

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
TEKNIK ANASTESI INFILTRASI DAN PENCABUTAN GIGI
JURUSAN KEPERAWATAN GIGI**

Oleh:

**Ratnasari Dyah, Herpratiwi, Dwi Yulianti
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung
E-mail: ratnasaridyah9@gmail.com
08576868805**

Abstract: Instructional Material Development of Infiltration Anesthesia And Dental Revocation Technique Of Dental Nursing Students. The objectives of the research are: 1) to describe the potential and condition of instructional material are currently used; 2) to create instructional material in form of instructional video; 3) to analyze the instructional video effectiveness; 4) to analyze the instructional video efficiency; 5) to analyze the instructional video attractiveness. This study is a research and development. The product is validated by instructional design, material, and computer experts. The product trial is tested to the students through two stages; small group and large group test. The data were collected by using evaluation sheet and performance test. Data analysis used descriptive analysis, t-test, and normalized gain. The results are: 1) instructional materials currently used have not been able to describe the process of infiltration anesthesia and dental revocation technique. Instructional video can provide those overview and increase students' achievement; 2) the development of instructional video through need analysis, instructional design and media development, trial and revision as well as final product steps, 3) the effectiveness of instructional video based on normalized gain in high classification (0,75); 4) instructional video has efficiency by the ratio of 2, where students are able to complete requirement faster; and 5) instructional video has good attractiveness.

Keywords: *instructional video, infiltration anesthesia, dental revocation*

Abstrak : Pengembangan Bahan Ajar Teknik Anastesi Infiltrasi dan Pencabutan Gigi Jurusan Keperawatan Gigi. Penelitian ini bertujuan : 1) mendeskripsikan potensi dan kondisi bahan ajar saat ini; 2) menghasilkan produk bahan ajar berbentuk video pembelajaran; 3) menganalisis efektifitas video pembelajaran; 4) menganalisis efisiensi waktu penggunaan video pembelajaran 5) menganalisis daya tarik video pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan Produk divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli komputer. diuji cobakan kepada mahasiswa melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.. Data dikumpulkan dengan pedoman evaluasi, dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan, uji t-test, dan gain ternormalisasi. Hasil penelitian ini adalah: 1) Bahan ajar yang sedang digunakan belum mampu menggambarkan proses teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi, melalui video pembelajaran ini dapat memberikan gambaran teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi, meningkatkan prestasi belajar; 2) pengembangan bahan ajar video melalui analisis kebutuhan, pengembangan media, uji coba dan revisi serta produk final; 3) efektifitas pembelajaran berdasarkan penilaian gain ternormalisasi dalam klasifikasi tinggi (0,75); 4) memiliki efisiensi penghematan waktu lebih besar di dengan rasio 2, mahasiswa mampu menyelesaikan requarment lebih cepat; dan 5) video pembelajaran teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi berdasarkan penilaian menarik

Kata kunci: video pembelajaran, anastesi infiltrasi, pencabutan gigi
PENDAHULUAN

Berdasarkan ketentuan PP No 19 tahun 2005 yang kemudian diikuti Permendeknas No 41 tahun 2007 ada empat hal yang terkait dalam proses pembelajaran yaitu melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pelajaran yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa dan dapat mengatasi permasalahan belajarnya. Pembelajaran yang berpusat pada aktivitas mahasiswa yang berinteraksi dengan sumber belajar dengan dukungan dan bantuan pendidik atau dosen membantu memudahkan mahasiswa belajar dalam rangka menguasai kompetensi yang diharapkan. Kompetensi merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa, mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan kurikulum lembaga pendidikan Poltekkes Tanjungkarang jurusan keperawatan gigi.

Kompetensi dasar mata kuliah ilmu pencabutan gigi jurusan keperawatan gigi pada kurikulum baru menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah agar

mahasiswa memiliki kemampuan untuk: a) melakukan pencabutan gigi sulung menggunakan *topical dan infiltrasi* anastesi dalam konteks kolaborasi dengan dokter gigi, dan b) melakukan pencabutan gigi tetap akar tunggal menggunakan *infiltrasi* anastesi dalam konteks kolaborasi dengan dokter gigi.

