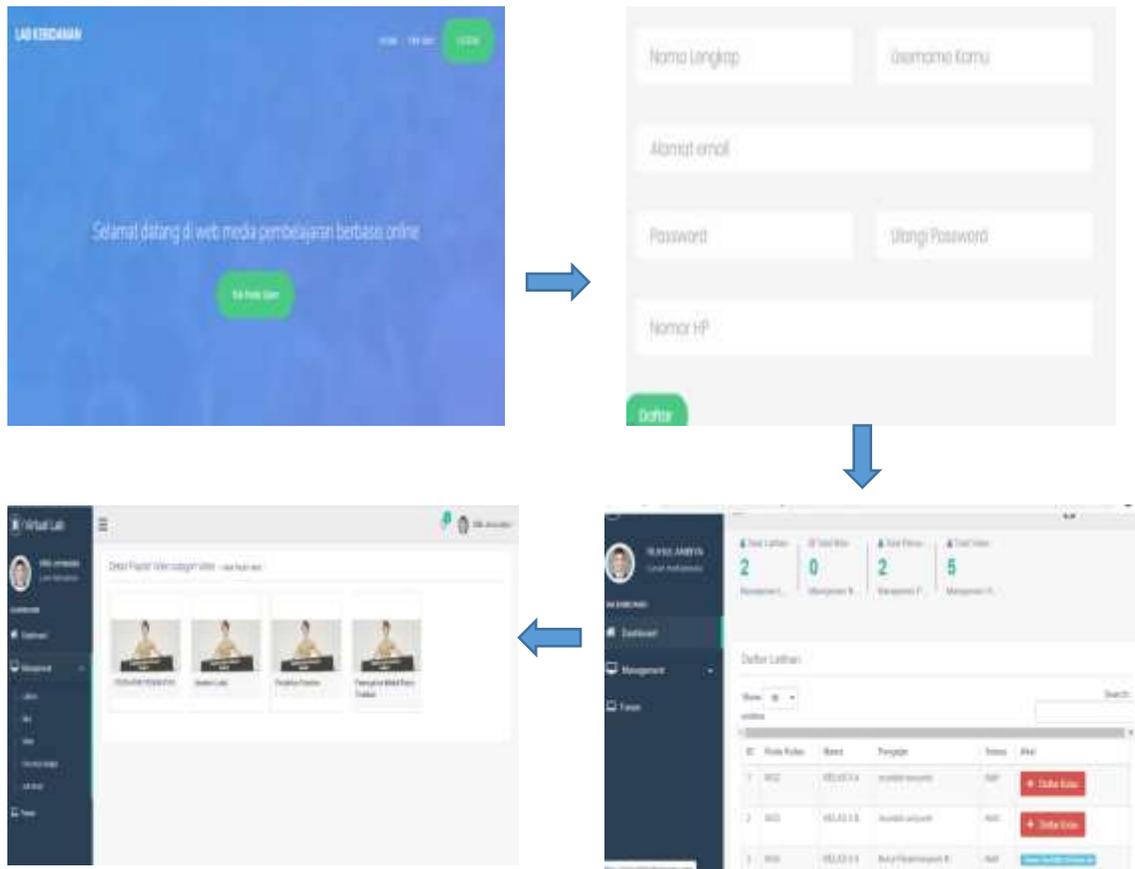


Grafik 3.3 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran berbasis web yang di peroleh dari ahli media 72.5% dikategorikan layak, dari ahli media di peroleh 85.5% dengan kategori sangat layak dan hasil yang di peroleh dari uji coba skala besar dari 32 mahasiswa yaitu 90.3% dengan kategori sangat layak, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web ini sangat layak digunakan sebagai media

pembelajaran untuk membantu mahasiswa dalam keterampilan penjahitan rupture perineum derajat II.

