
EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN FISIOLOGI MENSTRUASI MAHASISWI SEMESTER I DIII KEBIDANAN POLTEKKES KEMENKES SURAKARTA

Oleh

Nurul Aini Suria Saputri

Poltekkes Kemenkes Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia

Email: ainisuriasaputri@gmail.com

Article History:

Received: 14-12-2021

Revised: 24-01-2021

Accepted: 11-02-2022

Keywords:

Multimedia Interaktif,
Pengetahuan, Fisiologi
Menstruasi

Abstract: *Pengetahuan tentang fisiologi menstruasi merupakan dasar penting dalam melaksanakan asuhan karena bidan dapat semakin jelas menafsirkan perubahan yang terdapat pada alat tubuh. Pengetahuan ini penting terkait perubahan hormonal yang terjadi dalam siklus kehidupan. Dalam keseluruhan proses pendidikan mahasiswa bidan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Aktivitas belajar akan berhasil jika anak didik belajar secara aktif yaitu mengalami sendiri proses belajar. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, konsisten dengan belajar terpusat-siswa, dan memandu belajar lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang materi fisiologi menstruasi. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah mixed methods research dengan embedded design. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester I Jurusan Kebidanan yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan sampel menggunakan total sampling. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif pendukung. Data kuantitatif dianalisis menggunakan paired sample t test. **Hasil:** Multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan pengetahuan fisiologi menstruasi mahasiswa semester I DIII kebidanan Poltekkes Kemenkes Surakarta dengan t hitung sebesar -13,903. Efektivitas tersebut didukung oleh respon responden mengenai penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran fisiologi menstruasi*

PENDAHULUAN

Menstruasi adalah perdarahan secara periodik dan siklik dari uterus disertai pelepasan endometrium (Prawirohardjo, 2016). Pengetahuan tentang fisiologi menstruasi ini merupakan dasar penting dalam melaksanakan asuhan karena bidan dapat semakin jelas menafsirkan perubahan yang terdapat pada alat tubuh tersebut (Syafuddin, 2012).

Pengetahuan mengenai fisiologi menstruasi ini penting terkait perubahan hormonal yang terjadi dalam siklus kehidupan perempuan. Perubahan hormonal ini selanjutnya berperan penting pada fungsi sistem tubuh khususnya sistem reproduksi perempuan. Bidan adalah tenaga kesehatan yang berhubungan langsung dengan siklus tersebut, oleh karena itu penting bagi bidan untuk benar-benar memahami bagaimana fisiologi siklus menstruasi dan perubahan hormon berlangsung.

Pada sistem pendidikan bidan, salah satu mata kuliah yang penting dalam mendasari mata kuliah berikutnya adalah mengenai anatomi fisiologi. Pengetahuan fisiologi yang diberikan pada mata kuliah fisiologi merupakan pijakan mahasiswa calon bidan sebelum berlanjut ke mata kuliah berikutnya antara lain Asuhan Kebidanan I-IV, kesehatan reproduksi, obstetri, keluarga berencana, dan biologi reproduksi. Kompetensi pada mata kuliah fisiologi adalah mahasiswi mampu mendeskripsikan fungsi organ reproduksi. Kompetensi mengenai fisiologi organ reproduksi tersebut dicapai pada beberapa pokok bahasan. Fisiologi siklus menstruasi adalah materi mendasar yang diajarkan pada pokok bahasan tersebut.

Dalam keseluruhan proses pendidikan mahasiswi bidan ini, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Aktivitas belajar akan berhasil jika anak didik belajar secara aktif yaitu mengalami sendiri proses belajar (Arsyad, 2015). Pendidik diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang membuat materi dapat disampaikan dengan baik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dengan mahasiswa (Pribadi, 2004). Teknologi pembelajaran adalah bidang garapan dan keahlian yang diaplikasikan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam aktivitas pembelajaran. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar, menurut Davis dan Crowther, akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, konsisten dengan belajar terpusat-siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik (Isnanto, 2004). Multimedia terdiri dari dua kategori yaitu linier dan non linier (interaktif). Multimedia linier adalah multimedia yang berjalan sekuensial. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Kusnandar *et al.*, 2007).

Multimedia interaktif adalah aplikasi yang dibangun oleh kumpulan *script*, *control statement*, *event header*, dan *function* terhadap objek multimedia yang meliputi: teks, image, audio, video dan animasi. Tampilan secara interaktif dibuat dalam bentuk menu (Hariadi, 2010). Kelebihan multimedia interaktif antara lain (Warsita, 2020): 1) fleksibel, 2) *self-pacing* yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, 3) *content-rich* yaitu bersifat kaya isi. Kekayaan isi didukung oleh penggunaan berbagai bentuk sajian informasi yang disalurkan lewat berbagai jenis media, 4) interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah, 5) individual yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Pengetahuan Fisiologi Menstruasi Mahasiswi Semester I DIII Kebidanan Poltekkes Kemenkes Surakarta.”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *mixed methods research* yaitu sebuah metode yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data serta memadukan antara data kuantitatif dan data kualitatif baik dalam *single study* (penelitian tunggal) maupun *series study*. Desain penelitian ini adalah *embedded design* yaitu desain *mixed methods* dimana seperangkat data berfungsi sebagai pendukung (*support*) (Creswell, 2008). Desain ini digunakan karena peneliti butuh untuk melekatkan (*embed*) komponen kualitatif dalam desain kuantitatif, dalam hal ini desain eksperimen. Desain kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk *follow up* hasil eksperimen, yang diperoleh melalui *focus group discussion* untuk mendapatkan data tentang respon mahasiswi mengenai penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran fisiologi menstruasi. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswi non reguler semester I Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Surakarta tahun 2012. Pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a.

Multimedia interaktif yaitu film animasi siklus menstruasi yang diambil dari Youtube dengan url: <http://www.youtube.com/watch?v=zjckW8ifpak&feature=related> dan <http://www.youtube.com/watch?v=8qrWlf0bXpU&feature=related>, yang selanjutnya diedit menjadi format aplikasi (.exe) yang berisi kumpulan perintah, pernyataan kontrol, dan fungsi terhadap objek multimedia yang meliputi: teks, gambar, audio, video dan animasi. Tampilan secara interaktif dibuat dalam bentuk menu yang dioperasikan dengan klik *mouse* atau *enter mouse*. Animasi tersebut diberikan pada masing-masing responden berupa *softcopy* aplikasi untuk ditampilkan di laptop masing-masing dengan durasi 20 menit. b. Pengetahuan fisiologi menstruasi yaitu kemampuan responden menjawab tes objektif tentang siklus menstruasi yang mencakup pengertian, siklus hipotalamus-hipofisis, siklus ovarium, siklus endometrium dan fase-fase menstruasi, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 30 pertanyaan. Jawaban yang benar sesuai kunci jawaban diberi skor 1, jawaban salah diberi skor 0. Skala pengukuran: interval.

Pengumpulan data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes yang meneliti pengetahuan mahasiswi mengenai fisiologi menstruasi. Sedangkan data kualitatif pendukung diambil dengan teknik *focus group discussion*. Uji validitas untuk tes dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis item soal menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Dari hasil uji validitas tersebut, terdapat 22 item soal yang mempunyai r hitung $> 0,361$, maka item soal tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Uji reliabilitas untuk tes dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji *Alpha Cronbach*. Dari hasil analisis dengan SPSS, didapatkan nilai α cronbach sebesar 0,684 yang artinya instrumen ini memiliki reliabilitas moderat. Selanjutnya, analisis bivariat untuk data kualitatif dilakukan dengan uji statistik *Paired Sample T-test*. Adapun data kualitatif yaitu data hasil wawancara selanjutnya diolah dengan teknik *open coding*, kategorikal dan penyajian berupa kuotasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Kuantitatif

Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data hasil tes pengetahuan fisiologi menstruasi sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran multimedia interaktif yang disajikan

secara deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Pengetahuan Fisiologi Menstruasi Mahasiswi Setelah diberikan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif

Variabel	Pengetahuan Mahasiswi					
	Min		Max		Mean	
	pretest	posttest	pretest	posttest	pretest	posttest
Tes Pengetahuan Fisiologi Menstruasi	10	14	17	22	13.80	17.67

Dari tabel diatas dapat dilihat rata-rata hasil nilai pretest mahasiswa sebelum diberikan perlakuan multimedia interaktif adalah 13,80 dengan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 17 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 10. Sedangkan setelah diberi perlakuan berupa multimedia interaktif, diperoleh rata-rata nilai naik menjadi 17,67 dengan nilai tertinggi yang diperoleh meningkat menjadi 22 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 14.

Dari data yang diperoleh, peneliti melakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan signifikansi (*Asymp. Sig (2-tailed)*) pretest dan posttest multimedia interaktif hasilnya adalah 0.29, dan 0.64 yang berarti probabilitas $>0,05$ maka H_0 diterima artinya populasi berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan analisis bivariat pada kelompok.

Tabel 2. Perbedaan Rerata Pengetahuan Fisiologi Menstruasi Mahasiswi Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan

Variabel	Pengetahuan Mahasiswi			
	<i>t</i>	<i>mean</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Multimedia Interaktif	-13,95	-3,87	39	0,00

Analisis data pada kelompok didapatkan hasil $\text{sig.} < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan multimedia interaktif.

Analisis Kualitatif

a. Perasaan responden saat mengikuti proses pembelajaran

Untuk mengungkapkan perasaan responden selama proses pembelajaran menggunakan media yang diberikan, peneliti mengajukan dua pertanyaan. Berikut peneliti uraikan masing-masing jawaban responden dari pertanyaan yang diberikan beserta alasannya:

1) Perasaan responden selama mengikuti proses pembelajaran

Pernyataan masing-masing responden mengenai perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media yang diberikan, diuraikan sebagai berikut:

- Perasaan responden selama mengikuti pembelajaran senang. Alasan: tidak membuat mengantuk
- Perasaan responden selama mengikuti pembelajaran senang dan tidak bosan. Alasan: disertai gambar dan materi dibagi beberapa bagian
- Perasaan responden selama mengikuti pembelajaran asik. Alasan: visualisasinya

bagus

Data tersebut didukung oleh kuotasi 1 sebagai berikut: "Selama mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif saya senang.. nggak bikin ngantuk karena disertai gambar-gambar dan refleksi dari setiap materi yang disampaikan, maksudnya ada bagian-bagiannya gitu, dipotong-potong.. jadi tidak merasa bosan." (R2-Interaktif FGD K1).

2) Sikap responden mengenai pernyataan: penggunaan media dalam pembelajaran mempengaruhi mood peserta pembelajaran.

- a) Responden setuju media pembelajaran mempengaruhi mood peserta pembelajaran. Alasan: Video membuat mood lebih menyenangkan karena memuat hal menarik seperti suara dan gambar, bila video bagus, pendengar tertarik menonton, semakin baik media, mood menjadi baik, bila media menarik, siswa akan lebih memperhatikan. Sebaiknya media dipilih yang siswa suka dan sesuai kesepakatan
- b) Responden tidak setuju media pembelajaran mempengaruhi mood peserta pembelajaran. Alasan: tergantung dari mood masing-masing peserta pembelajaran

Data tersebut didukung oleh kuotasi 2 sebagai berikut: "Dengan menggunakan media video dalam pembelajaran itu membuat mood menjadi lebih menyenangkan...apalagi suatu video itu memuat hal yang menarik untuk diperhatikan...misalnya dari segi gambar dan suara." (R1-Interaktif FGD K2).

b. Pendapat responden mengenai media pembelajaran

Peneliti memberikan tiga pertanyaan yang berhubungan dengan media pembelajaran multimedia interaktif yang diberikan. Berikut jawaban responden mengenai pertanyaan yang diberikan.

1) Pendapat responden mengenai media pembelajaran yang diberikan

- a) Media yang diberikan mudah dipahami. Alasan: Video bisa membuat responden berimajinasi, responden dapat membayangkan prosesnya, media yang diberikan sudah mendukung materi, video yang diberikan sudah menunjang pembelajaran
- b) Media yang diberikan kurang jelas. Alasan: materi pada video kurang jelas, lebih bagus lagi jika ada dosen yang mempertegas

Data tersebut didukung oleh kuotasi 3 sebagai berikut: "Menurut saya media interaktif berupa video kemarin itu lebih dapat mudah di pahami karena di dalam video diberi gambar-gambar yang membuat kita dapat berimajinasi serta penjelasan secara terperinci." (R1-Interaktif FGD K3).

2) Pemahaman responden terhadap materi fisiologi menstruasi setelah diberikan media pembelajaran multimedia interaktif

- a) Responden tidak paham mengenai materi fisiologi menstruasi setelah pembelajaran. Alasan: Durasi video terlalu lama
- b) Responden lebih memahami materi fisiologi menstruasi setelah pembelajaran. Alasan: Penjelasan yang diberikan lebih gamblang, video tidak membuat mengantuk, jika belum mengerti masih bisa diulang, memakai headset, sehingga suara lebih jelas

Data tersebut didukung oleh kuotasi 4 sebagai berikut: "Lumayan jelas dan lebih paham asal diulang-ulang... nah kalo belum *mudeng* juga masih bisa ngulang berkali-kali walaupun bukan dikelas. Dan pakai headset..jadi suara buat kita sendiri dan lebih jelas." (R6-Interaktif FGD K4).

3) Pendapat responden mengenai penggunaan multimedia interaktif pada pembahasan

fisiologi menstruasi

- a) Penggunaan media interaktif pada pembahasan materi fisiologi menstruasi sudah baik. Alasan: materi yang diberikan dijelaskan terperinci, mahasiswi jadi lebih paham tentang berjalannya siklus, video membuat lebih jelas, materi bukan hanya angan-angan, dapat membayangkan kinerja sistem reproduksi, bisa diulang bagian yang belum dimengerti
- b) Penggunaan media interaktif pada pembahasan materi fisiologi menstruasi sudah baik tetapi masih perlu perbaikan. Alasan: Materi sebaiknya diperjelas dengan tambahan tulisan dan gambar lebih bervariasi

Data tersebut didukung oleh kuotasi 5 sebagai berikut: "Pembelajaran lewat video interaktif itu bagus karena siswa lebih paham dan ngerti sama materi yg diberikan. Misal saja materi tentang siklus menstruasi. Kalau menggunakan video kan ada gambarnya jadi siswa langsung bisa tahu siklusnya seperti apa dan bisa diulang-ulang sesuai bagian yang belum dimengerti." (R6-Interaktif FGD K5).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis uji beda *paired sample t-test*, nilai $p = 0.000$ dimana $p < 0.05$, maka H_0 ditolak artinya ada beda rata-rata sebelum perlakuan dengan setelah perlakuan. Harga (-) pada t hitung menunjukkan rata-rata pengetahuan sebelum perlakuan lebih kecil daripada setelah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan multimedia interaktif efektif meningkatkan pengetahuan fisiologi menstruasi mahasiswi. Hasil ini senada dengan penelitian Tapiluouw dan Setiawan yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berperan terhadap kemandirian siswa dalam belajar. Hal ini terbukti dengan peningkatan pemahaman yang dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung dengan data kualitatif berupa respon mahasiswi mengenai pembelajaran dengan multimedia interaktif yang diberikan. Responden mengungkapkan, pembelajaran yang diikuti mengasikkan karena visualisasinya bagus. Video yang diberikan tidak membuat mengantuk sehingga responden tidak merasa bosan karena disertai gambar dan materi dibagi menjadi beberapa bagian. Responden juga mengatakan bahwa menggunakan media dalam pembelajaran membuat mood menjadi lebih menyenangkan apalagi jika media yang digunakan berupa video yang memuat hal yang menarik dari segi gambar dan suara. Bila video yang diberikan bagus, mengasikkan, dan menghibur maka pendengar akan tertarik untuk menontonnya. Namun, terkadang penggunaan media juga tergantung dari mood/suasana hati peserta pembelajaran.

Arsyad (2015) mengatakan bahwa pemakaian media dalam aktivitas belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Sebagaimana pendapat Tapiluouw dan Setiawan yang mengatakan bahwa permainan dan simbol-simbol yang disajikan dalam program dapat merangsang siswa untuk berpikir dan memotivasi siswa untuk lebih memahami konsep dalam sebuah siklus dan senantiasa membuat siswa senang mengikuti pembelajaran. Pernyataan yang diungkapkan responden juga sesuai dengan kajian Khairul Anuar (1998) dalam Effandi (2007) yaitu para pendidik yang menggunakan teknologi khususnya komputer dalam proses pembelajaran akan menghasilkan pelajar yang lebih berminat, bermotivasi dan memiliki *self-esteem* yang tinggi.

Responden juga berpendapat mengenai media interaktif yang diberikan. Menurut responden, media yang diberikan membuat materi lebih mudah dipahami karena video diberi gambar dan penjelasan terperinci. Responden lebih memahami proses menstruasi dan dapat membayangkan bagaimana proses tersebut terjadi. Namun, multimedia interaktif yang diberikan kurang jelas maksudnya dan perlu diberi tambahan tulisan mengenai penjelasan. Penggunaan media tersebut lebih bagus lagi jika ada dosen sehingga tidak hanya melihat video saja tapi juga dipertegas lagi oleh dosen. Responden mengatakan lebih paham dengan materi yang diberikan karena penjelasan menggunakan multimedia interaktif tersebut lebih gamblang, sehingga membuat peserta didik lebih paham dan tidak membuat mengantuk. Menggunakan media tersebut membuat materi lebih jelas karena jika belum mengerti masih bisa diulang, ditambah lagi dapat menggunakan alat (*headset*) pribadi. Namun, kelemahan dari multimedia interaktif yang diberikan adalah durasinya terlalu lama sehingga ada responden yang tidak paham.

Pernyataan yang diungkapkan responden ini sesuai dengan kajian Khairul Anuar (1998) dalam Effandi (2007) yaitu multimedia interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih luwes, lebih cepat dan lebih mudah untuk dipahami. Hal ini juga sesuai dengan kajian Norhayati (1999) yang mengatakan bahwa cara pembelajaran yang melibatkan interaksi individu menyumbangkan kadar pemahaman sebesar 90% (Effandi, 2007). Mengenai durasi yang terlalu lama, Bailey dan Chambers (1996) dalam Effandi (2007) telah membuat kajian tentang penggunaan multimedia interaktif di sekolah Florida, Amerika Serikat dan merumuskan hasil yaitu penggunaan multimedia interaktif membuat alokasi waktu proses pembelajaran dapat dikurangi sebanyak satu per tiga dari alokasi waktu yang biasa digunakan. Sehingga durasi dalam media sudah disesuaikan dengan banyaknya materi serta waktu pembelajaran di ruang kelas. Diharapkan media ini dapat mengurangi dan mengefektifkan lama waktu belajar di kelas dan memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri di rumah.

Responden juga mengungkapkan, penggunaan multimedia interaktif dalam pembahasan materi menstruasi sangat baik karena materi dapat dijelaskan secara rinci. Media ini dapat membuat peserta didik paham tentang berjalannya siklus, sehingga bisa membayangkan kinerja sistem reproduksi dan materi bisa diulang-ulang sesuai bagian yang belum dimengerti. Namun sebaiknya materi yang diberikan diperjelas dengan tambahan tulisan dan gambar yang lebih bervariasi.

Darmawan (2011) mengungkapkan, pembelajaran interaktif tidak sekedar memindahkan teks dalam buku/modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi agar representatif. Hal ini diperlukan agar anak didik tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif lebih rendah dibanding langsung pada objek nyata. Sebagaimana teori yang disebutkan, keunggulan multimedia interaktif adalah media ini membuat penggunaanya berinteraksi dengan materi. Multimedia ini dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu sehingga dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing individu.

Media yang digunakan dalam penelitian ini dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan. Meskipun efektif menurut hasil perhitungan statistik, namun respon mengenai media tidak dapat diabaikan. Respon mahasiswi ini dapat

dijadikan pertimbangan dalam menyusun dan menerapkan media pembelajaran interaktif lainnya. Perlu ada perubahan paradigma dalam proses pengajaran yang harus diperhatikan baik oleh institusi pendidikan maupun pendidik. Fenomena ini disebabkan adanya faktor kejenuhan diantara mahasiswa yang selama ini perkembangan proses belajarnya kurang begitu diperhatikan oleh pendidik. Penting bagi seorang pendidik untuk bisa memahami keinginan peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya mengenai media, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memfasilitasi proses belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan pengetahuan fisiologi menstruasi mahasiswi semester I DIII kebidanan Poltekkes Kemenkes Surakarta dengan t hitung sebesar -13,903. Efektivitas tersebut didukung oleh respon responden mengenai penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran fisiologi menstruasi, antara lain: responden merasa senang selama pembelajaran, asik dan tidak merasa bosan. Responden juga mengatakan bahwa menggunakan media dalam pembelajaran membuat mood menjadi lebih menyenangkan. Namun, terkadang penggunaan media juga tergantung dari mood/suasana hati peserta pembelajaran. Menurut responden, multimedia interaktif yang diberikan membuat materi lebih mudah dipahami tetapi masih perlu diberi tambahan tulisan mengenai penjelasan dan ada dosen yang menerangkan kembali. Sebagian besar responden lebih paham dengan materi yang diberikan. Responden juga mengungkapkan, penggunaan multimedia interaktif dalam pembahasan materi menstruasi sudah baik dan sebaiknya diperjelas dengan tambahan tulisan dan gambar yang bervariasi.

Rekomendasi

Mengacu dari hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang diajukan dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan antara lain: Institusi pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi pendidik dengan pelatihan maupun tambahan sarana prasarana teknologi pembelajaran agar pendidik dapat menyusun dan menggunakan media pembelajaran yang terkini sesuai kebutuhan proses belajar. Adapun bagi pendidik, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton dalam rangka proses pembelajaran kreatif dan interaktif.

Penulis berterimakasih kepada Direktur, Ketua Jurusan Kebidanan, Ketua Prodi DIII Kebidanan beserta dosen dan mahasiswi Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Surakarta yang telah memfasilitasi dan memberikan izin terhadap penelitian ini. Serta pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Edisi Revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2] Creswell, J.W. (2008). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. 3rd.ed. Los Angeles: Sage Publications. Inc.
- [3] Darmawan, D. (2011). Teknologi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Effandi, Z. et al, (2007). Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. Cheras, Kuala Lumpur: Utusan Publication.
- [5] Hariadi, D. (2010). Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbantuan Komputer, [Tesis].

-
- Bandung: Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).
- [6] Isnanto, R. (2004). Aplikasi Teknologi Multimedia pada Bidang Pendidikan Sains dan Teknologi, in Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2004. Yogyakarta, 19 Juni. FT Undip, Semarang, pp. 1-7.
 - [7] Kusnandar, A. *et al.* (2007). Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
 - [8] Prawirohardjo, S. (2016). Ilmu Kebidanan. Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo.
 - [9] Pribadi, A. B. (2004). Ketersediaan dan Pemanfaatan Media dan Teknologi Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Terbuka*, 5 (2), 145-156.
 - [10] Syaifuddin. (2012). Anatomi Fisiologi untuk Keperawatan dan Kebidanan. Edisi 4. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
 - [11] Tapilouw dan Setiawan. (2008). Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif (Studi Empirik pada Konsep Sistem Saraf). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1 (2), 19-26.
 - [12] Warsita, B. (2020). Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]