

TESIS

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PENANGANAN ATONIA UTERI MAHASISWA D III KEBIDANAN

*The Effect Of Providing Learning Videos On The Knowledge And Skills
Of Handling Uterine Atony Of Midwifery Students*



**SITI MURDANI HAUPEA
P102221034**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEBIDANAN
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASAR
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PENANGANAN
ATONI UTERI MAHASISWA D III KEBIDANAN**

**SITI MURDANI HAUPEA
P102221034**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEBIDANAN
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASAR
2024**

***THE EFFECT OF PROVIDING LEARNING VIDEOS ON THE
KNOWLEDGE AND SKILLS OF HANDLING UTERINE ATONY OF
MIDWIFERY STUDENTS***

**SITI MURDANI HAUPEA
P102221034**



**MIDWIFERY DEPARTEMENT FACULTY OF
POSTGRADUATE SCHOOL
HASANUDDIN UNIVERSITY
MAKASSAR
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PENANGANAN
ATONIA UTERI MAHASISWA DIII KEBIDANAN**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi Magister Ilmu Kebidanan

Disusun dan diajukan oleh

SITI MURDANI HAUPEA
P102221034

Kepada

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEBIDANAN
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASAR
2024**

TESIS

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PENANGANAN ATONIA UTERI
MAHASISWA D III KEBIDANAN**

**NAMA: SITI MURDANI HAUPEA
NIM: P102221034**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Magister pada tanggal,
13 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

pada

Program Studi Magister Kebidanan
Sekolah Pascasarjana
Universitas Hasanuddin
Makassar

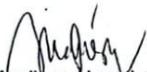
Mengesahkan:

Pembimbing Utama,



Dr. dr. Fatmawati Madya, Sp. OG(K)
NIP. 19660719 199703 2 003

Ketua Program Studi
Magister Kebidanan



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

Pembimbing Pendamping,



Dr. Ir. Prastawa Budi, M.Sc
NIP. 19580107 198810 1 001

Dekan Sekolah Pascasarjana
Universitas Hasanuddin,



Prof. dr. Budi, Sp.M(K), Ph.D., M.Med.Ed
NIP. 19661231 199503 1 009

**PERNYATAAN KEASLIAN TESIS
DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini menyatakan bahwa, tesis berjudul "**Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Penanganan Atonia Uteri Mahasiswa D III Kebidanan**" adalah benar karya saya dengan arahan dari tim pembimbing (Dr.dr.Fatmawati Madya,Sp.OG(K) sebagai Pembimbing Utama dan Dr.Ir.Prastawa Budi.,M.Sc sebagai Pembimbing Pendamping). Karya Ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka tesis ini

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

Makassar, 13 Agustus 2024


1000
METERAI
TEMPEL
06908ALX293730662
Siti Murdanti Maulana
P102221034

CURICULUM VITAE



A. Data Pribadi

Nama : Siti Murdani Haupea
Tempat, Tgl Lahir : Seith, 07 April 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat Sekarang : Seith, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah. Provinsi Maluku

B. Riwayat Pendidikan

1. Tamat SD di SDN 2 Seith Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah, Tahun 2006
2. Tamat SMP di SMP PGRI Seith, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah, di tahun 2010
3. Tamat SMA di SMA N 4 Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah, Tahun 2013
4. Tamat D III Kebidanan di Universitas Respati Yogyakarta 2018
5. Tamat D IV Bidan Pendidik di Universitas Respati Yogyakarta, Tahun 2019
6. Magister (S2) Kebidanan tahun 2022-2024 di Universitas Hasanuddin Makassar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'allaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah memberika berkah, rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran dan kesempatan pada peneliti sehingga mampu menyelesaikan tesis ini. Akan tetapi sesungguhnya peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan tesis ini tidak akan berjalan dengan baik. Keseluruhan proses penyusunan tesis ini dapat terselesaikan atas bimbingan, arahan serta diskusi dari Dr.dr.Fatmawati Madya,Sp.OG (K) sebagai pembimbing utama dan Dr.Ir.Prastawa Budi.,M.Sc sebagai pembimbing pendamping. Ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada beliau berdua. Kesempurnaan tesis ini juga tak luput atas masukan dari dewan penguji Dr.Andi Nilawati Usman,SKM.,M.Kes, Dr.Werna Nontji,S.Kp.,M.Kep, Prof.Dr.dr.Prihantono,Sp.B.Onk (K),M.Kes, penghargaan dan terima kasih yang sebesar-sebarnya pada beliau semua. Pada kesempatan ini juga peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ketua STIKes Maluku Husada Dr.Sahrir Sillehu,SKM.,M.Kes yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian pada institusi pendidikan sampai selesai.

Penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada Mama tercinta Ibu Maryam Talla,S.Sos yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a terbaik untuk saya. Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada kaka-kaka saya tecinta M.Khadafi Haupea,S.Pd.,M.Sc, Siti Dalila Haupea,S.Kom dan adik tercinta Jumajid Kamal Talla yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan kepada peneliti selama ini serta keluarga dan teman-teman seperjuangan yang telah memotivasi dan menguatkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Karya ini adalah salah satu bukti bahwa tidak ada kesulitan yang tidak dapat diatasi karena saya percaya bahwa Tidak ada masalah yang lebih besar jika tempat bersandar kita hanya kepada Allah *Azza wa Jalla* yang Maha Besar Kekuasaan-Nya.

Makassar , 13 Agustus 2024

Siti Murdani Haupea

ABSTRAK

Siti Murdani Haupea. Pengaruh Pemberian Video Pembelajaran Terhadap Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Penanganan Atonia Uteri Diploma III Kebidanan. (Dibimbing oleh **Fatmawati Madya** dan **Prastawa Budi**)

Latar Belakang : Angka Kematian Ibu (AKI) merupakan salah satu indikator keberhasilan kesehatan masyarakat di Indonesia. Salah satu penyebab utama dari hampir 75% kematian ibu di dunia adalah perdarahan, terutama perdarahan pasca persalinan atau yang dikenal dengan Haemorrhagia Postpartum, melihat kompleksnya permasalahan tersebut institusi pendidikan kebidanan diharapkan dapat menghasilkan lulusan berkompeten yang mampu melakukan pertolongan pertama kegawatdaruratan yang disebabkan oleh perdarahan yakni atonia uter. **Tujuan:** Menganalisis pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa tentang penanganan atonia uteri. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode (*Research and Development*) model two groups *Pretest-Posttest design*. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*. **Hasil:** Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kebidanan semester V STIKes Maluku Husada sebanyak 76 yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok intervensi 38 yang diberikan buku panduan ditambah dengan video pembelajaran dan kelompok kontrol 38 diberikan buku panduan penanganan atoni uteri. Hasil uji pengaruh menunjukkan terdapat pengaruh pada dua kelompok, namun yang menunjukkan peningkatan signifikan adalah kelompok intervensi dengan nilai pengetahuan ($p\text{-value } 0.000 < 0.05$) dan keterampilan ($p\text{-value } 0.000$). **Kesimpulan:** Pemberian buku panduan ditambah dengan video pembelajaran penanganan atonia uteri berpengaruh meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa semester lima D III Kebidanan tentang penanganan atonia uteri.

Kata Kunci : Video, Atonia Uteri, Pengetahuan, Keterampilan



ABSTRACT

Siti Murdani Haupea. The Effect of Providing Learning Videos on the Knowledge and Skills of Handling Uterine Atony Diploma III Midwifery. **(Supervised by Fatmawati Madya and Prastawa Budi)**

Background: Maternal Mortality Rate (MMR) is one of the indicators of the success of public health in Indonesia. One of the main causes of nearly 75% of maternal deaths in the world is bleeding, especially postpartum hemorrhage known as Postpartum Haemorrhagia, seeing the complexity of the problem, midwifery educational institutions are expected to produce competent graduates who can perform first aid for emergencies caused by bleeding, namely uterine atony.

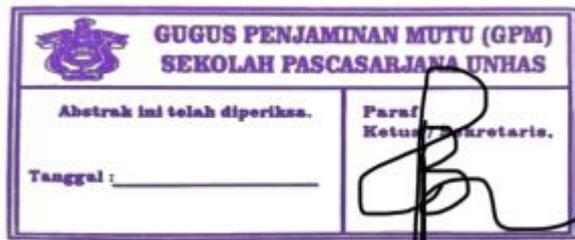
Objective: Analysing the effect of using learning videos on increasing students' knowledge and skills about handling atonia uteri.