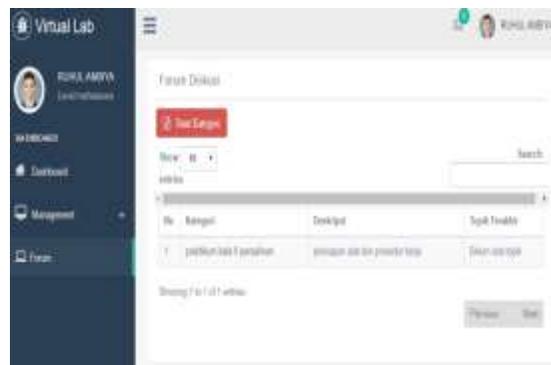
### E. Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan keterampilan penjahitan *rupture perineum* derajat II. Media pembelajaran berbasis web dinamakan dengan aplikasi MACOLE (Media Audiovisual lebih menarik). Berikut fitur-fitur hasil pengembangan pada media pembelajaran berbasis web:



Gambar 2.1 Alur penggunaan aplikasi media berbasis Web Macole

Halaman utama terdapat menu *Log in* untuk mahasiswa atau dosen mendaftar terlebih dahulu untuk bisa masuk ke menu selanjutnya. Setelah berhasil, mahasiswa memilih kelas dan atau matakuliah yang ingin diikuti, kemudian mahasiswa bisa melihat video yang ditampilkan oleh dosen matakuliah yang terdapat pada menu manajemen. Video ini telah pisahkan sesuai dengan isi konten dan dibedakan setiap prosedur langkah kerjanya. Sehingga mahasiswa dapat melihat atau mempelajari video sesuai dengan konten atau langkah kerja. Pada aplikasi telah disediakan forum untuk mahasiswa dan dosen dapat berdiskusi melalui internet.



Gambar 2.2 Forum diskusi

Penyajian *e-Learning* berbasis web bisa menjadi lebih interaktif. Mahasiswa dan dosen bisa berkomunikasi secara mudah meskipun tanpa tatap muka, meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar sehingga mahasiswa dapat memecahkan masalah menggunakan media berbasis web sebagai sarana proses pembelajaran (Priyambodo, Wiyarsi and Sari, 2012; Subramaniam, 2013; Divayana, Suyasa and Sugihartini, 2016; Hermansyah and Munazar, 2017).

Dalam penelitian ini uji coba kelayakan aplikasi menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menjelaskan tingkat penerimaan

pengguna terhadap penggunaan sistem teknologi informasi pada individu. Model TAM merupakan model penerimaan teknologi yang paling berpengaruh dan paling banyak digunakan pada studi di *bidang Technology Information* (Syafrizal, Ernawati and Dwiandiyanta, 2016; Rahayu, Budiyanto and Palyama, 2017).

Pada uji coba kelompok besar pada penelitian ini menunjukkan aspek *perceived ease to use* atau kemudahan pengguna terhadap penggunaan media diperoleh 90%. Aspek *perceived usefulness* atau pandangan pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web diperoleh 90.6%. Aspek *trust* atau kepercayaan pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web diperoleh 89.1%. Aspek *behavior intention to use* atau tingkat minat pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web ini diperoleh 89.8%, dan aspek *attitude toward using* atau sikap pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web ini diperoleh 91.9%. Total rata-rata keseluruhan dari aspek yang diperoleh yaitu 90.3% yang dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis web ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) memiliki pengaruh terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) mempengaruhi sikap penggunaan (*attitude toward using*). Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) mempengaruhi sikap penggunaan (*attitude toward using*). Sikap penggunaan (*attitude toward using*) mempengaruhi minat berperilaku (*behavioral intention*). Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) mempengaruhi minat perilaku (*behavior intention to use*) (Rahayu, Budiyanto and Palyama, 2017).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Ferdira et al (2018) menunjukkan bahwa masing-masing faktor yaitu persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak positif terhadap persepsi kebermanfaatan. Persepsi kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan juga memiliki dampak positif pada kecenderungan penggunaan oleh para pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfiyah et al (2019) menunjukkan bahwa *perceived ease to use, perceived usefulness, attitude toward using, behavior intention to use* semua berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna aplikasi media dikalangan mahasiswa (Ferdira et al, 2018; Nurfiyah et al, 2019).

Hasil penelitian serupa juga dilakukan Iriani et al (2016) penggunaan media berbasis web memiliki persepsi positif terhadap persepsi kemanfaatan dan kemudahan yang memiliki dampak langsung terhadap sikap, minat dan perilaku mahasiswa. Media pembelajaran berbasis web memiliki manfaat yang baik dibuktikan dengan meningkatnya penyelesaian tugas mahasiswa yang diberikan dosen serta menghemat waktu dan biaya sebab aplikasi dapat diakses dimana saja (Yulianto, 2015; Iriani et al, 2016).

## **F. Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan media pembelajaran berbasis web dirancang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa DIII Kebidanan, yang di dalamnya terdapat animasi/video sesuai konten, terdapat forum diskusi yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa