

Pembuatan Media Interaktif Kondom Kateter untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Kebidanan

Wandi Sujatmiko^{1,*}, Khulul Azmi²

^{1,2} Teknologi Informasi, Kebidanan, Politeknik Aisyiyah Pontianak

^{1,2} Jl. Ampera No 9 Pontianak, Kalimantan Barat 78121

* Corresponding Author: wandi.sujatmiko@polita.ac.id

Abstract— The increase in the number of maternal deaths is an indicator to see women's health, and becomes a major component in development, as well as quality of life. Research Objectives: To find out the making of a video tutorial for developing an animation learning animation of catheter condoms to prevent bleeding in improving the emergency skills of midwifery students. by using catheter condom interactive media, it can improve the skills of midwifery students, and attract attention, so as to foster motivation to learn. Conclusion This study only discusses from design to product development, namely making learning media applications so that it can facilitate practicum for midwifery students. using the Research and Development method, so that the result is in the form of application development, namely the creation of new products. The manufacture of this new product uses Adobe Flash CS6 software which is used to make this application easier to use. In this study, there are still many shortcomings, for that a testing phase will be carried out in further research

Keywords— Learning Media, Adobe Flash Professional CS6, Midwifery.

Intisari— Peningkatan jumlah Kematian Ibu merupakan suatu pertumbuhan untuk melihat kesehatan perempuan, dan menjadi bagian utama dalam membangun, maupun meningkatkan kualitas hidup. Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui Pembuatan video tutorial pengembangan animasi pebelajaran kondom kateter untuk mencegah perdarahan dalam meningkatkan keterampilan gawat darurat mahasiswa kebidanan. Hasil penelitian : diharapkan dengan menggunakan media interaktif kondom kateter ini, dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan, dan menarik perhatian, sehingga menumbuhkan motivasi untuk belajar. Kesimpulan Pada Penelitian ini hanya membahas dari desain perancangan sampai pengembangan Produk yaitu pembuatan aplikasi media pembelajaran sehingga dapat mempermudah praktikum bagi mahasiswa kebidanan. menggunakan metode Research dan Development, sehingga hasilnya berupa pengembangan aplikasi yaitu pembuatan produk baru. Pembuatan Produk baru, menggunakan Tools adobe flash cs6, sehingga aplikasi ini lebih mudah digunakan. Pada hasil penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu akan dilakukan perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci— Media Interaktif, Kondom Kateter, Adobe Flash Professional CS6, Kebidanan.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan jumlah Kematian Ibu merupakan suatu indikator untuk melihat

kesehatan perempuan, dan menjadi komponen utama dalam pembangunan, maupun kualitas hidup [1]. [2] Menurut Ketua Komite Ilmiah International Conference on Indonesia Family

Planning and Reproductive Health (ICIFPRH), Meiwita Budhiharsana, hingga tahun 2019, di Indonesia Angka Kematian Ibu masih tinggi, yaitu 305 per 100.000 kelahiran hidup. Masalahnya adalah kehamilan dan persalinan. Angka Kematian Ibu terdiri dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu status kesehatan ibu dan kesiapan untuk hamil, pemeriksaan antenatal (masa kehamilan), pertolongan persalinan dan perawatan setelah persalinan, serta faktor sosial budaya.

Asuhan yang diberikan adalah upaya pencegahan, promosi persalinan normal, deteksi komplikasi pada ibu dan anak, akses bantuan medis dan melakukan tindakan kegawat daruratan. Untuk menjamin kualitas tersebut, maka perlu dipersiapkan sejak perkuliahan. Dewasa ini, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin hari begitu cepat. karena adanya kebutuhan manusia yang meningkat.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan suatu hasil perkembangan yang saat ini sangat dibutuhkan di masyarakat. Media pembelajaran menggunakan audio visual, dalam pembelajaran penatalaksanaan atonia uteri dengan menggunakan kondom kateter diharapkan bisa lebih jelas dan lebih efisien. sehingga mahasiswa lebih cepat memahami materi secara lebih komperhensif. Adobe Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media Interaktif menggunakan komputer. Mengapa menggunakan aplikasi Adobe Flash karena mampu menghasilkan berbagai macam produk mulai dari presentasi, game, film, CD interaktif pembelajaran. Mahasiswa yang belum pernah mendapatkan praktik klinik, ketrampilan cara pemasangan kondom kateter, diperkulikan baik menggunakan media audio visual maupun media pembelajarannya lainnya. Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas diatas, adapun rumusan masalahnya bagaimana pembuatan media interaktif tutorial pengembangan animasi pebelajaran kondom kateter untuk mencegah perdarahan dalam meningkatkan keterampilan gawat darurat mahasiswa kebidanan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini

bagaimana Pembuatan media interaktif tutorial pengembangan animasi pebelajaran kondom kateter untuk mencegah perdarahan dalam meningkatkan keterampilan gawat darurat mahasiswa kebidanan.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pembuatan media interaktif tutorial pengembangan animasi pebelajaran kondom kateter untuk mencegah perdarahan dalam meningkatkan keterampilan gawat darurat mahasiswa kebidanan.

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi Media Pembelajaran

Istilah media bersumber dari kata medius, yang secara harfiah artinya perantara. Sedangkan kata pembelajaran berarti umum, digunakan sebagai alat berkomunikasi. Dalam Istilah ini sebagai petunjuk segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima dalam jurnalnya. media pembelajaran yaitu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke khalayak ramai. [3] media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

B. Definisi Multimedia

Definisi multimedia, multi merupakan penggunaan lebih dari satu jenis media, yang digunakan dalam menyampaikan pesan kepada khalayak ramai. Media bersumber dari bahasa Latin, yaitu medium yang artinya perantara atau penghubung, yang digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu [4].

C. Pengertian katerisasi urin

Kateter urin merupakan alat berbentuk tabung yang dimasukkan ke dalam kandung kemih. Fungsinya yaitu untuk mengeluarkan air kemih melalui uretra [5]. Faktor penyebab terjadinya infeksi saluran kemih adalah bakteriuria. Bakteri akan tumbuh dan berkembang rata-rata antara 3%-10% setiap hari

pada pemasangan kateter [6]. Sebanyak 5% dari responden yang telah dipasang kondom kateter menyatakan nyeri, hal ini sangat sedikit dibandingkan respon nyeri yang di akibatkan oleh penggunaan IUC yaitu sebanyak 36,4%. Keberhasilan pengelolaan perdarahan postpartum mengharuskan kedua komponen secara simultan dan sistematis untuk segera ditangani.

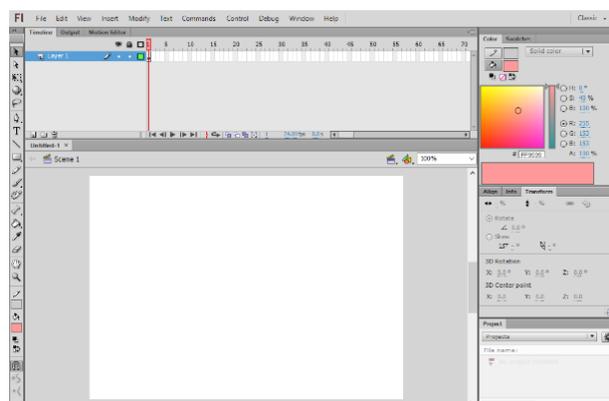
D. Pengertian Kebidanan

Menurut WHO Bidan adalah seseorang tenaga medis yang telah diakui secara reguler, dalam program pendidikan kebidanan, sebagaimana telah diakui secara yuridis, dimana ia telah menyelesaikan pendidikan kebidanan, telah mendapatkan kualifikasi, terdaftar sah, dan mendapatkan ijin melaksanakan praktik kebidanan. [7].

E. Pengenalan Software Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash adalah software yang dirilis oleh perusahaan yang bersumber dari negara Amerika Serikat, yaitu Adobe System Incorporated. merupakan suatu software yang mampu mengerjakan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja dari Adobe Flash juga dapat dikolaborasi dengan program program atau software lain. Adobe Flash juga dapat digunakan untuk membuat animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan sebagainya. Didalam Adobe Flash, tersedia bahasa-bahasa scripting yang dapat digunakan untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi, dari Aplikasi yang sederhana, hingga aplikasi yang rumit. Bahasa scripting dalam Flash disebut Actionscript. Dengan menggunakan Actionscript dapat mempermudah dalam pembuatan suatu aplikasi atau sebuah animasi, yang terdapat banyak frame yang dapat dikontrol. Adobe Flash CS6 adalah suatu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan yang diproduksi oleh perusahaan Adobe System. Adobe Flash CS6 dapat digunakan untuk membuat animasi gambar. File yang dihasilkan dari perangkat lunak ini yaitu : file yang ber ekstensi SWF, dan dapat dijalankan di browser penjelajah web, yang telah dipasang adobe flash

player.[8] Adapun tampilan awal adobe flash, Seperti gambar berikut :



Gambar 1 Tampilan Awal Adobe Flash Profesional CS6

Pada tampilan awal Adobe Flash Professional CS6, terdapat beberapa komponen utama yaitu (1) create from template berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program Adobe Flash Professional CS6; (2) open a recent item berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya; (3) create new berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia; (4) learn berguna untuk mempelajari suatu perintah.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Pmbuatan produk ini, menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan.[9]

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu analisis, perencanaan, desain, pengembangan, *validation and test*, dan laporan. Namun dalam penelitian ini, tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan, atau Pembuatan Media Interaktif dan validasi saja. tidak sampai tahap laporan pengujian. karena pada tahap laporan, diperlukan jumlah responden dan tempat penelitian yang lebih banyak.

1) Analisa (Analisis): Pada tahap Analisa, Peneliti melakukan analisa/mencari informasi sesuai kebutuhan sistem melalui pengamatan dan tanya jawab. Hasil pengamatan dan tanya jawab digunakan sebagai acuan mengetahui kebutuhan

materi yang digunakan untuk pembuatan/ pengembangan media interaktif.

2) Perencanaan (rencana): *Pada tahap perencanaan*, peneliti merencanakan pengembangan media interaktif, berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara.

3) Desain (Perancangan): *Pada tahap desain/perancangan*, peneliti melakukan perancangan media interaktif. Adapun tahapannya yaitu : pengumpulan isi materi, pembuatan *story board*, pembuatan desain tampilan.

4) Pembuatan (membuat): *Pembuatan/ pengembangan* dalam bentuk (*contoh aplikasi jadi*) menggunakan tool dan desain, awal dirancang dalam storyboard.

5) Validasi dan Tes (Validasi dan Uji Coba): *Pada tahap validasi dan tes*, Peneliti melakukan validasi dan uji coba terhadap (*contoh aplikasi*) yang telah dibuat. Validasi dilakukan orang yang berkopentent dalam bidang pembuatan atau pengembangan media interaktif. Sedangkan orang berkopentent dalam materi memvalidasi kesesuaian isi materi, yang telah dimasukan kedalam media interaktif. Selama proses sinkronisasi, media interaktif bisa diperbaiki, sebelum dicoba oleh mahasiswa. Setelah aplikasi media interaktif disinkronisasi oleh orang yang berkopentent, maka media interaktif tersebut siap digunakan.

C. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak, yang beralamat di Jalan Ampera No 9, Pontianak. dilaksanakan pada bulan Oktober 2019.

D. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam Penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Semester IV Program Studi Kebidanan.

IV. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka teknik Observasi dari hasil pengembangan, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *analisis, perencanaan, desain, pengembangan, validasi dan tes, dan laporan.*

Namun dalam penelitian ini, tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan, validasi tes atau Pembuatan Media Interaktif saja. tidak sampai tahap laporan. karena pada tahap laporan diperlukan kuisisioner dan sejumlah orang yang dapat menjawab pertanyaan pada objek penelitian, sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan.

1) Analisis (Analisa): *Pada tahap Analisis*, Peneliti melakukan analisa/mencari informasi sesuai kebutuhan sistem melalui observasi dan wawancara. Hasil pengamatan dan wawancara digunakan sebagai acuan mengetahui kebutuhan materi yang digunakan untuk pembuatan/ pengembangan media interaktif.

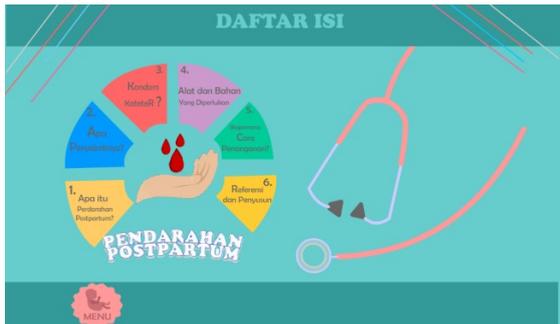
2) Perencanaan (Rencana): *Pada tahap perencanaan*, peneliti merencanakan pengembangan media interaktif, berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara.

3) Desain (Perancangan): *Pada tahap perancangan*, Peneliti melakukan perancangan media interaktif. Adapun Pada tahapannya yaitu : *pengumpulan isi materi, pembuatan story board, pembuatan desain tampilan.* Adapun gambar rancangan terdapat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 1. Rancangan Aplikasi Media Interaktif

No.	Rancangan Tampilan Media Interaktif	Keterangan
A	Warna latar belakang (background)	biru
B	Suara pengiring	Suara instrumen Rockwell
C	Teks	Consended, Albertus Medium
D	Ukuran Teks	6.5 pt
E	Warna Teks	Hitam polos
F	Posisi huruf	tengah

4) Pembuatan (membuat): *Pembuatan/ pengembangan*, dalam bentuk (*contoh aplikasi jadi*) menggunakan tool desain awal dirancang dalam storyboard. Yang isi konten terdapat materi media interaktif. Adapun gambar prototye dari hasil pengembangan seperti gambar berikut :



Gambar 2 Daftar isi



Gambar 3. apa itu pendarahan postpartum



Gambar 4. Penyebab



Gambar 5. Tampilan Frame Sub Menu Daftar isi (Penyebab)



Gambar 6. Lanjutan Penyebab



Gambar 7. Lanjutan Penyebab



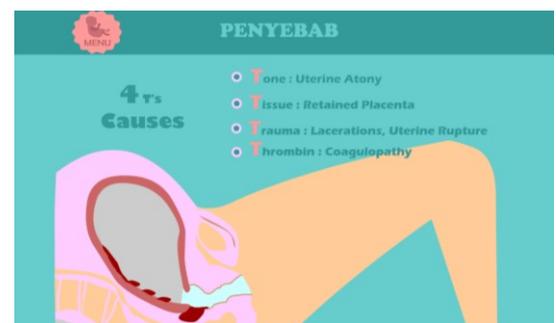
Gambar 8. Lanjutan Penyebab



Gambar 9. Mengapa menggunakan kondom kateter

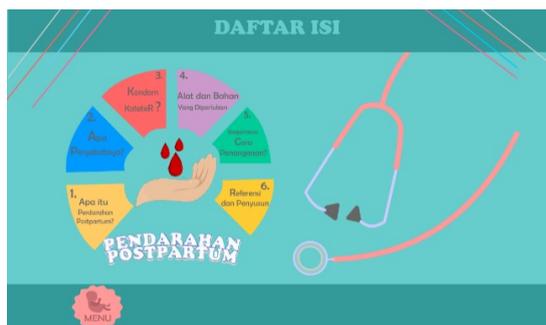


Gambar 10. Apa itu Postpartum



Gambar 11. Penyebab

5) Validasi dan Tes (Validasi dan Uji Coba): *Pada tahap validasi dan tes*, Peneliti melakukan sinkronisasi dan percobaan (*contoh aplikasi*) yang telah dibuat. sinkronisasi dilakukan oleh orang yang berkopentent dalam bidang media interaktif yaitu Ibu Novi Aryani Fitri, S.T., M.Tr. Kom dan Bapak Wandi Sujatmiko, S.Kom., M.Cs Beliau adalah dosen di Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak. Sedangkan ahli materi yang memvalidasi kesesuaian isi materi yang telah dimasukkan kedalam media interaktif yaitu Ibu Khulul Azmi, S.ST., M.Keb selaku dosen pengajar di Program Studi Kebidanan. Pada masa singkrinisasi, media interaktif dimungkinkan untuk bisa diperbaiki, sebelum dicoba ke mahasiswa. Sesudah media interaktif disinkronisasi oleh orang yang berkopentent, maka media interaktif tersebut siap untuk dicoba oleh mahasisssa. Adapun rincian tampilan uji coba tersaji dalam gambar berikut :



Gambar 12. Tampilan Tes

Validasi dan uji coba media interaktif digunakan untuk melihat kesesuaian media interaktif yang dibuat. Adapun Saran dan masukan dapat dilihat pada tabel 4.2. dibawah ini :

Tabel 2. masukan dari Validasi Media Interaktif

Masukkan tanggapan
Tambahan Fitur
Perbaiki kata yang sesuai
Perbaiki tulisan

Susuai arahan saran dan masukan yang telah diberikan pada Tabel 4.2, media interaktif perlu diperbaiki dalam Laporan Penelitian.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Penelitian ini, hanya membahas proses dari tahap analisis, perancangan, desain, sampai pengembangan, dan uji coba Produk yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif sampai uji coba sehingga dapat mempermudah praktikum bagi mahasiswa kebidanan.
2. Pada pengembangan produk, dilakukan dengan tahapan observasi dan pengembangan, sehingga hasilnya berupa produk baru.
3. Hasil penelitian yang dikebangkan ini, masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu akan dilakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Politeknik Aisyiyah Pontianak yang telah membiayai penelitian ini melalui skema Penelitian Dosen Pemula Tahun Anggaran 2020

REFERENSI

- [1] S. Susiana, “Angka Kematian Ibu : Faktor Penyebab Dan Upaya Penanganannya,” 2019.
- [2] E. L. Achadi, F. Kesehatan, and M. Universitas, “Kematian Maternal dan Neonatal di Indonesia,” 2019.
- [3] W. A. Surasmi, “Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran,” *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, no. November, pp. 593-607-Halaman 597, 2016, [Online]. Available: wuwuh@ut.ac.id.
- [4] P. Alfabeta, *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. 2012.
- [5] B. A. B. Ii and A. P. K. Urin, “7 Perubahan Vital Sign ..., Ahmad Agus Bustomi, Fakultas Ilmu Kesehatan UMP, 2019,” pp. 7–35, 2013.
- [6] Hariati, D. Elizadiani Suza, and R. Taringan, “Faktor Resiko Infeksi Saluran Kemih Akibat Penggunaan Kateter,” *Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, vol. 9, no. 4, pp. 401–406, 2019.
- [7] E. widi Astuti, “Konsep Kebidanan Dan Etikolegal Dalam Praktik Kebidanan,” *Modul Bahan Ajar Cetak Kebidana*, pp. 68–70, 2016.

- [8] S. Rezeki, “Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 2, no. 4, pp. 856–864, 2018.
- [9] N. Nopriyanti and P. Sudira, “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK,” *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, no. 2, 2015, doi: 10.21831/jpv.v5i2.6416.