Methods: This study uses the method (Research and Development) model of a group pretest-Posttest design. Data analysis using Wilcoxon and Mann-Whitney tests.

Results: This study was conducted on midwifery students in semester V of STIKes Maluku Husada as many as 76 were divided into 2 groups, namely the intervention group of 38 who were given a guidebook coupled with a learning video and the control group of 38 provided a guide for handling atony uteri. The results of the effect test showed that there was an effect on the two groups, but what showed a significant increase was the intervention group with a value of knowledge (p -value $0.000 < 0.05$) and skills (p -value 0.000)

Conclusion: The provision of guidebooks coupled with learning videos for handling uterine atony affects increasing the knowledge and skills of fifth semester D III Midwifery students about handling uterine atony.

Keywords: Video, Uterine Atony, Knowledge, Skills



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PENGAJUAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
CURICULUM VITAE	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Umum Media Audio Visual.....	6
2.2 Tinjauan Umum Modul.....	9
2.3 Pembelajaran Generasi Z.....	14
2.4 Tinjauan Pengetahuan.....	19
2.5 Tinjauan Keterampilan.....	22
2.6 Tinjauan Atonia Uteri.....	24
2.7 Kerangka Teori.....	32
2.8 Kerangka Konsep.....	33
2.9 Definisi Operasional.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
3.3 Populasi, Sampling dan Sampel.....	38
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	40
3.5 Instrumen Penelitian.....	40
3.6 Teknik Pengambilan dan Analisa Data.....	44
3.7 Alur Penelitian.....	46
3.8 Etika Penelitian.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	48

4.2 Pembahasan.....	52
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	57
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 2.1	Definisi Operasional.....	34
Tabel 3.1	Tabel Rumus <i>Issac Michel</i>	39
Tabel 3.2	Kisi-kis Kuesioner.....	41
Tabel 4.1	Karakteristik Responden.....	48
Tabel 4.2	Distribusi Nilai Pretest dan Posttest	49
Tabel 4.3	Uji Analisis Pengaruh.....	51
Tabel 4.4	Analisis Perbedaan Pengaruh.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 2.1	Penanganan Kompresi Bimanual Interna.....	27
Gambar 2.2	Penanganan Kompresi Bimanual Eksterna.....	27
Gambar 2.3	Penanganan Kompresi Aorta Abdominalis.....	29
Gambar 2.4	Bagan Penatalaksanaan Atonia Uteri.....	30
Gambar 3.1	Gambar Alur Penelitian	46

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 4.1	Peningkatan Nilai Pengetahuan	50
Grafik 4.2	Peningkatan Nilai Keterampilan.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1	<i>Informed Consent</i>
Lampiran 2	Kuesioner Penelitian dan Daftar Tilik
Lampiran 3	Angket Validasi Ahli Media
Lampiran 4	Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran 5	Surat Izin Pengambilan Data Awal
Lampiran 6	Surat Izin Penggunaan Laboratorium
Lampiran 7	Surat Rekomendasi Persetujuan Etik
Lampiran 8	Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 9	Surat Rekomendasi dari STIKes Maluku Husada
Lampiran 10	Surat Pelaksanaan Penelitian dari STIKes Maluku Husada
Lampiran 11	Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner
Lampiran 12	Uji Normalitas Data
Lampiran 13	Distribusi Frekuensi
Lampiran 14	Analisis Deskriptif
Lampiran 15	Uji Willcoxon Pengetahuan dan Keterampilan
Lampiran 16	Uji Mann Whitney
Lampiran 17	Dokumentasi Penelitian

BAB I PENDAHULUAN UMUM

1.1 LATAR BELAKANG

Derajat kesehatan masyarakat dapat dinilai dengan beberapa indikator. Indikator tersebut secara umum dapat mencerminkan kondisi mortalitas, morbiditas, dan status gizi. Derajat kesehatan masyarakat di Indonesia salah satunya digambarkan melalui angka kematian ibu (AKI) (Kementerian Kesehatan RI, 2010). Menurut WHO (2019), sekitar 830 perempuan meninggal setiap hari akibat komplikasi kehamilan dan persalinan yang dapat dicegah, dan 99% kematian ibu terjadi di negara berkembang. Salah satu penyebab utama dari hampir 75% kematian ibu di dunia adalah perdarahan, terutama perdarahan pasca persalinan atau yang dikenal dengan Haemorrhagia Postpartum (HPP) Putri et al., 2022).

Menurut *Royal College of Obstetricians and Gynecologists* (2016), perdarahan postpartum primer adalah kehilangan darah sebanyak 500 ml atau lebih yang terjadi dalam waktu 24 jam pascapersalinan, dengan kategori 500-1000 ml adalah perdarahan minor dan lebih dari 1000 ml adalah perdarahan mayor. Penyebab paling umum dari perdarahan postpartum adalah atonia uteri (Putri et al., 2022).

Atonia uteri adalah kegagalan serabu-serabut otot miometrium uterus untuk berkontraksi dan memendek. Hal ini merupakan penyebab perdarahan post partum yang paling penting dan biasa terjadi setelah bayi lahir hingga 4 jam setelah persalinan. Atonia uteri adalah gagalnya uterus berkontraksi dengan baik setelah persalinan. Atonia uteri adalah ketidakmampuan otot rahim untuk berkontraksi sehingga tidak mampu menutup pembuluh darah yang terdapat pada tempat implantasi plasenta (Rosdianah et al., 2019).

Angka Kematian Ibu di Provinsi Maluku pada Tahun 2021 masih tinggi sebesar 114 /100.000 dengan jumlah 70 kasus Kematian Ibu. Saat ini akses ibu hamil, bersalin dan nifas terhadap pelayanan kesehatan sudah cukup baik, akan tetapi Angka Kematian Ibu masih cukup tinggi. Kondisi ini kemungkinan disebabkan antara lain karena kualitas pelayanan kesehatan ibu hamil dan bersalin yang belum memadai, sistim rujukan maternal dan naenatal belum optimal, kondisi ibu hamil yang tidak sehat dan faktor determinan lainnya. Penyebab utama kematian ibu yaitu hipertensi dalam kehamilan dan perdarahan post partum, selain itu penyebab karena lain-lain juga semakin meningkat (Dinas Kesehatan Provinsi Maluku, 2021).

Melihat kompleksnya permasalahan perdarahan yang diakibatkan oleh atonia uteri, diharapkan bidan sebagai pelaksana program kesehatan nasional selain dari perawatan kesehatan ibu dan anak yang baru lahir dan keluarga berencana di layanan kesehatan serta masyarakat tingkat dasar dituntut untuk lebih meningkatkan kompetensinya. Dalam 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 dalam Fitrahminarsih 2020).

Sebagaimana wewenang bidan yang termuat dalam UUD Kebidanan Nomor 04 Tahun 2019 menyatakan bahwa dalam keadaan gawatdarurat bidan harus memberikan pertolongan pertama yang bertujuan untuk menyelamatkan nyawa klien, sehingga mahasiswa diharapkan kompeten dalam melakukan pertolongan pertama kasus kegawatdaruratan salah satunya adalah pertolongan perdarahan yang disebabkan oleh kejadian atonia uteri

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).

Praktikum yang dilaksanakan di laboraturium berfokus pada rutinitas dan berorientasi pada perintah. Selain panduan praktikum yang menjadi kendala dalam melakukan praktikum, kendala lainnya adalah terbatasnya jumlah alat dan phanthom 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 mangharapkan 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.

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).

Media pembelajaran sangat membantu dosen dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan media yang baik diharapkan dapat memberikan peningkatan keberhasilan proses belajar mahasiswa, sehingga terdapat dua komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan dunia teknologi informasi saat ini, para ahli berupaya untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat dikemas secara online maupun offline. Ada yang berupa media jaringan yaitu buku elektronik (*e-book*), video animasi, video interaktif, program flash 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 (Ali, 2009; Sri, 2016; Astuti, Listyorini and Dahlia, 2017).

Media yang digunakan dalam pembelajaran atau media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2013). Sebagaimana kegiatan pembelajaran yang juga menerapkan paradigma baru, maka penyusunan media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik generasi Z dan generasi alfa juga wajib memperhatikan pendekatan pembelajaran paradigma baru tersebut.

