

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL : *ANATOMY'S
CUBE* TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG ANATOMI
TUBUH MANUSIA PADA MAHASISWA TINGKAT I
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
STIKES BHAKTI KENCANA
BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Keperawatan

SOFFI ARIWANTI

AK.1.15.047



**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

**Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Visual : *Anatomy's Cube* Terhadap
Pengetahuan Tentang Anatomi Tubuh Manusia Pada Mahasiswa
Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan
STIKes Bhakti Kencana Bandung**

Nama : Soffi Ariwanti

NIM : AK.1.15.047

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Sidang Akhir
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana

Menyetujui :

Pembimbing I



Nur Intan Hayati H.K., S.Kep.,Ners.,M.Kep

Pembimbing II

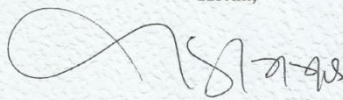


Imam Abidin, S.Kep.,Ners

Universitas Bhakti Kencana

Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan

Ketua,



Lia Nurliawati S.Kep.,Ners.,M.Kep

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dan telah diperbaiki sesuai dengan masukan Dewan
Penguji Proposal Penelitian Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana
Pada 23 Juli 2019

Mengesahkan
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana

Penguji I



Yono Tarvono, S.Kp.,M.Kep

Penguji II



R. Siti Jundiah, S.Kp.,M.Kep

Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana

Dekan,



R. Siti Jundiah, S.Kp.,M.Kep

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Soffi Ariwanti

NIM : AK.1.15.047

Program Studi : Sarjana Keperawatan

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Visual : *Anatomy's Cube*
Terhadap Pengetahuan Tentang Anatomi Tubuh Manusia Pada
Mahasiswa Tingkat I Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti
Kencana Bandung

Menyatakan bahwa :

1. Penelitian saya, dalam skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Keperawatan (S.Kep) baik dari Universitas Bhakti Kencana maupun dari perguruan tinggi lain.
2. Penelitian dalam skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbingan.
3. Dalam penelitian ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Bhakti Kencana.

Bandung, 26 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan



(Soffi Ariwanti)
NIM : AK.1.15.047

ABSTRAK

Pengetahuan anatomi tubuh manusia merupakan dasar pengembangan keterampilan keperawatan klinis serta berpikir kritis. Materi ini masih dipandang sebagai materi sulit dipahami bagi mahasiswa tahun pertama. Pengetahuan dalam memahami anatomi tubuh manusia dipengaruhi oleh media pembelajaran. Oleh sebab itu, membutuhkan media yang baru agar seseorang lebih mudah memahami anatomi tubuh manusia tersebut salah satunya *anatomy's cube* yang merupakan pengembangan media visual yang mengadaptasi dari *puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual : *anatomy's cube* terhadap pengetahuan tentang anatomi tubuh manusia pada mahasiswa tingkat I program studi sarjana keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *pretest-posttest with control group*. Teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 36 responden. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan 20 pertanyaan. Analisa univariat dan bivariat yang digunakan yaitu uji beda *paired t test*, dan untuk membandingkan antara kedua kelompok digunakan uji beda *independent t test*.

Hasil analisa menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran visual *anatomy's cube* terhadap pengetahuan mahasiswa tingkat I program studi sarjana keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung dengan *p-value* 0,000. Hasil analisa uji beda *independent t test* menunjukkan adanya perbedaan antara media pembelajaran visual *anatomy's cube* dengan media pembelajaran visual buku dengan *p-value* 0,009. Media pembelajaran visual *anatomy's cube* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan buku.

Berdasarkan penelitian diatas, *anatomy's cube* perlu ditetapkan sebagai kurikulum dan diterapkan sebagai media pembelajaran anatomi tubuh manusia di setiap pendidikan keperawatan.

Kata kunci : *Anatomy's cube*, media visual, pengetahuan
Daftar Pustaka : 13 Buku (2009-2018)
4 Jurnal (2013-2015)
2 Profile Organisasi Kesehatan (2015-2018)

ABSTRACT

Knowledge of the human body anatomy is the basis for critical thinking and developing clinical nursing skills. This subject is still considered as difficult to understand for first-year students. Knowledge in understanding the human body anatomy is influenced by learning media. Therefore, it is required an update media so that someone can more easily to understand it, one of which of the anatomy cube that is the development of visual media. The purpose of this study is to determine the influence of visual learning media: anatomy's cube towards the knowledge of the human body anatomy at the first level students of nursing study program STIKes Bhakti Kencana Bandung.

The research design used in this study is a quasi-experimental design with a pretest-posttest with control group. The sampling technique is probability sampling. The numbers of samples in this study are 36 respondents. The instrument used is a questionnaire with 20 questions. The univariate and bivariate analysis used is the paired t test, and to compare between the two groups used is different independent t test.