Pembelajaran mata kuliah ilmu pencabutan gigi terdiri teori dan praktikum, aplikasi praktikum dilakukan mahasiswa di klinik, dimana mereka berinteraksi langsung dengan pasien. Mahasiswa diberi tanggung jawab menyelesaikan *requartmen* pencabutan gigi tanpa sebelumnya mengalami pengalaman belajar atau praktikum melakukan pencabutan gigi

Namun kenyataan di lapangan terdapat beberapa kendala, masih banyaknya mahasiswa yang belum lulus, hal tersebut tergambar pada hasil penelitian pendahuluan mahasiswa yang belum menyelesaikan requarment pencabutan gigi sebagai berikut :Pada TA 2011/2012 sebanyak 60%,pada TA 2010/2011 sebanyak 68%, dan pada TA 2009/2010 sebanyak 79%. Hasil angket menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi mahasiswa karena mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi teknik anastesi

infiltrasi dan pencabutan gigi, rasa percaya diri atau rasa takut mahasiswa untuk melakukan pencabutan gigi pasien pada saat bekerja di klinik. Kurang percaya diri yang dialami mahasiswa ini dikarenakan mahasiswa belum mendapatkan gambaran dan menguasai bagaimana melakukan anastesi *infiltrasi* dan bagaimana melakukan pencabutan gigi berdampak pada mahasiswa belum dapat menyelesaikan *requartmen* sesuai dengan waktu yang disediakan.

Gagasan atau ide dan kreatifitas dari seorang dosen dalam menjalankan fungsi mengajarnya kerap kali menjadi unsur penentu dalam mencapai hasil belajar mahasiswa yang memuaskan, mengatasi masalah belajar mahasiswa. Dosen yang kreatif akan membawa pada suasana belajar yang bergairah dan menyenangkan anak didiknya, sebaliknya apabila proses pembelajaran itu bersifat pasif, monoton, kurang kreatif turut mempengaruhi semangat dan gairah belajar siswa. Pendapat ini selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mengisyaratkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memiliki daya tarik.

Dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran dalam bentuk pengembangan bahan ajar berupa media yang sesuai dengan kurikulum mata kuliah ilmu pencabutan gigi yang dapat membantu mahasiswa menguasai materi teknik anastesi *infiltrasi* dan teknik pencabutan gigi, mata kuliah ilmu pencabutan gigi bukan hanya penjelasan atau tanya jawab saja, tetapi mahasiswa harus mendapatkan pemahaman dan pengalaman dalam teknik anastesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi.

Menurut Schramm, widodo dan Gerlach & Ely dalam Asyhar (2011: 7) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan/informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Mell Silberman (dalam Prastowo 2012:302) mengungkapkan dalam suatu hasil penelitian bahwa dengan menambahkan visual pada pembelajaran dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%.

Menurut Magnesen (dalam Prastowo 2012: 24) pemberdayaan yang optimal dari indra melihat dan mendengar dapat

meningkatkan ingatan 50%, sedangkan menurut Edgar Dale yang mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman belajar, *Dales Cone of Experiences* (kerucut pengalaman Dale) menyatakan semakin sedikit indra yang terlibat dalam proses belajar kesan belajar akan semakin sedikit, sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna. Namun ketika indra yang terlibat dalam proses belajar lebih banyak maka proses belajarnya akan semakin bermakna. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa diberikan pengalaman yang lebih konkrit sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Pemanfaatan program video dapat menggambarkan gerakan, keterkaitan, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menyampaikan objek tiga dimensi, jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu, sehingga memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu. Karena video dapat menampilkan objek tiga dimensi, maka video dapat mengemas proses teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi, sehingga dapat memberikan gambaran proses kepada

mahasiswa, harapan dapat menyajikan sebuah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat mahasiswa dalam belajar. Dengan demikian akan tumbuh interaksi antara media pembelajaran dan mahasiswa dalam belajar.

Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan mahasiswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman mahasiswa terhadap isi pembelajaran, dapat mengatasi masalah belajar yang dihadapi dengan pembelajaran sebelumnya, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Hasil akhir dari suatu proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku, proses belajar dapat maksimal bila didukung oleh suatu media dan bimbingan/bantuan ahli yang membantu memahami suatu materi. saat ini pelaksanaan pembelajaran ilmu pencabutan gigi yang di dalam kelas masih dilakukan secara konvensional. Hal tersebut jelas kurang efektif untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi yang di sampaikan terutama materi teknik anastesi infiltrasi dan teknik pencabutan gigi. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini penulis melakukan penelitian pengembangan,

Bentuk penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah membuat sebuah produk media video pembelajaran.

Belajar dapat terlihat dengan adanya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap yang merupakan kriteria atau ukuran pembelajaran. Pembelajaran adalah proses untuk menuju pada tujuan belajar yaitu perubahan kearah yang lebih baik dan terjadinya perkembangan dalam membangun pengetahuan. Menurut Reigeluth (2007:6) Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan dengan sengaja dan bertujuan untuk memudahkan belajar. Teori pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu: 1) *instructional conditions*, 2) *instructional methods*, 3) *instructional outcomes*.

Berdasarkan kerangka teori itu setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan, dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa agar dapat diperoleh efektifitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. (Miarso, 2004 : 529).

Efektifitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, (Januszewski & Molenda,

2008:57). Efisiensi, dapat mengurangi beban waktu, biaya, dan tenaga, daya tarik didefinisikan sebagai “kemampuan menarik atau memikat perhatian”. Lebih lanjut Reigeluth (2009:77) menyatakan di samping efektifitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik

Pada dasarnya, semua variabel yang dapat diklasifikasi ke dalam metode pembelajaran dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran untuk dilihat tingkat keefektifannya untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. *Instructional conditions* didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Variabel-variabel ini berinteraksi dengan metode pembelajaran, dan pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan potensi dan kondisi pemanfaatan bahan ajar yang digunakan mahasiswa mata kuliah ilmu pencabutan gigi
2. Menghasilkan produk multimedia berbentuk video pembelajaran teknik

- anestesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi mata kuliah ilmu pencabutan gigi.
3. Menganalisis efektifitas video pembelajaran teknik anestesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi dalam membantu mahasiswa menguasai teknik pencabutan gigi.
 4. Menganalisis efisiensi pembelajaran menggunakan video teknik anestesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi mata kuliah ilmu pencabutan gigi.
 5. Menganalisis daya tarik video teknik anestesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi mata kuliah ilmu pencabutan gigi.

Pengembangan video pembelajaran ini memberikan harapan baru terhadap pemecahan masalah dalam pembelajaran. Tanpa mengurangi peran dosen di kelas lewat pembelajaran klasik, kehadiran teknologi informasi dengan konsep multimedia yang terus berkembang sudah selayaknya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena multimedia memberi dimensi baru dengan mengintegrasikan bunyi, musik, animasi dan navigasi lain kedalam sebuah program.

METODE PENELITIAN

Jenis penelian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*). Hasil dari produk

Penelitian ini berupa video pembelajaran pada materi teknik anestesi infiltrasi dan pencabutan gigi. Video pembelajaran ini digunakan secara mandiri oleh siswa. Dikembangkannya produk video pembelajaran ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran dosen tetapi sebagai komplemen bagi mahasiswa. Produk digunakan sebagai tutorial bagi mahasiswa secara mandiri.

Borg and Gall (1983:775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu "*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*".

Masing-masing dari tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
- 2) melakukan perencanaan pembelajaran . Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan

yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan

- 3) mengembangkan produk, yaitu penyusunan GBPM, *flowchart*, *storyboard* dan mengumpulkan bahan kemudian programing..
- 4) melakukan uji coba terbatas , yaitu uji coba one to one, validasi ahli substansi materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media komputer, uji coba kelompok kecil. masukan dan saran-saran dari hasil uji coba terbatas ini, sebagai dasar merevisi produk.
- 5) Berdasarkan masukan dari tahapan uji coba terbatas dilakukan revisi produk
- 6) melakukan uji coba luas, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari siswa yang menjadi sampel penelitian.
- 7) menghasilkan produk operasional untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sesuai tujuan pengembangan.

Tahap ke-8 uji coba operasional, tahap ke-9 perbaikan produk akhir, dan tahap ke-10 deseminasi tidak dilakukan. Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7 sesuai dengan kebutuhan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Video pembelajaran teknik anastesi dan pencabutan gigi ini dapat memberikan gambaran tindakan anastesi infiltrasi dan tindakan pencabutan
2. Pengembangan video dengan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall, desain pembelajaran menggunakan desain pembelajaran ASSURE, desain pengembangan media mengadaptasi dari Riyana dan Asyhar. melibatkan ahli kontent, ahli desain pembelajaran, ahli komputer, ahli teknik elektro, berbentuk aplikasi *macomedia flash* dikemas dalam keping CD berperan sebagai komplemen
3. disimpulkan ada perbedaan yang signifikan untuk hasil belajar sebelum treatment dan hasil belajar sesudah treatment karena $PV (0,00) < \alpha (0,05)$. Hasil uji Gain Ternormalisasi menunjukkan hasil rata-rata Gain sebesar 0,75. Melalui tabel klasifikasi Gain dimana $g (0,75) \geq 0,70$, klasifikasi tinggi, maka efektifitas pembelajaran menggunakan video teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi tinggi.
4. Berdasarkan hasil penelitian ini, perbedaan waktu yang dibutuhkan pada pembelajaran menggunakan media video

adalah: $32 \text{ jam} / 16 \text{ jam} = 2$, rasionya lebih besar dari 1. waktu yang dipergunakan lebih kecil dari waktu yang diperlukan, maka. Artinya pembelajaran berhasil dengan lebih cepat.

5. 47% menyatakan video teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi ini menarik

Pembahasan

1. Potensi dan kondisi pembelajaran mata kuliah ilmu pencabutan gigi, diharapkan dapat membuat mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan anastesi *topical dan infiltrasi* dan dapat melakukan pencabutan gigi. Pembelajaran yang berlangsung selama ini materi diberikan dosen hanya dalam bentuk power point, mahasiswa hanya mendapatkan *hands out* berisi teks dan gambar dari dosen. Sumber belajar lainnya adalah buku-buku ilmu pencabutan gigi diperpustakaan yang juga sangat terbatas. Bahan ajar *hands out*, buku yang digunakan merupakan media cetak dimana mahasiswa hanya membaca. Dengan hanya membaca tidak dapat memberikan gambaran bagaimana teknik anastesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi, mengakibatkan rasa kurang percaya diri dan rasa takut mahasiswa melakukan tindakan pencabutan gigi di klinik, juga belum

mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui simbol verbal saja, artinya siswa hanya mengetahui padahal untuk dapat melakukan anastesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi mahasiswa perlu untuk melihat proses pengerjaannya secara nyata.

Dari bahan ajar yang dimanfaatkan saat ini berupa bahan cetak dikembangkan pengemasannya dalam bentuk video sebagai bahan ajar, karena video melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan, video dapat menggambarkan gerakan suatu objek, dapat menyampaikan objek secara tiga dimensi, dapat diputar ulang yang memungkinkan mahasiswa belajar mandiri mengulang materi yang belum dipahami. mahasiswa sehingga akan timbul rasa percaya diri untuk melakukan tindakan pencabutan gigi menyelesaikan requarment di klinik, terbukti dari hasil belajar mahasiswa semester V jurusan keperawatan gigi Poltekkes kemenkes tanjungkarang yang meningkat.

2. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and*

development). Produk divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli komputer. Produk diuji cobakan kepada mahasiswa melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah mahasiswa semester V jurusan keperawatan gigi poltekkes kemenkes tanjungkarang. Data dikumpulkan dengan pedoman evaluasi, dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan analisis deskripsi, uji t-test, dan gain ternormalisasi.

3. Efektivitas Produk pada Peningkatan Prestasi Belajar

Dengan CD video teknik anastesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi, Mahasiswa dapat belajar mandiri, meremedial materi yang belum dipahami, untuk menunjang pemahaman mahasiswa. dengan menguasai materi akan timbul percaya diri dari mahasiswa untuk mengerjakan requarment pencabutan gigi di klinik. Terbukti dari meningkatnya prestasi belajar mahasiswa mahasiswa yang dapat menyelesaikan requarment pencabutan gigi di klinik. Mengacu pendapat Edgar Dale *Dale Cone of Experimences* (kerucut pengalaman Dale) artinya penggunaan media dengan *real onject* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pieget berpendapat guru atau dosen hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi. Vigotsky dengan konsep nya merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran, Bantuan yang diberikan dapat berupa petunjuk, bimbingan, peringatan, dorongan secara langsung mempengaruhi bagaimana siswa belajar, apa yang mereka pelajari, seberapa banyak mereka belajar, dan cara mereka berinteraksi satu sama lain dan dunia di sekitar mereka, menciptakan situasi/suasana belajar, media apa yang digunakan dalam belajar, yang kesemuanya ini terangkum dalam pemilihan desain pembelajaran, dan model pembelajaran yang dipilih dalam meningkatkan memecahkan masalah belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

4. Efisiensi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa, mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit. sehingga menghindarkan dosen mengulang-ulang menjelaskan materi yang sama pada mahasiswa

sebagaimana yang terjadi pada pembelajaran konvensional. Karena kecepatan belajar mahasiswa yang berbeda-beda, Peran dosen tidak hanya terbatas sebagai pengajar (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Disamping itu paradigma pendidikan “berpusat pada siswa” (*student centered*) membawa konsekuensi bahwa dosen bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa. , sesuai dengan kondisi masing-masing, mahasiswa belajar sesuai tingkat kecepatan dan kemampuan belajar sendiri dan melakukan pengulangan jika belum menguasai kompetensi yang diinginkan

5. Daya Tarik Produk

Ausubel mengemukakan bahwa siswa akan belajar lebih baik jika isi pelajaran sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa, dan dalam konsep teknologi pendidikan, pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria, daya guna atau efektifitas, hasil guna atau efisiensi, dan daya tarik yang dapat memberikan motivasi kepada

siswa dalam belajar, membangkitkan kreatifitas siswa dan belajar berfikir, selain itu juga media harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.

Pemanfaatan media harus terencana, sistematis, dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kehadiran media sangat membantu siswa untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. Pada akhirnya media dapat dipergunakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan paparan serta pembahasan hasil penelitian pengembangan ini, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. bahan ajar video dapat memberikan gambaran proses anastesi *infiltrasi* dan pencabutan gigi
2. Pengembangan video terdiri dari beberapa langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran dan pengembangan produk, uji coba dan revisi, serta produk final. Video hasil pengembangan efektif, terlihat dari meningkatnya prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah ilmu pencabutan gigi.

3. Video teknik anastesi infiltrasi dan pencabutan gigi ini efektif dengan meningkatnya prestasi belajar mahasiswa.
4. Pembelajaran memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan pembelajaran menggunakan media cetak berupa *hands out* dan buku teks.
5. Progam video ini menarik, terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Saran

1. Bagi jurusan keperawatan gigi video dapat dijadikan salah satu bahan ajar yang dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi mahasiswa untuk tetap tertarik belajar ataupun untuk mengulang pembelajaran.
2. Bagi dosen mata kuliah ilmu pencabutan gigi, Produk video pembelajaran hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk memfasilitasi belajar, dan sebagai acuan pengembangan media untuk materi-materi lainnya,
3. Bagi mahasiswa, video pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran.. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational research. an introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.
- Dick, W. & Carey, L. 2005. *The systematic design of instruction* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Herpratiwi, 2009. Teori Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Universitas Lampung: Lampung.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana Predana Media Group: Jakarta.
- Nasution S. 2006. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.: DIVA Press: Jogyakarta.
- Prawiradilaga. 2008. Prinsip Disain Pembelajaran, Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Pribadi. A. Benny. 2010. Model Desain Sistem Pembelajaran. Dian Rakyat. Jakarta.

- Pribadi. A. Benny. 2011. Model ASSURE, Pembelajaran Sukses. Dian Rakyat. Jakarta.
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif. : Program P3AI* Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Reigeluth, M Charles. 1983. *Instructional-Design Theories and Models, AnOverview of their Current Status*. New jersey: London.
- Rusman, 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Alfabeta: Bandung.
- Sugiono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. CV. Alfabeta: Jakarta.