Berdasarkan data primer yang peneliti peroleh melalui wawancara dengan Koordinator Laboratorium D III Kebidanan STIKes Maluku Husada terkait proses pembelajaran praktikum Skill Lab, didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan skill lab ada modul pembelajaran yang berisi materi pembelajaran dan daftar tilik. Berdasarkan data Ujian Skill Lab Program Studi DIII Kebidanan STIKes Maluku Husada tahun 2023 pada semester V (lima) yang melakukan praktik pertolongan atonia uteri menggunakan modul yang sudah tersedia didapatkan dari 107 mahasiswa yang melakukan ujian skill lab, sekitar 30 mahasiswa yang lulus secara murni dengan prosedur kerja secara sempurna dan 77 mahasiswa tidak lulus.

Melihat masalah diatas, peneliti merasa perlu adanya kebaruan dalam proses pembelajaran praktikum salah satunya kebaruan dalam penyediaan media pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada modul atau panduan praktikum saja melainkan harus adanya media pembelajaran audio visual seperti video. Video merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang dirancang dan dibuat sebagai sumber belajar peserta didik maupun guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ichsan et al., 2021).

Media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam: (a) Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara

dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara; dan (b) Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette (Ichsan et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi., et al (2022) dengan judul penelitian "Video Edukasi Meningkatkan Pengetahuan Perawat tentang Komunikasi Terapeutik di Rumah Sakit" didapatkan bahwa pengetahuan responden sebelum dan sesudah memiliki perbedaan yang signifikan, dimana dari 45 responden sebelum mendapatkan video edukasi, terdapat sekitar 22 responden (48%) pengetahuannya baik dan setelah diberikan video edukasi didapatkan hasil sebesar 41 responden (91%) pengetahuan baik. Penelitian terkait pengaruh video dalam meningkatkan pengetahuan juga dilakukan oleh Puput (2021) dengan judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial dalam Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa pada Pembelajaran Praktikum Manajemen Rekam Medis" dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden yang dilakukan pre-test, sebanyak 49 (51%) responden yang memiliki pengetahuan yang baik sekali dan 27 (28%) dan setelah diberikan perlakuan dengan pemberian video tutorial didapatkan hasil adanya peningkatan pengetahuan responden dengan kategori baik sekali sebanyak 76 responden (78%).

Dari latar belakang yang di uraikan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Mahasiswa Diii Kebidanan Dalam Penanganan Atonia Uteri"

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Mahasiswa DIII Kebidanan dalam Penanganan Atonia Uteri?"

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah membuat dan menguji video pembelajaran dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa D III Kebidanan dalam penanganan atonia uteri.

1.3.2 Tujuan Khusus

- A. Mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa tentang penanganan atonia uteri sebelum di berikan video pembelajaran dan buku panduan
- B. Mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa tentang penanganan atonia uteri setelah diberikan video pembelajaran dan buku panduan
- C. Menganalisis pengaruh penggunaan video pembelajaran dan

buku panduan terhadap pengetahuan dan keterampilan kelompok intervensi dan kontrol

- D. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan keterampilan kelompok intervensi dan kontrol setelah diberikan perlakuan.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat dilakukan pengembangan keilmuan di bidang pendidikan kebidanan khususnya pengembangan media pembelajaran audio-visual (video)
- b. Dapat memperkaya khasanah kajian ilmiah dalam media pembelajaran kebidanan
- c. Dapat memperkaya sumber kepustakaan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Praktikum dalam melaksanakan pertolongan pertama kasus atonia uteri.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu dalam beberapa hal yaitu :

- a) Membantu mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktikum pertolongan pertama kasus atonia uteri
- b) Memberi masukan dalam upaya pengembangan kurikulum inti kebidanan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Media Audio Visual

2.1.1 Definisi

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Menurut Andayani (2014, hlm 52) “ media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut dengan media pandang dan dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran semakin lengkap.

Rahma, dkk (2020, hlm. 106) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan bahwa *audio-visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material.* Yang artinya media audio visual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audiovisual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifatnya audio-visual/suara-gambar. Dengan demikian media audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong peserrta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan fikirannya (Pradana, 2020).

Di samping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio visual dapat digunakan untuk:

- A. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- B. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- C. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- D. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2004: 36) dalam (Rusman, 2013:218) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan media tersebut.

2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

- a) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- b) Sangat bagus untuk menerangkan suatu prose
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- d) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
- e) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap, pengetahuan dan keterampilan mahasiswa.

Menurut (Pramono, 2008: 9 dalam (Bloom & Reenen, 2013), media memiliki banyak kelebihan, antara lain :

- (a) Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau terjadi
- (b) Sebagai bahan integrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan
- (c) Penggunaan dapat melakukan replay pada bagian tertentu untuk gambaran yang lebih focus
- (d) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku
- (e) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat dalam menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

Kelebihan video juga dikemukakan oleh Heinrich, Molenda Russel (1993; 202) sebagai berikut :

1. Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran, adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan. Hal ini membuat video lebih menguntungkan dari media lain.
2. Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding media lain
3. Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik dan terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan
4. Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang
5. Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu sosial dan masalah kemanusiaan
6. Domain efektif, karena memiliki dampak emosional yang tinggi/besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah yang menyangkut domain efektif
7. Memecahkan masalah (*problem solving*), suatu episode video dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah
8. Pemahaman yang sama, , dengan mengamati program video atau film together, suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama

Media video memiliki beberapa kelemahan antara lain adalah jangkauannya terbatas, sifat komunikasinya satu arah, kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik. Selain itu keterbatasan lain yang dimiliki oleh media video adalah adanya keterbatasan daya rekam yang tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya, biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video relatif memerlukan biaya yang cukup besar (Rusma, 2013:220).

2.2 Tinjauan Tentang Modul

2.2.1 Definisi

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi (Rahdiyanta, 2009).

Modul bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera baik peserta didik maupun guru/instruktur. Modul dapat digunakan secara tepat dan bervariasi seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya serta menjadi tolak ukur atau evaluasi hasil belajar.

Prastowo (2014) menyatakan bahwa sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Bahan ajar mandiri, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik
- b. Pengganti fungsi pendidik, modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka. Sementara fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Maka, dari itu, penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator/pendidik/instruktur
- c. Sebagai alat evaluasi, dengan modul, peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari
- d. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

Menurut Russel, modul sebagai suatu paket pembelajaran yang berisi satu unit konsep tunggal, sedangkan Houston & Howson mengemukakan modul pembelajaran meliputi seperangkat aktivitas yang bertujuan mempermudah siswa untuk mencapai seperangkat tujuan

pembelajaran. Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat dilihat unsur-unsur sebuah modul pembelajaran yaitu:

- a) Modul merupakan seperangkat pengalaman belajar yang berdiri sendiri
- b) Modul dimaksudkan untuk mempermudah siswa mencapai seperangkat tujuan yang telah ditetapkan
- c) Modul merupakan unit-unit yang berhubungan satu dengan yang lain secara hierarkis

Sabagai bahan ajar, modul memiliki karakteristik tertentu. Menurut Russel, karakteristik modul mencakup :

- (a) *Self contain*
- (b) Bersandar pada perbedaan individu
- (c) Adanya asosiasi
- (d) Pemakaian bermacam-macam media
- (e) Partisipasi aktif siswa
- (f) Penguatan langsung
- (g) Pengawasan strategi evaluasi

2.2.2 Jenis-jenis Modul

Menurut Pratowo (2010 :10), jenis modul dibagi menjadi dua (1) menurut penggunaannya dan (2) menurut tujuan penyusunannya. Lebih lanjutnya dilihat dari penggunaannya, modul terbagi menjadi dua macam yaitu : modul untuk peserta didik dan modul untuk pendidik. Modul untuk peserta didik berisi kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, sedangkan modul untuk pendidik didalamnya berisi tes dan kunci jawaban.

2.2.3 Karakteristik Modul

Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan Universitas Airlangga (DIPP) menyatakan Modul harus mampu meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu pengembangan modul harus memperhatikan beberapa karakteristik sebagai berikut :

a. *Self Instruction*

Modul harus memungkinkan seorang belajar secara mandiri dan tidak terpaku pada pihak lain. Oleh karena itu modul harus memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
- 2) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam

- unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan untuk dipelajari secara tuntas;
- 3) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran
 - 4) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengajar untuk mengukur penguasaan peserta didik;
 - 5) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan lingkungan peserta didik;
 - 6) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
 - 7) Terdapat rangkuman materi pembelajaran;
 - 8) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian sendiri (*self assesment*);
 - 9) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan sendiri
 - 10) Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/refernsi yang mendukung proses pembelajaran yang dimaksud

b. Self Contained

Modul harus memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh.

c. Berdiri Sendiri (Stand Alone)

Modul tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau modul tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

d. Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Modul disebut adaptif jika dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan di berbagai perangkat keras (*hardware*)

e. Mudah dipahami oleh pengguna/peserta didik (User Friendly)

Setiap instruksi dan paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses informasi yang diinginkan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan elemen penting modul yang bersifat *user friendly*.

2.2.4 Prinsip Pengembangan Modul

Dua prinsip utama pengembangan modul menurut DIPP Universitas Airlangga yang perlu diperhatikan adalah:

a) **Modul harus dikembangkan atas dasar hasil analisis kebutuhan dan kondisi.**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait materi belajar yang hendak disusun menjadi modul, berapa kegiatan belajar dalam satu modul, siapa penggunanya, sumberdaya apa saja yang diperlukan dan telah tersedia untuk mendukung penggunaan modul, serta hal-hal lain yang dinilai perlu.

b) **Struktur dan komponen modul harus dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan kondisi yang ada.**

Proses penyusunan modul terdiri dari tiga tahapan pokok yaitu:

- 1) Menetapkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai
- 2) Memproduksi atau mewujudkan fisik modul
- 3) Mengembangkan perangkat penilaian. Hal ini diperlukan agar semua aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap terkait) dapat dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

2.2.5 Elemen Mutu Modul

Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan perannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen penting, yaitu: format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

(a) Format modul adalah sebagai berikut.

1. Gunakan format kolom (tunggal atau multi) yang proporsional.

2. Gunakan format kertas (vertikal atau horisontal) yang tepat.
 3. Gunakan tanda-tanda (icon) yang mudah ditangkap dan bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus. Tanda dapat berupa gambar, cetak tebal, cetak miring atau lainnya.
- (b) Organisasi
1. Tampilkan peta/bagan yang menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul.
 2. Organisasikan isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.
 3. Susun dan tempatkan naskah, gambar dan ilustrasi sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh peserta didik.
 4. Organisasikan judul, sub judul, paragraph, dan uraian sehingga mudah diikuti oleh peserta didik.
- (c) Daya Tarik
1. Rancang bagian sampul (cover) depan dengan mengkombinasikan warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi.
 2. Buat isi modul dengan menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, pencetakan huruf tebal, miring, garis bawah atau warna.
 3. Kemas tugas dan latihan sedemikian rupa sehingga menarik.
 4. Gunakan bentuk dan ukuran huruf seperti ketentuan di bawah ini:
 - i. Mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum peserta didik.
 - ii. Perbandingan huruf yang proporsional antara judul, sub judul dan isi naskah.
 - iii. Terhindar dari penggunaan huruf kapital pada seluruh teks, karena dapat menyulitkan proses membaca modul.
 - iv. Adanya ruang (spasi kosong) tanpa naskah atau gambar untuk menambah kontras penampilan modul.
 - v. Spasi kosong dapat berfungsi sebagai tempat untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda kepada peserta didik/peserta didik. Spasi ini bisa juga digunakan

untuk menulis catatan tambahan oleh pengguna modul.

2.3 Pembelajaran di Perguruan Tinggi untuk Generasi Z

2.3.1 Definisi Generasi Z

Pada masa-masa awal Era Reformasi di Indonesia inilah generasi Z (1995 – 2010) lahir. Generasi Z lahir ketika teknologi digital sudah cukup matang dan mendominasi seluruh sendi kehidupan manusia. Masa remaja generasi Z ditandai dengan semakin populernya ponsel cerdas dan mengglobalnya jaringan komputer sehingga mereka bukan saja generasi digital tetapi sekaligus juga generasi internet. Beragam julukan lain juga diberikan untuk memberi label pada generasi ini, antara lain: *iGeneration*, *Gen Tech*, *Gen Wii*, *Net Gen*, *Digital Natives*, dan *Plurals* (Wibawanto, 2016).

2.3.2 Karakteristik Generasi Z

Di Indonesia, masa kanak-kanak generasi Z sudah mengalami apa yang disebut sebagai kebangkitan demokrasi. Era Reformasi, yang kebangkitannya diperjuangkan oleh gelombangakhir generasi X dan gelombang awal generasi Y, dinikmati oleh generasi Z. Mereka adalah generasi yang tidak lagi diputarakan film G30S/PKI setiap tahun pada tanggal 30 September, tidak ada lagi penataran P4, dan mulai mengenal ponsel pintar dan komputer sebagai perangkat pribadi. Persebaran pesat produk teknologi dengan harga yang terjangkau menjadikan generasi Z di manapun di dunia ini, tersentuh oleh teknologi yang sama. Smartphone adalah salah satu dan yang paling utama (Wibawanto, 2016).

Beberapa survei, terutama yang dilakukan di negara maju, mengungkap fakta-fakta mengenai generasi Z, antara lain sebagai berikut:

- a. Mereka menghabiskan waktu sekitar 7.5 jam perhari berinteraksi dengan gawai digital (jika dihitung juga waktu saat “multitasking”, misalnya texting sambil mendengarkan musik via iTunes, waktu yang dihabiskan mencapai hampir 11 jam untuk menikmati konten dan berinteraksi dengan gawai digital)
- b. Data berdasar poll tahun 2009 menunjukkan bahwa 22% remaja generasi Z masuk ke akun media sosial lebih dari 10 kali setiap hari
- c. Sekitar 75% remaja generasi Z memiliki ponsel sendiri, 25% digunakan untuk media sosial, 54% untuk texting, dan 24% untuk *instant messaging*

- d. Kebanyakan mahasiswa saat ini lebih banyak berkomunikasi tekstual dengangawai dan aplikasi pesan instan, bukan email, karena email dirasa banyak memakanwaktudan “kuno”
- e. Berbicara via telepon (ponsel sekalipun) antar sebayanya dianggap kuno, merekalebih suka texting atau instant messaging
- f. Remaja generasi Z menghabiskan banyak waktu dengan “multitasking” sehinggabertelepon tidak disukai karena memaksa mereka fokus hanya pada satu perangkat
- g. Jam-jam terakhir sebelum tidur, lebih dari setengah remaja generasi Z berkirimpesan(texting) kepada teman-temannya.
- h. Sepertiga generasi Z pemilik smartpone langsung online sesaat setela banguntidur

Lingkungan generasi Z dipenuhi dengan gawai digital, bukan hanya satu jenis tetapi beberapa, yang digunakan secara bersamaan. Bukan hal yang luar biasa apabila anggota generasi Z ini melihat tayangan televisi sambil menggenggam gawai untuk berkomunikasi dengan temannya, sementara laptopnya juga terbuka untuk mengerjakan tugas sekolah. Kalau dicermati, gawainya bisa jadi sedang membuka beberapa kanal komunikasi sekaligus (Whatsapp, Line, Facebook Messenger, dan sebagainya tergantung preferensi yang diajak berkomunikasi). Laptopnya juga sedang membuka beberapa aplikasi sekaligus, sehingga dengan mudah ia berpindah dari peramban ke berbagai aplikasi lain, misalnya pengolah naskah dan pembuat slide presentasi. Sesekali di gawai atau layar laptopnya tampil notifikasi yang,tergantung jenis notifikasinya, akan ditanggapi atau diabaikan.

Kebiasaan berpindah-pindah fokus perhatian, yang ditunjukkan dengan perilaku menggunakan gawai, diduga mempengaruhi cara anggota generasi Z belajar. Mereka bukan lagi tipe manusia yang tahan berjam-jam membaca buku teks demi memahami suatu konsep yang belum jelas diterangkan dosen dalam kuliah yang baru saja berakhir. Bahkan, dalam ruang kuliah saat kuliah sedang berlangsung mahasiswa sudah mencoba mencari opini kedua terhadap yang dikuliahkan dosen di depan kelas melalui gawai yang selalu dalam jangkauannya. Yang dimaksud opini kedua tidaklah selalu berupa konfirmasi atas apa yang dijelaskan dosen di ruang kuliah, tetapi bisa jadi adalah mencari laman, video, infografik, atau bentuk informasi apapun yang lebih membuatnya nyaman dan cepat faham. Itu sebabnya, ketika laman internet pada suatu masa dulu menyajikan cukup informasi tekstual,

mesin pencari (Google, Yahoo, Lycos) menjadi senjata andalan untuk berburu informasi.

Sekarang, karena informasi visual lebih nyaman dicerna, situs penyimpanan video semacam Youtube menjadi lebih sering dikunjungi dan diperlakukan sebagai mesin pencari informasi. Informasi visual jauh lebih disukai dibanding tekstual. Generasi Z memiliki karakter yang menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas dan toleran pada perbedaan budaya (Rastati, 2018). Hal tersebut menandakan bahwa generasi Z merupakan generasi yang sebenar-benarnya generasi teknologi, khususnya internet. Generasi yang terbentuk melalui hadirnya teknologi internet yang baik akan memiliki karakteristik yang fleksibel. Generasi Z dikenal sebagai generasi yang berfikir global, mereka menggunakan media sosial untuk berhubungan dengan orang-orang diseluruh dunia.

2.3.3 Media Pembelajaran yang dibutuhkan di Perguruan Tinggi bagi Generasi Z dan Generasi Alfa.

Seiring perubahan mahasiswa dan dunia, maka pendidikan menghadapi tantangan baru dan perguruan tinggi merasakan tekanan pada sistem mereka untuk memenuhi pembelajaran pada abad 21. Ada empat faktor yang perlu diperbaiki menurut (Shoffa.,et al)termasuk :

- a. Meningkatnya kebutuhan akan bimbingan formal dan keterampilan kunci baru, termasuk literasi informasi, literasi visual dan literasi teknologi.
- b. Mahasiswa saat ini berbeda, tetapi praktik pendidikan dan pengetahuan dasar perlahan berubah
- c. Kombinasi pembelajaran dengan pembelajaran kehidupan nyata tidak cukup, dan biasanya tidak tepat saat dilanjutkan
- d. Pada abad ke 21, orang menyadari bahwa teknologi baru harus diadopsi dan digunakan sebagai bagian dari kegiatan kelas sehari-hari, tetapi sulit untuk melakukan ini.

Adanya teknologi dapat menyelesaikan permasalahan di atas. Penggunaan teknologi merupakan cara belajar mahasiswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, karena mereka akan merasakan adaptasi sendiri terhadap alat-alat tersebut, yang sekarang disebut pembelajaran jarak jauh (distance learning). Mahasiswa harus memiliki akses yang adil ke web. Dosen harus menerima pengembangan profesional sehingga mereka nyaman dengan dengan alat, dan yang paling penting mengintegrasikan aplikasi web 2.0 memiliki proses berpikir yang mengandalkan praktik terbaik, penelitian, dan

pengajaran yang kuat. Perguruan tinggi harus mengatasi tantangan ini (Solomon and Schrum, 2010).

Difusi yang cepat dan ada di mana-mana dari media digital ke dalam pendidikan tinggi menyebabkan perubahan konstan dari lingkungan belajar mahasiswa dan juga mempengaruhi perilaku belajar mereka. Ini mendesak perguruan tinggi untuk memahami dan menganalisis pola penggunaan media mahasiswa secara komprehensif. Menurut Grosch (2013) penggunaan media pembelajaran tidak hanya mencakup e-learning (berbasis web), tetapi juga penggunaan media berbasis teks dan media lainnya, baik elektronik maupun cetak. Tidak hanya media yang disediakan oleh dosen, tetapi juga media yang digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri dan informal. Media memainkan peran kunci dalam globalisasi pendidikan karena memberikan kesempatan kepada lembaga pendidikan untuk menjangkau mahasiswa di seluruh dunia.

Ragam media pembelajaran terdiri dari media non elektronik dan media elektronik. Media non-elektronik meliputi *text, visual, manipulatives, people*, alam dan lingkungan, sedangkan media elektronik meliputi *podcast (podcast interview, podcast solo, podcast mult-host, tape recorder, radio dan lain-lain), vodcast (video, youtube, televisi dan lain-lain), lingkungan virtual/ virtual learning (VLE), augmented reality (AR), video conference (zoom, google meet, webex, teams, skype dan lain-lain), jejaring sosial (twitter, linkedin, facebook, instagram whatsapp, telegram, line) Blog/website, internet, handphone, komputer.*

Media pembelajaran yang dibutuhkan di perguruan tinggi harus melihat fungsi, manfaat dan kegunaannya. Pada abad 21 ini dibutuhkan media pembelajaran yang biasa disebut media digital seiring dengan perkembangan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar. Akan tetapi media analog, masih tetap terpakai sesuai dengan fungsi, manfaat, dan kegunaannya dalam proses pembelajaran. Misalnya media berbasis teks dan media berbasis pengalaman langsung ini masih dibutuhkan dalam pembelajaran.

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, dan dosen dapat membekali mahasiswa dengan aplikasi pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahamannya. Dosen akan dapat dengan cepat menilai tugas dengan segera dan mengarahkan tugas langsung kepada mahasiswa berdasarkan gaya belajar masing-masing. Mahasiswa akan berkomunikasi dengan teman sebaya, dosen, ahli, dan lain-lain saat dibutuhkan. Serta berkolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan tugas sesuai

kebutuhan. Temuan mereka ditampilkan secara online, termasuk gambar, suara, video, dan lain-lain. Semua alat yang mereka butuhkan akan terintegrasi atau mudah diakses. Dosen-dosen tidak akan mencari alat yang tepat untuk penugasan, mahasiswa hanya perlu menekan tombol fungsi yang dibutuhkan dan langsung terhubung. Selain itu, para pemimpin akan tahu bagaimana mendukung para dosen, Ketika mereka merevisi dan menemukan cara baru untuk mengajar. Media yang dipakai dalam pernyataan diatas berbasis web.

Pengaruh teknologi dan media dalam proses pembelajaran abad ke-21 terhadap peran dosen dan mahasiswa di kelas. Dosen dan buku teks tidak lagi menjadi sumber semua informasi. Sebaliknya, dosen menjadi fasilitator perolehan pengetahuan. Dengan beberapa penekanan tombol, mahasiswa dapat menjelajahi dunia menggunakan sumber daya online yang tidak terbatas dan beragam media digital untuk mendapatkan informasi yang mereka cari dan kemudian mendiskusikan temuan mereka dalam percakapan waktu nyata dengan para ahli dan mahasiswa yang tinggal di negara lain.

Media pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik generasi Z dan generasi Alfa perlu memperhatikan karakteristiknya agar sesuai dengan kebutuhan dan juga terkait penerapan strategi yang tepat dalam penyampaiannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prismanata dan Sari (2022) melalui pendekatan kepustakaan tentang “Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Alfa pada Era Society 5.0 menyimpulkan bahwa Formulasi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bagi generasi Z dan Alfa perlu disajikan berbeda dengan tipe media pembelajaran untuk generasi pendahulunya.

Media pembelajaran perlu disusun atau dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik generasi Z dan Alfa. Kedua generasi ini secara umum memiliki karakteristik yang identik yakni “*digital natives*” yang melek teknologi. Karena mereka berada pada era digitalisasi secara bersamaan. Berdasarkan hasil analisis karakteristik generasi Z dan Alfa tersebut diperoleh rekomendasi formula media pembelajaran yang dipertimbangkan dari beberapa unsur sebagai berikut :

- a) Format penyajian, berupa video, aplikasi dan website
- b) Unsur –unsur penyusunan yaitu, unsur-unsur yang mempertimbangkan bahkan wajib ada dalam susunan media pembelajaran yang ditinjau dari psikologi belajar, gaya belajar, komponen belajar, prinsip desain multimedia dan prinsip visual.

Prismanata dan Sari (2022), dari hasil penelitian dengan metode studi pustaka merekomendasi formulasi media pembelajaran dengan format audiovisual, aplikasi dan website bagi peserta didik generasi Z dan generasi Alfa. Formulasi media pembelajaran tersebut diharapkan dapat digunakan oleh guru/tenaga pendidik sebagai panduan dalam proses pengembangan atau penciptaan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik generasi Z dan generasi Alfa.

2.4 Pengetahuan

2.4.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau *open behavior* (Donsu, 2017). Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan terhadap objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Pada waktu penginderaan untuk menghasilkan pengetahuan tersebut dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Notoatmodjo, 2014).

Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal dan sangat erat hubungannya. Diharapkan dengan pendidikan yang tinggi maka akan semakin luas pengetahuannya. Tetapi orang yang berpendidikan rendah tidak mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pendidikan non formal. Pengetahuan akan suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini akan menentukan sikap seseorang. Semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap semakin positif terhadap objek tertentu (Notoatmodjo, 2014).

2.4.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam (Yusuf Sukman, 2017), pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatannya yang berbeda. Secara garis besar dibagi menjadi 6 tingkatan pengetahuan, yaitu :

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai *recall* atau memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu disini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur orang yang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu dapat menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami suatu objek bukan hanya sekedar tahu terhadap objek tersebut, dan juga tidak sekedar menyebutkan, tetapi orang tersebut dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Orang yang telah memahami objek dan materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan terhadap suatu objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan ataupun mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi atau kondisi yang lain. Aplikasi juga diartikan aplikasi atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, rencana program dalam situasi yang lain.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menjabarkan atau memisahkan, lalu kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen dalam suatu objek atau masalah yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan ini adalah jika orang tersebut dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat bagan (diagram) terhadap pengetahuan objek tersebut.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

2.4.3 Proses Perilaku Tahu

Menurut Rogers yang dikutip oleh Notoatmodjo (dalam Donsu, 2017) mengungkapkan proses adopsi perilaku yakni sebelum seseorang mengadopsi perilaku baru di dalam diri orang tersebut terjadi beberapa proses, diantaranya:

- a) *Awareness* ataupun kesadaran yakni apda tahap ini individu sudah menyadari ada stimulus atau rangsangan yang datang padanya.
- b) *Interest* atau merasa tertarik yakni individu mulai tertarik pada stimulus tersebut.
- c) *Evaluation* atau menimbang-nimbang dimana individu akan mempertimbangkan baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Inilah yang menyebabkan sikap individu menjadi lebih baik.
- d) *Trial* atau percobaanyaitu dimana individu mulai mencoba perilaku baru
- e) *Adaption* atau pengangkatan yaitu individu telah memiliki perilaku baru sesuai dengan pengetahuan,sikap dan kesadarannya terhadap stimulus

2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Wahid Mubarak, dkk (2010), faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

- a. Pendidikan
Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa maka tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi dan pada akhirnya semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya
- b. Pekerjaan
Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung
- c. Umur
Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental).
- d. Minat
Minat sebagai kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang

untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

e. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

f. Kebudayaan lingkungan sekitar

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap perubahan sikap.

g. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

2.4.5 Cara Pengukuran Pengetahuan

Mengukur pengetahuan ada berbagai cara diantaranya dengan cara tes, angket atau kuesioner, interview atau wawancara, observasi, dokumentasi dan sklaa bertingkat. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien. Bila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang diukur dan apa yang diharapkan dari responden tersebut. Selain itu kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan terbuka dan tertutup (Sugiono, 2012).

Pengukuran pengetahuan dengan memberi skor pada jawaban atau sejumlah pertanyaan yang diberikan. Jawaban benar diberi skor 1 sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Untuk mempermudah penyajian data pengetahuan dapat dikategorikan dalam presentase sebagai berikut, dikatakan baik presentase >75%, sedang 60-75% dan kurang nilainya <60%(Arikunto, 2006).

2.5 Keterampilan

2.5.1 Definisi Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakup, mampu, dan cekatan. Iverson (2001) mengatakan

keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat.

Robbins (2000) mengatakan keterampilan dibagi menjadi 4 kategori, yaitu :

- a. *Basic Literacy Skill* : keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
- b. *Technical Skill* : Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
- c. *Interpersonal Skill* : Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.
- d. *Problem Solving* : Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logika atau perasaanya.

2.5.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Menurut Widyatun (2005), faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sebagai berikut :

a) Motivasi

Motivasi merupakan sesuatu yang membangkitkan keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan berbagai tindakan. Motivasi inilah yang mendorong seseorang bisa melakukan tindakan sesuai dengan prosedur yang sudah diajarkan.

b) Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu hal yang akan memperkuat kemampuan seseorang dalam melakukan tindakan (keterampilan). Pengalaman membangun seseorang untuk bisa melakukan tindakan-tindakan selanjutnya yang menjadi lebih baik dikarenakan sudah melakukan tindakan-tindakan di masa lampau.

c) Keahlian

Keahlian yang dimiliki seseorang akan membuat terampil dalam melakukan keterampilan tertentu. Keahlian akan membuat seseorang mampu melakukan sesuatu sesuai dengan yang sudah diajarkan.

2.6 Atonia Uteri

2.6.1 Definisi

Atonia uteri adalah kegagalan serabut-serabut otot miometrium uterus untuk berkontraksi dan memendek. Hal ini merupakan penyebab perdarahan post partum yang paling penting dan biasa terjadi segera setelah bayi lahir hingga 4 jam setelah persalinan. Atonia uteri adalah gagalnya uterus berkontraksi dengan baik setelah persalinan. (Dinkes, 2018). Atonia uteri adalah ketidakmampuan otot rahim untuk berkontraksi sehingga tidak mampu menutup pembuluh darah yang terdapat pada tempat implantasi plasenta. (Manuaba,2016).

2.6.2 Etiologi Atonia Uteri

Beberapa faktor predisposisi yang terkait dengan perdarahan pasca persalinan disebabkan oleh atonia uteri diantaranya sebagai berikut :

- a. Uterus membesar lebih dari normal selama kehamilan, diantaranya:
 - 1) Jumlah air ketuban yang berlebihan (Polihidramnion), suatu keadaan dimana jumlah air ketuban jauh lebih banyak dari normal, biasanya lebih dari 2000 cc
 - 2) Kehamilan gemeli, kehamilan ganda dapat didefinisikan sebagai suatu kehamilan dimana terdapat dua atau lebih embrio atau janin sekaligus
 - 3) Janin besar (makrosomia), makrosomia adalah bayi yang berat badannya pada saat lahir lebih dari 4.000 gram. Peregangan uterus yang berlebihan karena sebab-sebab tersebut akan mengakibatkan uterus tidak mampu berkontraksi segera setelah plasenta lahir.
- b. Kala satu atau kala 2 memanjang
- c. Persalinan cepat (partus presipitatus)
- d. Persalinan yang diinduksi atau dipercepat dengan oksitosin
- e. Infeksi intrapartum
- f. Magnesium sulfat yang digunakan untuk mengendalikan kejang pada preeklamsia atau eklamsia
- g. Umur yang terlalu tua atau terlalu muda (<20 tahun dan >35 tahun)
- h. Malnutrisi
- i. Kesalahan penanganan dalam usaha melahirkan

- plasenta
- j. Ibu dengan keadaan umum jelek, anemis, atau menderita penyakit menahun
 - k. Ada riwayat pernah atonia uteri sebelumnya
 - l. Kehamilan grande-multipara
 - m. Kelainan uterus
 - n. Riwayat perdarahan pascapersalinan atau riwayat plasenta manual
 - o. Tindakan operatif dengan anestesi umum
 - p. Partus lama
 - q. Hipertensi gestasional

2.6.3 Manifestasi Klinis

- a) Uterus tidak berkontraksi atau lemahnya kontraksi uterus dan lembek
- b) Perdarahan segera setelah anak lahir (post partum primer)

2.6.4 Tanda dan Gejala

- (a) Perdarahan pervaginam. Perdarahan yang sangat banyak dan darah tidak merembes. Peristiwa sering terjadi pada kondisi ini adalah darah keluar seperti gumpalan disebabkan tromboplastin sudah tidak mampu lagi sebagai anti pembeku darah.
- (b) Konsistensi rahim lunak. Gejala ini merupakan terpenting/khasatonia yang membedakan atonia dengan penyebab perdarahan yang lainnya.
- (c) Fundus uteri naik
- (d) Terdapat tanda-tanda syok :
 1. Nadi cepat dan lemah (110 kali/menit atau lebih)
 2. Tekanan darah sangat rendah : tekanan sistolik ,90 mmHg
 3. Pucat
 4. Keringat/kulit terasa dingin dan lembap
 5. Pernafasan cepat dengan frekuensi 30 kali/menit atau lebih
 6. Gelisah, bingung atau kehilangan kesadaran
 7. Urine yang sedikit (<30 cc/jam)

2.6.5 Diagnosis

Diagnosis ditegakan bila setelah bayi dan plasenta lahir ternyata perdarahn masih aktif dan banyak, bergumpal dan pada palpasi didapatkan fundus uteri masih

setinggi pusat atau lebih dengan kontraksi yang lembek. Perlu diperhatikan bahwa pada saat atonia uteri didiagnosis, maka pada saat itu juga masih ada darah sebanyak 500-1000 cc yang sudah keluar dari pembuluh darah, tetapi masih terperangkap dalam uterus dan harus diperhitungkan dalam kalkulasi pemberian darah pengganti.

2.6.6 Prognosis Atonia Uteri

Apabila atonia uteri tidak dapat ditangani dengan baik maka akan memperburuk keadaan dimana terjadi syok secara tiba-tiba akibat dari perdarahan yang banyak, terjadi penurunan tekanan darah. Syok sampai menimbulkan kehilangan pada ibu.

2.6.7 Penanganan Atonia Uteri

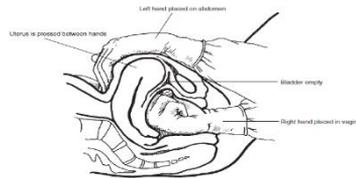
Sebagian besar kematian Ibu di Indonesia disebabkan oleh perdarahan post partum yang timbul dari atonia uteri dan retensio plasenta. Kondisi-kondisi ini sering dapat dicegah dengan melakukan penatalaksanaan aktif Kala III. Manajemen aktif kala III terdiri dari tiga langkah utama :

- a. Pemberian sutikan oksitosin
- b. Melakukan perenggangan tali pusat terkendali
- c. Masase fundus uteri

Jika selama 15 menit uterus tidak berkontraksi setelah dilakukannya masase fundus uteri, maka lakukan kompresi bimanual yang terbagi atas tiga jenis, dimana dilakukan secara bertahap yaitu:

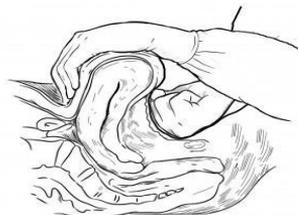
- a. Kompresi Bimanual Interna (KBI)
 - 1) Pakai sarung tangan disinfektan atau steril, dengan lembut dan masukan tangan secara obstetri kedalam lumen vagina
 - 2) Pastikan bahwa kantung kemih kosong, jika penuh dapat dipalpasi, lakukan katerisasi menggunakan teknik septic. Kandung kemih yang penuh akan menghalangi uterus berkontraksi dengan baik
 - 3) Sebelum melakukan kompresi bimanual internal, bersihkan bekuan darah dan selaput ketuban dari vagina dan lubang serviks, sehingga tidak menghalangi kontraksi uters secara baik.
 - 4) Letakkan kepalan tangan pada fornix anterior, tekan dinding anterior uterus, sedangkan telapak tangan

lainnya diletakkan pada abdomen, menekan kuat pada dinding belakang uterus ke arah kepalan tangan dalam



Gambar 2.1. Penanganan Kompresi Bimanual Interna (KBI).

- 5) Tekan uterus dengan kedua tangan dengan kuat. Kompresi uterus ini memberikan tekanan langsung pada pembuluh darah didalam dinding uterus dan juga merangsang miometrium untuk berkontraksi
 - 6) Evaluasi keberhasilan, jika uterus berkontraksi dan perdarahan berkurang teruskan KBI selama dua menit, kemudian perlahan keluarkan tangan didalam vagina. Lakukan pemantauan kondisi ibu sampai kala IV. Namun apabila KBI tidak berhasil, lakukan Kompresi Bimanual Eksterna.
- b. Kompresi Bimanual Eksterna (KBE)
- 1) Letakkan satu tangan pada abdomen didepan uterus, tepat pada atas simfisi pubis.
 - 2) Letakkan tangan yang lain di dinding abdomen (belakang korpus uteri) usahakan memegang bagian belakang uterus seluas mungkin.
 - 3) Lakukan gerakan saling merapatkan kedua tangan untuk melakukan kompresi pembuluh darah didinding uterus dengan cara menekan uterus diantara kedua tangan tersebut, ini akan membantu uterus berkontraksi dan menekan pembuluh darah uterus.



Gambar 2.2. Penanganan Kompresi Bimanual Eksterna (KBE).

- 4) Evaluasi keberhasilan, jika perdarahan berhenti dan kontraksi uterus baik maka lanjutkan KBE selama dua menit dan lakukan pemantauan secara berkala sampai dengan kala IV, namun jika perdarahan masih keluar dan kontraksi uterus masih lemah lanjutkan dengan penanganan KAA (Kompresi Aorta Abdominalis)

c. Kompresi Aorta Abdominalis

Kompresi manual pada aorta harus dilakukan hanya pada kasus hemoragi yang berat, jika kompresi internal dan eksternal pada uterus tidak efektif. Kompresi aorta dilakukan hanya pada kondisi kedaruratan saat penyebab perdarahan sedang ditentukan.

Langkah Tindakan :

- 1) Baringkan ibu diatas ranjang, penolong menghadap sisi kanan pasien. Atur posisi penolong sehingga pasien berada pada ketinggian yang sama dengan pinggul penolong



Gambar 2.3. Langkah Penanganan Kompresi Aorta Abdominalis

- 2) Tungkai diletakkan pada dasar yang rata (tidak memakai penopang kaki) dengan sedikit fleksi pada artikulasio koksae
- 3) Raba pulsasi arteri femoralis dengan jalan meletakkan ujung jari telunjuk dan tengah tangan kanan pada lipat paha, yaitu pada perpotongan garis lipat paha dengan garis horisontal yang melalui titik 1 sentimeter diatas dan sejajar dengan tepi atas simfisis ossium pubis. Pastikan pulsasi arteri teraba dengan baik.
- 4) Setelah pulsasi dikenali, jangan pindahkan kedua ujung

jari dari titik pulsasi tersebut.

- 5) Kepalkan tangan kiri dan tekankan bagian punggung jari telunjuk, tengah, manis dan kelingking pada umbilikus ke arah kolumna vertebralis dengan arah tegak lurus.



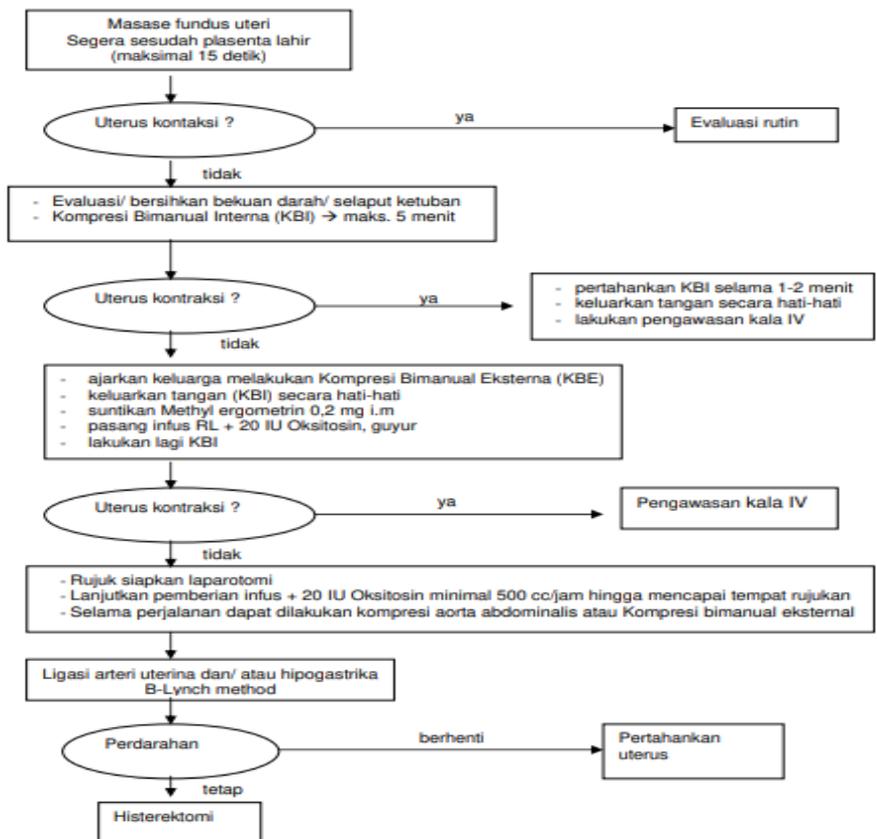
Gambar 2.4. Kompresi Aorta Abdominalis

- 6) Dorongan kepalan tangan kanan akan mengenai bagian yang keras di bagian tengah/ sumbu badan ibu dan apabila tekanan kepalan tangan kiri mencapai aorta abdominalis maka pulsasi arteri femoralis (yang dipantau dengan ujung jari telunjuk dan tengah tangan kanan) akan berkurang/ terhenti (tergantung dari derajat tekanan pada aorta).
- 7) Perhatikan perubahan perdarahan pervaginam (kaitkan dengan perubahan pulsasi arteri femoralis). Perhatikan:
 - a. Tekanlah aorta abdominalis di atas uterus dengan kuat dan dapat dibantu dengan tangan kiri, selama 5 sampai 7 menit.
 - b. Lepaskan tekanan sekitar 30 sampai 60 detik, sehingga bagian lainnya tidak terlalu banyak kekurangan darah.
 - c. Bila perdarahan berhenti sedangkan uterus tidak berkontraksi dengan baik, usahakan pemberian preparat prostatglandin. Bila bahan tersebut tidak tersedia atau uterus tetap tidak dapat berkontraksi setelah pemberian prostatglandin, pertahankan posisi demikian hingga pasien dapat mencapai fasilitas rujukan
 - d. Bila kontraksi membaik tetapi perdarahan masih berlangsung maka lakukan kompresi eksternal dan pertahankan posisi demikian hingga pasien mencapai fasilitas rujukan.
 - e. Bila kompresi sulit untuk dilakukan secara terus

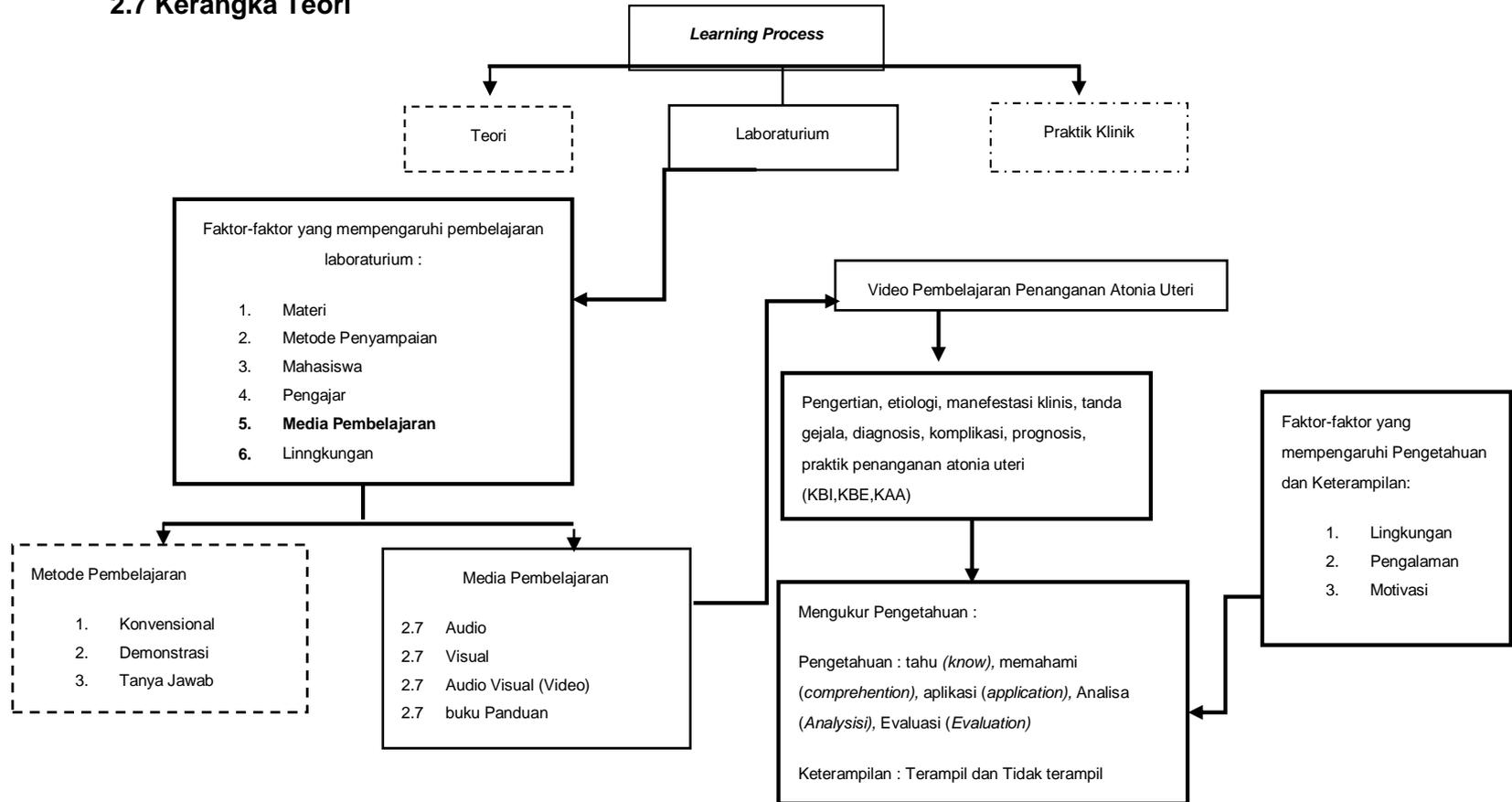
menerus maka lakukan pemasangan tampon padat uterovaginal, pasang gurita ibu dengan kencang dan lakukan rujukan.

- f. Kompresi baru dilepaskan bila perdarahan berhenti dan uterus berkontraksi dengan baik. Teruskan pemberian uterotonika.
- g. Bila perdarahan berkurang atau berhenti, pertahankan posisi tersebut dan lakukan pemijatan uterus (oleh asisten) hingga uterus berkontraksi dengan baik.

Gambar 2.5 Penatalaksanaan Atonia Uteri (JNKP-KR, 2014)

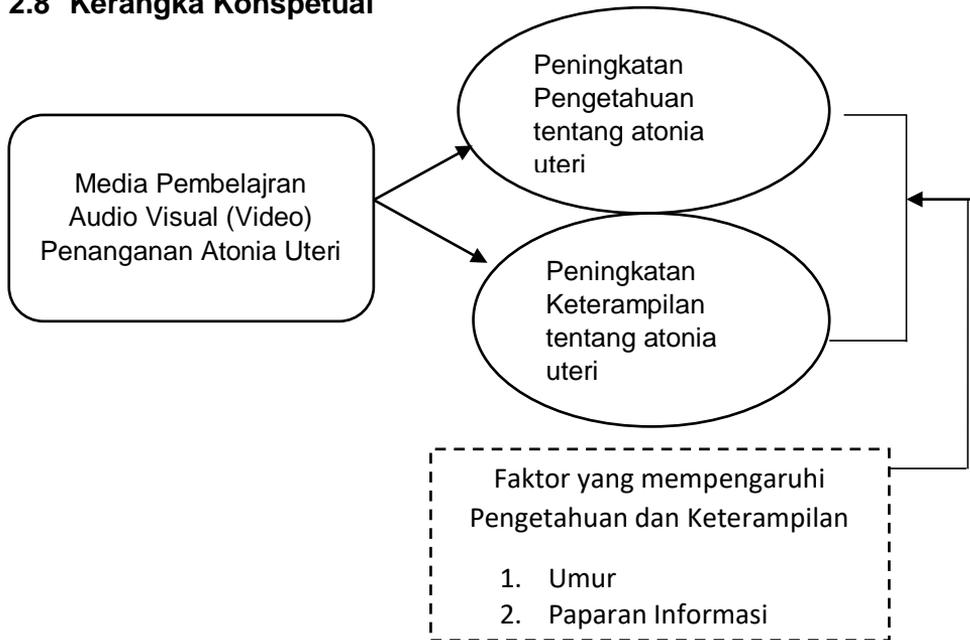


2.7 Kerangka Teori



Sumber : Saputra & Risnawati (2015), Hidayat, Junaidi and Yakob, 2020), (Dwi Gita,2021) Kerangka Teri

2.8 Kerangka Konseptual



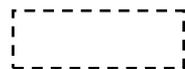
Bagan 3.2 Kerangka Konsep

Keterangan :

 : Variabel Independent (Bebas)

 : Variabel Dependent (Terikat)

 : Hubungan yang diteliti

 : Variabel *Kontrol*

2.8 HIPOTESIS

Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam penanganan atonia uteri.

2.9 DEFINISI OPERASIONAL

Tabel 2.1. Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Hasil
Variabel Independen				
Video	Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara atau peraga oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara)	Angket	Ordinal	Sangat Layak >80-100 Layak >60-80 Cukup Layak >40-60 Tidak layak >20-40 Sangat tidak layak >0-20
Variabel Dependen				
Pengetahuan	Suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau <i>open behavior</i>	Kuesioner	Interval	Baik 80-100 Cukup 69-79,9 Kurang <55-68,9
Keterampilan	Keterampilan adalah hasil belajar pada ranah psikomotorik, yang terbentuk menyerupai hasil belajar kognitif. Keterampilan adalah kemampuan untuk mengerjakan atau melaksanakan sesuatu dengan baik	Daftar Tilik	Interval	Baik 80-100 Cukup 69-79,9 Kurang <55-68,9