The results show that there is an influence of visual anatomy's cube learning media towards the first-level student knowledge of the nursing study program STIKes Bhakti Kencana Bandung with p-value of 0,000. The analysis results of the independent t test shows that there were differences between visual anatomy's cube learning media and visual book learning media with p-value of 0.009. Visual anatomy's cube learning media has proven to be more effective than books.

Based on the research, anatomy's cube needs to be established as a curriculum and applied as a learning media of human body anatomy in every nursing education.

Key words : Anatomy's cube, Visual Media, Knowledge

Bibliography : 16 books (2009-2018)

6 Journals (2013-2015)

2 Healthcare Organization Profile (2015-2018)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirohim

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Visual : *Anatomy’s cube* Terhadap Pengetahuan Tentang Anatomi Tubuh Manusia Pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung”. Laporan skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana keperawatan.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. A Mulyana,S.H.,M.Pd.,MH.Kes., sebagai Ketua Yayasan Adhi Guna Kencana.
2. Dr. Entris Sutrisno, MH. Kes., Apt sebagai Rektor Universitas Bhakti Kencana
3. R. Siti Jundiah,S.Kp.,M.Kep, sebagai Dekan Universitas Bhakti Kencana.
4. Lia Nurlianawati S.Kep.,Ners.,M.Kep sebagai Ketua Fakultas Keperawatan Universita Bhakti Kencana.
5. Nur Intan Hayati H.K.,S.Kep.,Ners,M.Kep., sebagai pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.

6. Imam Abidin, S.Kep.,Ners sebagai pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
7. Segenap dosen fakultas sajana keperawatan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Orang tua, saudara-saudara, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
9. Keluarga besar Universitas Bhakti Kencana khususnya teman-teman seperjuangan, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Semoga semua yang telah diberikan kepada saya mendapat balasan kebaikan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Besar harapan saya semoga ilmu yang saya dapatkan dari perkuliahan dan penelitian ini dapat berguna bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya bidang keperawatan.

Bandung, Juli 2019

Peneliti

Soffi Ariwanti

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.3.1 Tujuan Umum	9
1.3.2 Tujuan Khusus	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II PEMBAHASAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Pendidikan Kepeawatan	12
2.1.1.1 Pengertian	12

2.1.1.2	Tingkat Pendidikan Keperawatan	13
2.1.1.3	Kompetensi Perawat	13
2.1.2	Pengetahuan.....	14
2.1.2.1	Pengertian	14
2.1.2.2	Tingkat Pengetahuan	15
2.1.2.3	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan ..	17
2.1.3	Media Pembelajaran	18
2.1.3.1	Pengertian	18
2.1.3.2	Syarat Media Pembelajaran	19
2.1.3.3	Fungsi Media Pembelajaran	20
2.1.3.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	20
2.1.4	<i>Anatomy's Cube</i>	23
2.1.4.1	Pengertian	24
2.1.4.2	Manfaat <i>Anatomy's Cube</i>	24
2.1.5	Pengaruh Media Pembelajaran Visual	25
2.2	Kerangka Konsep Penelitian	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Rancangan penelitian	28
3.2	Paradigma penelitian	29
3.3	Hasil penelitian.....	31
3.4	Variabel penelitian	31
3.4.1	Variabel Independen	31

3.4.2 Variabel Dependen	31
3.5 Definisi konseptual dan operasional	32
3.5.1 Definisi Konseptual	32
3.5.2 Definisi Operasional	33
3.6 Populasi dan sampel	33
3.6.1 Populasi	33
3.6.2 Sampel	34
3.7 Pengumpulan data	36
3.7.1 Instrumen Penelitian	36
3.7.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	37
3.7.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.8 Langkah-langkah penelitian	41
3.8.1 Tahap Persiapan	41
3.8.2 Tahap Pelaksanaan	42
3.8.3 Tahap Akhir	43
3.9 Pengolahan Data dan Analisa Data	43
3.9.1 Pengelolaan Data	43
3.9.2 Analisa Data	44
3.10 Etika penelitian	46
3.11 Waktu dan lokasi penelitian	46
3.11.1 Waktu Penelitian	46
3.11.2 Lokasi Penelitian	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	48
4.2 Pembahasan	53

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	29
Tabel 3.2 Definisi Operasional	33
Tabel 3.3 Populasi Mahasiswa Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan.	33
Tabel 3.4 Sampel Setiap Strata	35
Tabel 4.1 Pengetahuan Mahasiswa Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung sebelum dilakukan intervensi pemberian media pembelajaran visual : <i>anatomy's cube</i> pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol	48
Tabel 4.2 Pengetahuan Mahasiswa Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung setelah dilakukan intervensi pemberian media pembelajaran visual : <i>anatomy's cube</i> pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol	49
Tabel 4.3 Perbedaan Pengetahuan Mahasiswa Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung sebelum dan setelah dilakukan intervensi pemberian media pembelajaran visual : <i>anatomy's cube</i> pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol	50
Tabel 4.4 Perbedaan Pengetahuan Pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung setelah dilakukan intervensi pemberian media pembelajaran visual : <i>anatomy's cube</i> pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol	51

Tabel 4.5 Perbedaan rerata pengetahuan mahasiswa tingkat I Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol sebelum dan sesudah intervensi pemberian media pembelajaran visual : <i>anatomy's cube</i> kelompok perlakuan dan kelompok kontrol	52
---	----

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konsep Penelitian	27
Bagan 3.1 Kerangka Penelitian	30

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Balasan Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Permohonan Uji Validitas Konten
- Lampiran 4 Catatan Telaah Validitas
- Lampiran 5 Permohonan Uji Validitas Konstruk
- Lampiran 6 Catatan Telaah Validitas
- Lampiran 7 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 9 Surat Etik
- Lampiran 10 *Informed Consent*
- Lampiran 11 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 12 Kisi-kisi Kuesioner Penelitian
- Lampiran 13 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 14 Materi Anatomi Tubuh Manusia
- Lampiran 15 Data Tabulasi Uji Validitas dan Uji Reliabilitas
- Lampiran 16 Data Tabulasi Hasil Penelitian
- Lampiran 17 *Output analisa software computer* hasil penelitian
- Lampiran 18 Lembar Bimbingan
- Lampiran 19 Susunan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 20 Surat Persyaratan Pendaftaran Sidang Akhir
- Lampiran 21 Surat Terjemah Abstrak
- Lampiran 22 Lembar Oponen

Lampiran 23 Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan keperawatan di Indonesia semakin lama semakin berkembang karena di era globalisasi ini kebutuhan akan kesehatan semakin berkembang. Pendidikan keperawatan bertujuan untuk menghasilkan insan yang memiliki karakter sehingga mencetak perawat profesional di masa depan (Black, 2014). Hal ini berdampak pada pendidikan keperawatan yang berkualitas, salah satu elemen pentingnya memiliki standar-standar kompetensi (profil Persatuan Perawat Nasional Indonesia, 2015)

Standar merupakan ukuran yang disepakati, sedangkan kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang dapat terobservasi yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Standar kompetensi keperawatan menurut ICN (*International Council Nursing*) dibagi menjadi 3 ranah utama, diantaranya praktek profesional, pemberian asuhan keperawatan, dan pengembangan personal dan profesional (Puspitaningrum & Hartiti, 2017)

Pemberian asuhan keperawatan yang merupakan salah satu kompetensi perawat yaitu kemampuan yang didasari oleh ilmu pengetahuan. Salah satu kompetensi dasar tersebut sering menjadi permasalahan adalah mempelajari anatomi tubuh manusia yang didapatkan

saat menjadi mahasiswa di pendidikan tinggi keperawatan (Puspitaningrum & Hartiti, 2017).

Materi pembelajaran anatomi merupakan dasar pengembangan keterampilan keperawatan klinis serta berpikir kritis. Anatomi tubuh manusia memang tidak menjadi mata kuliah tunggal, namun mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah utama dan prasyarat. Materi ini masih dipandang sebagai materi yang rumit, berisi ilmu yang berat serta sulit dipahami bagi mahasiswa tahun pertama (Johnston et al, 2015). Kesulitan dalam pemahaman ilmu anatomi bagi mahasiswa keperawatan dapat berdampak buruk terhadap pengetahuan, penerapan ilmu keperawatan dan aplikasi dalam fase klinik, sehingga membutuhkan proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif dan efisien.

Efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar dipengaruhi oleh ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode dan media yang digunakan. Berbagai macam klasifikasi metode yang digunakan pada proses pembelajaran diantaranya *experiential*, pemecahan masalah, konferensi, observasi, *self-directed*. Banyak metode yang telah digunakan sehingga tidak menjadi suatu masalah pembelajaran, akan tetapi jika tidak didukung dengan media yang tepat akan mempengaruhi pengetahuan mahasiswa dalam penguasaan anatomi tubuh manusia. (Dorothy, 2012)

Menurut Notoadmodjo, 2010 dalam Doni, 2018 pengetahuan seseorang salah satunya dipengaruhi oleh fasilitas media sebagai sumber informasi. Kajian psikologi menyatakan bahwa mahasiswa akan lebih

mempelajari sesuatu yang lebih konkrit dibanding sesuatu yang lebih abstrak. Menurut Jeremo Bruner dalam Muhtar (2017) proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan belajar melalui gambar (*iconic representation of experiment*), kemudian dengan menggunakan simbol. Sedangkan Charles F mengemukakan bahwa nilai media pembelajaran terletak pada realistik penanaman konsep.

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran (Mais, 2016). Media pembelajaran mengurangi keraguan terkait ilmu anatomi untuk mencapai *transfer of knowledge* (Johnston. et.al, 2015). Menurut Simamora (2009), media dikelompokkan dalam media visual, media audio, dan media audio-visual. Kelompok media tersebut memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menayangkan pesan dan informasi. Namun kenyataannya, media pembelajaran masih banyak terabaikan dengan berbagai alasan seperti biaya yang tersedia, sulit mencari media yang tepat.

Media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku. Media tersebut memiliki keunggulan salah satunya memiliki isi pembelajaran yang lengkap. Namun memiliki kelemahan diantaranya bahasa yang terlalu tinggi, materi terlalu banyak, dan cenderung membosankan sehingga pembaca malas untuk mempelajarinya. Oleh sebab itu, membutuhkan media yang baru agar seseorang lebih mudah memahami anatomi tubuh manusia tersebut (Jalinus, 2016)

Salah satu pendekatan untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam pembelajaran anatomi tubuh manusia yaitu melalui pembelajaran dengan media belajar visual. Media belajar visual (penglihatan) merupakan media yang berfokus pada peragaan atau media dengan menunjukkan objek atau alat peraga. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jatmika, 2015 dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Kesimpulan penelitian tersebut bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan media visual akan memudahkan penampaian materi atau suatu pesan. Selain itu, 75% hingga 87% pengetahuan manusia diperoleh dan disalurkan melalui mata (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Salah satu objek baru dalam media visual yang digunakan adalah *anatomy's cube*. *Anatomy's cube* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan, serta merangsang kreativitas peserta didik dalam belajar yang mengadaptasi dari *puzzle*. Kelebihan yang ditawarkan *anatomy's cube* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar.

Anatomy's cube merupakan suatu pendekatan yang efektif karena proses pembelajaran yang dapat mengkombinasikan belajar sambil bermain dan dapat dilangsungkan dimana saja dan kapan saja sehingga membuat mahasiswa terasa lebih menyenangkan dalam mempelajari anatomi tubuh manusia. *Anatomy's cube* juga merupakan inovasi dalam perancangan media pembelajaran. Dalam mekanisme otak manusia,

adanya sistem limbic yang memiliki koneksi dengan kortek dan hipotalamus yang disebut dengan *amygdala* yang berhubungan dengan emosi, memiliki pengaruh kuat terhadap ingatan sehingga dalam proses pembelajaran seseorang tidak akan menimbulkan stres dan akan memudahkan proses informasi yang diterima seseorang dalam proses pembelajaran (Danang, 2014)

Menurut teori Neurosains mengemukakan bahwa *cerebral cortex* dalam struktur otak manusia terbagi menjadi dua belahan (kanan dan kiri) yang disambung oleh *corpus callosum*. Belahan tersebut banyak dihubungkan dengan banyaknya *neuron* yang merupakan sel saraf yang tercipta untuk mengirimkan informasi. Setiap orang memiliki 10 miliar sel saraf didalam otak. Ketika dijumlahkan, panjang sel saraf bisa mencapai 48.280 kilometer. Hubungan antara *neuron* akan mengkomunikasikan pesan melalui sambungan sinapsis. Semakin kuat sambungan tersebut, semakin baik proses pembelajaran berlangsung (Roizen, et all 2012)

Hasil tentang retensi pengetahuan anatomi yang dilakukan kepada mahasiswa di Universitas Glasgow menyebutkan bahwa penurunan hasil tes pertama dan tes ulang sebanyak 20% telah terjadi pada mahasiswa dalam penerimaan ilmu ini (Hall & Durward 2009). Penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar, 2013 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Bahaya Merokok Siswa Kelas XI SMAN 21 Tinggimoncong Tahun 2013”. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah terdapat perubahan pengetahuan tentang

bahaya merokok dengan menggunakan media visual. Nilai rata-rata setelah dilakukan selisih *pretes* dan *posttest* adalah 18,53 dengan $p < 0,000$ ($p < 0,05$).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Suwarno, 2013 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Pada Mahasiswa UNY Tahun Akademik 2012/2013”. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah penggunaan pembelajaran dengan media visual lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tanpa media visual pada mata kuliah kewirausahaan. Terbukti dari hasil uji *independent t-test* yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar $4,104 > t$ tabel sebesar 2,660 dan signifikan sebesar 0,000.

Sekolah tinggi ilmu kesehatan yang ada di Indonesia menjadikan untuk salah satu standar kompetensi. Peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 15 dan 16 Maret 2019 di STIKes Aisyiyah Bandung dan STIKes Bhakti Kencana Bandung.

Studi pendahuluan yang dilakukan di STIKes Bhakti Kencana Bandung dengan melakukan wawancara dengan koordinator mata kuliah IDK I, bahwa materi anatomi tubuh manusia berada dalam mata kuliah IDK I (Ilmu Dasar Keperawatan I) sesuai dengan kurikulum AIPNI (Asosiasi Institusi Pendidikan Ners Indonesia) 2015. Proses pembelajaran yang berlangsung pada saat dikelas, mahasiswa terlihat aktif namun pada saat ujian, nilai tersebut tidak sesuai dengan harapan. Mahasiswa terlihat lebih faham saat praktek menggunakan *phantom*, namun hanya bisa

digunakan secara terbatas dan tidak bisa dibawa pulang. Nilai mata kuliah IDK I didapatkan 82,5% mahasiswa mengikuti remedial dan 16,5% yang tidak mengikuti remedial dari total 206 mahasiswa tingkat I artinya dari total 206 mahasiswa tingkat I, terdapat 170 mahasiswa yang tidak lulus dalam mata kuliah tersebut.

Wawancara pada 10 responden didapatkan hasil bahwa 5 responden mengeluh kurang faham dalam memahami proses pembelajaran karena terkadang dosen yang menjelaskan terlalu cepat, 3 responden mengeluh melakukan proses pembelajaran anatomi tubuh manusia melalui *gadget* namun banyak rintangan seperti terkadang buka *whatsapp*, *instagram*, *youtube* sehingga banyak waktu belajar hanya dihabiskan untuk bermain media sosial, dan 2 responden mengeluh sulit menemukan alat peraga yang tepat untuk belajar. Selain itu, 8 dari 10 responden tersebut mengeluh sulitnya menghafal IDK I (Ilmu Dasar Keperawatan).

Responden menyebutkan mata kuliah ini sulit dan kompleks. Terlebih dengan media *power point* yang diberikan oleh setiap dosen menjelang ujian ataupun catatan seadanya. Hasil wawancara, 9 dari 10 responden lebih memilih menghafal anatomi dengan gambar karena lebih mudah difahami dan di ingat dibandingkan hanya dengan tulisan. Peneliti mengamati adanya keterbatasan media pembelajaran yang bisa menjadi faktor yang kurang menunjang dalam pembelajaran anatomi tubuh manusia di STIKes Bhakti Kencana Bandung.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan wawancara yang dilakukan di STIKes Aisyiyah Bandung kepada ketua program studi sarjana keperawatan menyatakan bahwa hasil nilai mata kuliah IDK I terdapat hampir 80% mahasiswa tingkat I lulus dalam mata kuliah tersebut. Ketua program studi sarjana keperawatan juga menyatakan tingginya antusias mahasiswa dalam mempelajari anatomi tubuh manusia selama proses belajar mengajar berlangsung.

Peneliti juga melakukan observasi di lingkungan kampus dan didapatkan bahwa banyaknya media poster yang dipasang di area kampus mengenai anatomi tubuh manusia terutama diruangan kelas yang merupakan hasil kreasi mahasiswa. Selain itu, ketua program studi sarjana keperawatan juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran pun mahasiswa diberikan video mengenai anatomi tubuh manusia sehingga mahasiswa dapat melakukan *review* pembelajaran dirumah dan memudahkan mahasiswa dalam mempelajari anatomi tubuh manusia. Selain itu ketua program studi sarjana keperawatan juga menyatakan memiliki program untuk melakukan setoran hafalan anatomi tubuh manusia 2 minggu sekali sehingga mahasiswa dapat menghafal dan menganalisa letak anatomi tubuh manusia.

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di STIKes Bhakti Kencana Bandung dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada dua tempat yang berbeda. Hal tersebut mengingat program Ners STIKes Bhakti Kencana Bandung secara nasional meraih nilai uji kompetensi rata-

rata terbaik ke tiga dan juga meraih nilai rata-rata terbaik regional 6 dengan peringkat pertama pada tahun 2018 (AIPNI, 2018) namun memiliki nilai rata-rata yang kurang pada mata kuliah IDK I yang membahas anatomi tubuh manusia serta pemahamannya dan media belajar yang kurang menunjang dalam pembelajaran anatomi sehingga mempengaruhi pengetahuan mahasiswa di STIKes Bhakti Kencana Bandung yang kedepannya akan berdampak buruk pada penerapan ilmu keperawatan dan aplikasi dalam fase klinik.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan fenomena diatas dan berdasarkan hasil penelitian, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Visual : *Anatomy's Cube* Terhadap Pengetahuan Tentang Anatomi Tubuh Manusia Pada Mahasiswa Tingkat I Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Proposal penelitian yang berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada pengaruh media pembelajaran visual : *anatomy's cube* terhadap pengetahuan tentang anatomi tubuh manusia pada mahasiswa tingkat I Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual : *anatomy's cube* terhadap pengetahuan

tentang anatomi tubuh manusia pada mahasiswa tingkat I program studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi pengetahuan pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung sebelum dilakukan intervensi pemberian media pembelajaran visual : *anatomy's cube* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.
2. Mengidentifikasi pengetahuan pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung setelah dilakukan intervensi pemberian media pembelajaran visual : *anatomy's cube* pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.
3. Menganalisa perbedaan tentang pengetahuan pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung sebelum dan sesudah intervensi pemberian media pembelajaran visual : *anatomy's cube* kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.
4. Menganalisa perbedaan tentang pengetahuan pada mahasiswa tingkat I Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung sesudah intervensi pemberian media pembelajaran visual : *anatomy's cube* kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

5. Menganalisa perbedaan rerata pengetahuan pada mahasiswa tingkat I Sarjana Keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol sebelum dan sesudah intervensi pemberian media pembelajaran visual : *anatomy's cube*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadikan EBP (*Evidence Base Practice*) yang baru pada pendidikan keperawatan mengenai media pembelajaran visual : *anatomy's cube* terhadap terhadap pengetahuan tentang anatomi tubuh manusia pada mahasiswa tingkat I.

2. Praktis

- 1) Bagi tempat peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan atau masukan bagi institusi pendidikan dalam menerapkan media pembelajaran anatomi tubuh manusia.

- 2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dilakukannya penelitian selanjutnya dan meningkatkan wawasan dalam bidang keperawatan yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran visual.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pendidikan Keperawatan

2.1.1.1 Pengertian

Menghadapi persaingan global diperlukan perawat dengan jenjang pendidikan. Langkah awal yang perlu ditempuh adalah mendapatkan pendidikan keperawatan di pendidikan tinggi keperawatan (Puspitaningrum & Hartiti, 2017)

Pengembangan sistem pendidikan keperawatan sangat penting dan berperan dalam pengembangan pelayanan profesional. Pendidikan tinggi keperawatan sebagai sarana mencapai profesionalisme keperawatan yang harus terus dipacu. Kepedulian terhadap pengelolaan pendidikan tinggi mempunyai alasan yang cukup mendasar karena keberhasilan pengembangan keperawatan di Indonesia di masa mendatang sangat bergantung pada penataan dan pengembangan pendidikan tinggi keperawatan (Puspitaningrum & Hartiti, 2017)

2.1.1.2 Tingkat Pendidikan Keperawatan

Menurut pasal 5 UU No. 38 Tahun 2014 pendidikan tinggi keperawatan diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang memiliki izin penyelenggaraan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pendidikan yang dimaksud adalah universitas, instansi, sekolah tinggi, politeknik, atau akademik yang menyediakan fasilitas pelayanan kesehatan. Pendidikan tinggi keperawatan dalam UU No. 38 Tahun 2014 pasal 5 hingga pasal 8 terdiri atas :

1. Pendidikan vokasi, adalah pendidikan diploma.
2. Pendidikan akademik diantaranya sarjana keperawatan, magister keperawatan, dan doktor keperawatan.
3. Pendidikan profesi merupakan program keperawatan spesialis.

2.1.1.3 Kompetensi Perawat

Era globalisasi dalam lingkup perdagangan bebas antar negara membawa dampak ganda di satu membuka jalan yang luas anantara negara, namun di sisi lain membawa persaingan yang semakin tajam dan ketat. Oleh karena itu tantangan utama dimasa depan adalah mengandalkan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas.

Untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan standar kualifikasi sumber daya manusia yang diinginkan sebagai jaminan mutu. Hal tersebut diwujudkan dalam standar kompetensi di bidang keahlian keperawatan yang dikenal dengan standar kompetensi perawat yang diakui secara nasional. (Puspitaningrum & Hartiti, 2017)

Standar merupakan ukuran yang disepakati, sedangkan kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang dapat terobservasi yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. PPNI (Persatuan Perawat Nasional Indonesia) merumuskan standar kompetensi Indonesia mengacu pada ICN (*International Council Nursing*) yang dibagi menjadi 3 ranah utama, diantaranya :

1. Praktek profesional.
2. Pemberian asuhan keperawatan
3. Pengembangan personal dan profesional

(Puspitaningrum & Hartiti, 2017)

2.1.2 Pengetahuan

2.1.2.1 Pengertian

Menurut Notoatmodjo (2014) pengetahuan adalah sebagai suatu pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena

adanya pemahaman-pemahaman baru. Berdasarkan uraian diatas, pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui seseorang akibat adanya pemahaman baru yang diperolehnya.

2.1.2.2 Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan yang tercakup dalam kognitif dalam domain kognitif menurut Notoatmodjo (2014) mempunyai 6 tingkatan, yaitu:

1. Tahu (C1)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini adalah tingkat pengetahuan yang paling rendah. Menurut Roger's (1974) yang dikutip oleh Notoadmodjo, 2011 dalam Yoana 2012, dalam proses tahu adanya proses *interest* yang memudahkan seseorang menerima informasi.

2. Memahami (C2)

Memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang

objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3. Aplikasi (C3)

Aplikasi merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.

4. Analisis (C4)

Analisis merupakan kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (C5)

Sintesis merupakan menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6. Evaluasi (C6)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

2.1.2.3 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Pengetahuan

Faktor yang memengaruhi pengetahuan adalah :

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah (baik formal maupun nonformal) berlangsung seumur hidup.

2. Informasi

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Informasi yang di dapat baik secara formal atau informal dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Semakin berkembangnya teknologi, informasi dapat dengan mudah diperoleh seseorang sehingga memberikan landasan kognitif baru.

3. Fasilitas

Fasilitas media sebagai sumber informasi yang dapat memengaruhi pengetahuan seseorang, misalnya radio, TV, majalah, buku, dan lain-lain.

4. Sosial, budaya, dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Status ekonomi akan menentukan bentuk

fasilitas yang menopang seseorang dalam mendapatkan pengetahuan.

5. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis maupun karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang direspon sebagai pengetahuan oleh seseorang.

6. Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

7. Usia

Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian dalam meningkatkan minat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi

pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran adalah alat peraga yang menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran.

2.1.3.2 Syarat Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Menstimulus dalam menghafal pelajaran yang sudah dipelajari, dan pelajaran baru.
3. Menstimulus dalam memberikan *feed back* dan melakukan alat peraga dengan baik dan benar.

Menurut Thorn, 1995 dalam Simamora, 2009 terdapat beberapa kriteria dalam keefektifan media yaitu :

1. Kemudahan navigasi. Kemudahan suatu alat peraga sehingga memudahkan peserta didik dalam pengoperasian.
2. Kognisi, pengetahuan, dan penyajian informasi. Kriteria tersebut ditujukan untuk menilai kebutuhan program yang dibutuhkan.
3. Integrasi media. Membutuhkan keterampilan bahasa yang harus dipelajari.
4. Estetika. Untuk menarik minat sehingga meningkatkan belajar.

5. Fungsi keseluruhan. Saat peserta didik selesai mengoperasikan program, peserta didik merasa bahwa mereka telah belajar sesuatu hal yang baru untuk dipelajari.

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Memanfaatkan keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan semangat belajar peserta didik.

2.1.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017 dan Simamora, 2009)

1. Media Audio merupakan alat yang dapat membantu menstimulusi indera pendengaran saat proses pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017).
 - a. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya.

b. Kaset-audio

Kaset-audio merupakan alat peraga elektronik yang menggunakan kaset. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

2. Media Visual

a. Media yang tidak diproyeksikan

a) Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

b) Model adalah benda tiga dimensi merupakan representasi dari benda yang sesungguhnya. Media tiga dimensi berwujud sebagai media asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula benda tiruan yang mewakili aslinya yang dapat dibawa langsung ketempat pembelajaran. Media tiga dimensi dapat diproduksi dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan

pemanfaatannya tanpa harus ada keahlian khusus dan dapat dibuat sendiri misalnya bola dunia, *puzzle*, boneka dan sebagainya. Salah satu modifikasi dan pengembangan peneliti adalah *anatomy's cube*.

c) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui symbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

b. Media yang dapat diproyeksikan

Film bingkai atau *slide* adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

3. Media Audio-Visual

a. Media video

Merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

b. Media komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

2.1.4 *Anatomy's Cube*

Anatomy's Cube merupakan sebuah kubus yang tersusun atas 12 x 3 x 6 cm dengan gambar anatomi tubuh manusia yang dapat mencakup 8 hingga 9 sistem anatomi tubuh manusia. Posisinya digunakan sebagai ruang untuk mekanisme *anatomy's cube* sehingga dapat di lipat posisi. Pergantian posisi *anatomy's cube* akan menyebabkan perubahan gambar sistem tubuh. Hal ini

menjadi menarik, saat *anatomy's cube* pada posisi awal yaitu pada saat masing-masing sisinya dengan gambar yang sama kemudian sisinya di geser secara sembarang maka terbentuk *anatomy's cube* susunan gambar yang teracak. Kondisi inilah yang mendasari *anatomy's cube* sebagai *puzzle* yang merupakan inovasi baru yang peneliti berikan dalam media pembelajaran.

2.1.4.1 Pengertian

Anatomy's cube merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan, serta merangsang kreativitas peserta didik dalam belajar. *Anatomy's cube* mengkombinasikan konsep belajar sambil bermain. *Anatomy's cube* merupakan suatu misteri yang dipecahkan dengan kepandaian. Solusinya membutuhkan pola yang sudah ada dan menciptakan aturan khusus.

2.1.4.2 Manfaat *Anatomy's Cube*

1. Mengasah Otak

Anatomy's cube merupakan cara yang baik dalam mengasah otak dengan melatih sel-sel dalam memecahkan misteri yang ada. Dengan mencoba menemukan gambar yang tepat maka dilatih untuk berfikir kreatif serta memudahkan dalam belajar sesuatu yang baru.

2. Melatih koordinasi mata dan tangan

Anatomy's cube dapat melatih koordinasi mata dan tangan dengan mencocokkan gambar untuk gambar yang utuh.

3. Melatih nalar

Anatomy's cube mengenai tubuh manusia akan menyimpulkan bentuk gambar dengan nama bentuk gambar tersebut sehingga secara aktif mengembangkan kemampuan membuat kesimpulan.

4. Melatih kesabaran

Anatomy's cube juga dapat melatih kesabaran dengan menyelesaikan misteri atau tantangan.

5. Pengetahuan

Dari *anatomy's cube* seseorang akan belajar sesuatu hal yang baru. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini lebih mengesankan dengan pengetahuan yang dihafalkan.

2.1.5 Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Pengetahuan

Penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar, 2013 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Bahaya Merokok Siswa Kelas XI SMAN 21 Tinggimoncong Tahun 2013”. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah terdapat perubahan tingkat pengetahuan tentang

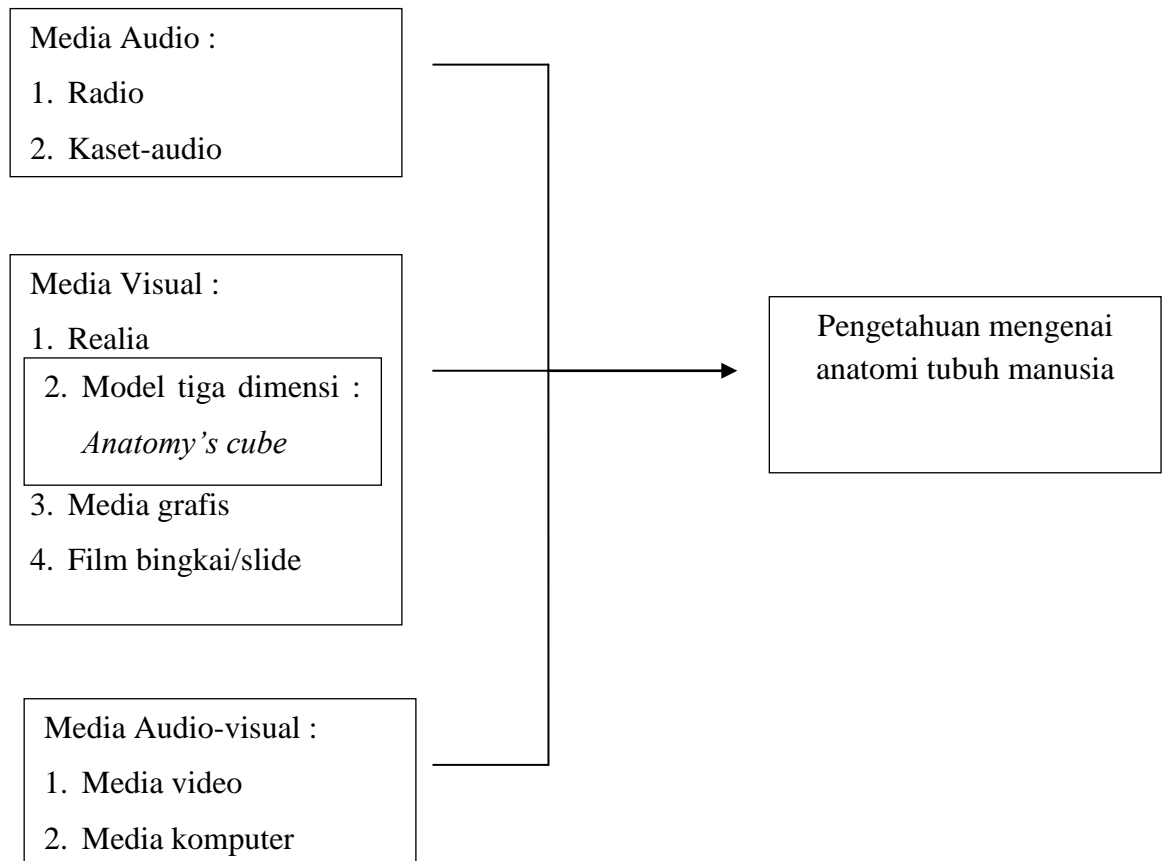
bahaya mreokok dengan menggunakan media visual. Nilai rata-rata setelah dilakukan selisih *pretes* dan *posttest* adalah 18,53 dengan $p < 0,05$.

Penelitian yang dilakukan oleh Jatmika, 2015 dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Kesimpulan penelitian tersebut bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan media visual akan memudahkan penampaian materi atau suatu pesan.

Penelitian yang dilakukan oleh Suwarno, 2013 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Pada Mahasiswa UNY Tahun Akademik 2012/2013”. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah penggunaan pembelajaran dengan media visual lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tanpa media visual pada mata kuliah kewirausahaan. Terbukti dari hasil uji *independent t-test* yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar $4,104 > t$ tabel sebesar 2,660 dan signifikan sebesar 0,000.

2.2 Kerangka Konsep Penelitian

Bagan 2.1
Kerangka Konsep Penelitian



Sumber : Simamora, 2009 dalam Notoadmodjo, 2010 dalam Doni, 2018 dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017