

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) merupakan kurikulum pendidikan kedokteran di Indonesia yang mulai diterapkan sejak tahun 2007.¹ Pelaksanaan KBK menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan strategi *Student centered; Problem based; Integrated; Community based; Early exposure to clinical/election; Structured* (SPICES).² Metode pembelajaran yang diterapkan, yaitu berupa kuliah tatap muka, tutorial, keterampilan klinis/skill lab, praktikum laboratorium dasar, belajar mandiri, *assignment*, serta praktek belajar lapangan. Pada metode pembelajaran praktikum laboratorium dasar dilaksanakan untuk menunjang berbagai pembelajaran kedokteran dasar salah satunya adalah anatomi.³

Anatomi merupakan bagian dari ilmu kedokteran yang mempelajari struktur tubuh manusia mulai dari bagian superfisial sampai bagian profunda tubuh manusia.⁴ Anatomi juga mempelajari mulai dari susunan dan hubungan antar struktur pada tubuh manusia baik dari segi bentuk, ukuran, letak.⁵ Anatomi sebagai landasan dalam pendidikan kedokteran memegang peranan penting bagi mahasiswa kedokteran karena dengan memahami anatomi sebagai dasar pengetahuan dari ilmu kedokteran mahasiswa akan lebih mudah untuk memahami kondisi patologi dan masalah klinis kedepannya. Pemahaman anatomi juga sangat dibutuhkan saat melakukan prosedur maupun dalam penegakkan diagnosis penyakit pada saat praktek klinik kedokteran.⁶

Media pembelajaran anatomi ada berbagai macam contohnya kadaver, atlas anatomi, video. Seiring meningkatnya perkembangan teknologi media pembelajaran anatomi juga ikut berkembang contohnya adalah *augmented reality* (AR), metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.⁷ *Augmented reality* diyakini sebagai suatu teknologi yang memiliki potensi besar dalam pendidikan salah satunya adalah pendidikan anatomi, karena itulah media pembelajaran AR memiliki peningkatan yang sangat pesat.⁸

Augmented reality merupakan teknologi interaksi yang bisa menghasilkan objek 3 dimensi pada layar, pada pembelajaran anatomi objek 3 dimensi yang dihasilkan adalah visualisasi struktur anatomi tubuh manusia.⁹ *Augmented reality* bisa memberikan pengalaman belajar yang realistis mendukung situasi pembelajaran anatomi yang kompleks. *Augmented reality* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa karena adanya interaksi langsung dengan objek 3 dimensi yang menampilkan visual, audio serta video dalam satu media.¹⁰ Keuntungan penggunaan AR dibandingkan dengan media pembelajaran anatomi lain adalah bahwa AR memberikan kesempatan mahasiswa untuk membongkar dan memasang kembali struktur anatomi secara virtual dan akses AR yang bisa dilakukan di *handphone*, tablet dan laptop kapan saja dan di mana saja sehingga meningkatkan aksesibilitas pembelajaran anatomi bagi mahasiswa.^{11,12}

Pada Februari 2020 Covid-19 mulai masuk ke Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan sistem pembelajaran di Indonesia begitu pula pembelajaran anatomi di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi (FKIK UNJA) yang mana sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka (*luring*) digantikan dengan pembelajaran jarak jauh. Pada tahun ajaran 2022/2023 sampai saat ini sistem pembelajaran di FKIK UNJA mengalami perubahan menjadi sistem *hybrid*. Sistem pembelajaran secara *hybrid* juga dilaksanakan pada praktikum anatomi yang mengakibatkan dibutuhkan penyesuaian media pembelajaran salah satunya dengan penggunaan AR dengan aplikasi *Complete Anatomy* dengan tujuan mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi anatomi.^{3,13}

Penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi terbilang masih baru dan perlu eksplorasi lebih lanjut. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi dapat memberikan gambaran apakah AR dapat membantu proses pembelajaran mahasiswa. Mengevaluasi keefektifan penggunaan media pembelajaran AR. Sehingga dapat ditemukan faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa kedokteran terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi, dengan memahami faktor-faktor tersebut kita dapat memperbaiki dan meningkatkan efektivitas penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik

melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa kedokteran terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi di FKIK UNJA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana persepsi mahasiswa kedokteran terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi di FKIK UNJA?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui persepsi mahasiswa kedokteran semester pertama terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi di FKIK UNJA.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa kedokteran semester pertama FKIK UNJA terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi pada subskala “persepsi kegunaan (*perceived usefulness* (PU))”
2. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa kedokteran semester pertama FKIK UNJA terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi pada subskala “persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease to use* (PEU))”
3. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa kedokteran semester pertama FKIK UNJA terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi pada subskala “persepsi kenyamanan pengguna (*perceived enjoyment* (PE))”
4. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa kedokteran semester pertama FKIK UNJA terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi pada subskala “sikap terhadap penggunaan (*attitude towards use* (AU))”
5. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa kedokteran semester pertama FKIK UNJA terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi pada subskala “minat perilaku untuk menggunakan (*intention to use*(IU)).”

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah memperoleh pengetahuan dan informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran anatomi di Program Studi Kedokteran Universitas Jambi.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi perguruan tinggi terkait media pembelajaran AR yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran anatomi di Program Studi Kedokteran Universitas Jambi.

1.4.3 Manfaat bagi penelitian lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya.