



Optimalisasi Metode Pembelajaran: Upaya Peningkatan Pengetahuan Pembelajaran Nutrasetikal pada Penyakit Kardiovaskular

¹Indri Pijaryani*, ²Muh Taufiqurrahman

¹Universitas Mulawarman, Indonesia

²STIKES Dirgahayu, Samarinda, Indonesia

*Email: indriberpijar@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran menjadi tantangan bagi dosen dan mahasiswa. Dosen harus mengintegrasikan pendekatan pembelajaran baru dan secara aktif melibatkan mahasiswa untuk menegakkan standar pendidikan yang tinggi. Namun demikian, peserta didik harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan metode pelatihan baru. Penting untuk mempertimbangkan minat dan ciri khas inovasi pembelajaran, serta kemajuan yang dicapai dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, karena elemen-elemen ini terus berkembang. Pada proses pelaksanaan pengabdian, metode dilaksanakan dengan model *Problem-Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: mengorientasikan mahasiswa pada masalah, mengorganisasikan mahasiswa dalam pembelajaran, membimbing mahasiswa, mengembangkan dan menyajikan produk karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tujuan pembelajaran yang dapat diukur terkait dengan aspek kognitif, dan penilaian pemahaman digunakan sebagai komponen pendekatan penilaian. Tujuan utama media pembelajaran adalah berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mengubah suasana, lingkungan sekitar, dan lingkungan belajar. Media berpotensi merangsang pemikiran Mahasiswa dan meningkatkan pembelajarannya. Mahasiswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu audio, visual, dan audiovisual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, visual melalui E-modul banyak diminati oleh mahasiswa diikuti oleh audio-visual untuk meningkatkan motivasi mahasiswa karena tidak membuat mahasiswa merasakan bosan.

Kata Kunci: pengetahuan, nutrasetikal, kardiovaskular

Abstract

Implementing learning is a challenge for lecturers and students. Lecturers must integrate new learning approaches and actively involve students to uphold high educational standards. However, students must have the ability to adapt to new training methods. It is important to consider the interests and distinctive features of learning innovations, as well as the progress made in science and technology, as these elements continue to evolve. In the process of implementing community service, the method is implemented using the Problem-Based Learning (PBL) model, namely a learning model consisting of five stages: orienting students to the problem, organizing students in learning, guiding students, developing and presenting work products, and analyzing and evaluating the process solution to the problem. Measurable learning objectives are linked to cognitive aspects, and assessment of understanding is used as a component of the assessment approach. The main purpose of learning media is to function as a learning tool that changes the atmosphere, surroundings, and learning environment. Media has the potential to stimulate students' thinking and improve their learning. Students tend not to get bored if they use media in learning. Learning media has several types, namely, audio, visual, and audiovisual. Of the three types of learning media, visuals via E-modules are in great demand among students, followed by audio-visuals to increase student motivation because it does not make students feel bored.

Keywords: knowledge, nutraceuticals, cardiovascular

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu melalui perolehan pengetahuan dan keterampilan. Tujuan pendidikan meliputi peningkatan pertumbuhan intelektual, moral, sosial, dan emosional. Pendidikan dapat membekali individu dengan keterampilan dan pengetahuan yang pembelajaran di perguruan tinggi melibatkan pemaksimalan kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan dukungan lingkungan pendidikan.¹ Optimalisasi KBM berkaitan dengan proses pengembangan komponen dalam proses pembelajaran. Pada tahun 2020 sektor pendidikan di Indonesia sangat terdampak oleh pandemi global yang disebabkan oleh merebaknya virus Covid-19 (SARS-Cov-2).²

Menerapkan pembelajaran daring merupakan tantangan besar bagi dosen dan mahasiswa. Untuk menjaga kualitas pengajaran, diharapkan dosen menggunakan metode pembelajaran inovatif yang melibatkan mahasiswa secara aktif. Sebaliknya, mahasiswa harus memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan metodologi pembelajaran baru.³

Komponen-komponen tersebut harus diciptakan secara terus menerus dan adaptif dengan mempertimbangkan kepentingan dan karakteristik unik dari inovasi pendidikan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Konten pendidikan secara konsisten dihasilkan dengan cara yang kohesif dan adil untuk mencapai tujuan pendidikan yang dimaksudkan.⁴

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah masuk setiap aspek kehidupan kontemporer. Menanggapi permasalahan teknologi, beberapa negara menerapkan teknologi baru untuk menciptakan prospek Pendidikan yang berkualitas. Keadaan pendidikan saat ini terutama dipengaruhi oleh generasi yang mahir dalam memanfaatkan teknologi. *E-learning* telah muncul sebagai pilar fundamental pendidikan jarak jauh secara global, khususnya dalam konteks pandemi Covid-19 dan era penyesuaian masyarakat yang dikenal sebagai "New Normal".⁵ Melalui penggunaan inovasi, kreativitas, dan dedikasi yang tak tergoyahkan, kita dapat menemukan pendekatan baru dan

meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Seorang pendidik yang efektif harus memiliki kapasitas untuk memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditentukan. Hasil kegiatan pendidikan diwujudkan dalam berbagai dimensi kognitif, emosional, dan psikomotorik, serta tampak dalam prestasi belajar yang baik. Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tercapainya hasil yang baik. Sumber daya pendidikan ini berpotensi memfasilitasi pembelajaran yang efektif karena berfungsi sebagai sumber motivasi bagi mahasiswa.⁶

Upaya untuk merevitalisasi pendidikan semakin populer dan berkembang. Dengan mengintegrasikan metode pendidikan yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi secara efektif, tujuannya adalah untuk menumbuhkan budaya belajar yang positif dengan mengedepankan pemikiran kritis dan kolaborasi di kalangan mahasiswa, serta beradaptasi dengan perubahan dinamika sosial.⁷

Selain itu, mahasiswa dapat dengan mudah memahami metodologi pembelajaran tertentu. Tujuan utama pengajar adalah menawarkan tugas atau latihan yang sesuai kepada mahasiswa yang berfungsi sebagai "peluang" bagi mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Tidak dapat disangkal bahwa pelaksanaan pedagogi yang baik dan efektif merupakan salah satu kunci penentu keberhasilan, yang bergantung pada instruktur atau dosen.⁸

Untuk mencapai keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, seorang dosen harus memiliki kemampuan mengkomunikasikan isi pembelajaran secara efektif dan efisien. Pengalaman belajar yang efektif adalah pengalaman yang berhasil meningkatkan minat dan motivasi, sehingga meningkatkan dedikasi mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar sebagai penunjang proses pembelajaran mahasiswa yang berakibat pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) terpenuhi.⁹

Evaluasi media pendidikan dapat dikategorikan menjadi dua jenis: evaluasi formatif dan penilaian sumatif. Evaluasi formatif adalah prosedur sistematis yang dirancang untuk

mengumpulkan data tentang efisiensi media dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tujuan dari data ini adalah untuk menyempurnakan dan mengoptimalkan media yang tepat guna meningkatkan efektivitas dan efisiensinya. Penilaian sumatif mencakup pengumpulan data untuk memastikan kesesuaian media yang dikembangkan untuk berbagai konteks, serta mengevaluasi efektivitas keseluruhan ketika revisi dan perbaikan yang diperlukan telah dilakukan.¹⁰

Pengabdian ini bertujuan untuk peningkatan pemahaman dan penggunaan metodologi pengajaran, pemanfaatan berbagai media, dan integrasi *platform* digital. Hal ini secara khusus berfokus dalam upaya terwujudnya Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada Mata Kuliah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kualifikasi setara dalam KKNi dan sesuai standar Permendikbud No. 3 Tahun 2020.

Metode

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pengetahuan *nutraceutical* yang berkaitan dengan penyakit kardiovaskular. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah *Problem-Based Learning* (PBL), yang terdiri dari lima tahapan: pertama, memperkenalkan mahasiswa pada masalah; kedua, penataan proses belajar mahasiswa; ketiga, memberikan bimbingan kepada mahasiswa; keempat, memfasilitasi pengembangan dan presentasi media; dan terakhir, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hasil belajar yang dievaluasi berkaitan dengan ranah kognitif, dan pendekatan penilaiannya menggunakan ujian.¹¹

Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan PKM



Hasil Dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk mencegah kebosanan siswa dan memastikan proses pembelajaran tetap dinamis dan inovatif sehingga memudahkan transfer pengetahuan secara efektif. Oleh karena itu, pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting agar tidak membuat peserta didik selama proses belajar cenderung membosankan.¹²

Pada tahap eksplorasi, tim melakukan diskusi dengan peserta mengenai tantangan yang mereka temui dalam pembelajaran daring. Kegiatan eksplorasi dilakukan melalui penggunaan pertanyaan dan tanggapan singkat,

serta pertemuan dengan peserta, yang mencakup berbagai topik: 1) Sumber daya apa yang sering menyimpan miskonsepsi di kalangan mahasiswa? 2) Jenis evaluasi apa yang digunakan untuk mengatasi miskonsepsi mahasiswa? 3) Apa saja pilihan media yang tersedia? Digunakan dalam konteks pendidikan berbasis daring. Terkait media yang digunakan dalam pendidikan online, mahasiswa memanfaatkan beberapa platform selama proses pembelajaran, antara lain *Zoom meeting*, *Google Classroom*, *grup WhatsApp*, dan media serupa lainnya. Konten disampaikan dalam format presentasi dan tugas PowerPoint, yang selanjutnya disebarluaskan melalui platform pendidikan.¹³ Meski demikian, pembelajaran daring masih menghadapi banyak kendala. Salah satu keterbatasannya adalah ketidakmampuan pengajar memantau aktivitas dan motivasi

mahasiswa secara efektif selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya media yang digunakan oleh mahasiswa.¹⁴

Pada tahap elaborasi memiliki tiga langkah berbeda. Pada tahap awal, peserta diberikan materi pendidikan berupa seminar yang membahas topik-topik seperti kesalahpahaman umum dalam pembelajaran, metode penilaian

pembelajaran, dan resitasi serta pemanfaatannya. Tujuan penyediaan sumber daya media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pengetahuan dan keahlian kepada mahasiswa. Tujuan dari program ini adalah untuk menghilangkan miskonsepsi mahasiswa pada saat proses pembelajaran. Gambar 2 menampilkan rekaman kegiatan pada tahap elaborasi.

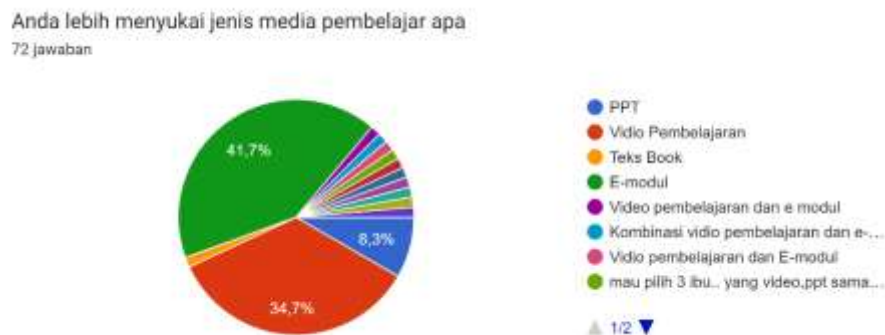
Gambar 2. Media Pembelajaran



Dalam menginspirasi mahasiswa mencapai tujuan belajarnya, penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Peran utama media pembelajaran adalah sebagai instrumen pembelajaran, sekaligus mempengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan pendidikan. Kehadiran sumber daya pendidikan meningkatkan kecenderungan mahasiswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, kemungkinan tercapainya hasil belajar melalui proses belajar menjadi berkurang secara signifikan. Untuk menginspirasi mahasiswa

mencapai tujuan belajarnya, penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Peran utama media pembelajaran adalah sebagai instrumen pembelajaran yang juga mempengaruhi suasana, keadaan, dan *setting* pembelajaran. Kehadiran sumber daya pendidikan meningkatkan kecenderungan siswa untuk terlibat dalam upaya pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, kemungkinan tercapainya hasil belajar melalui proses belajar menjadi berkurang secara signifikan.¹⁵

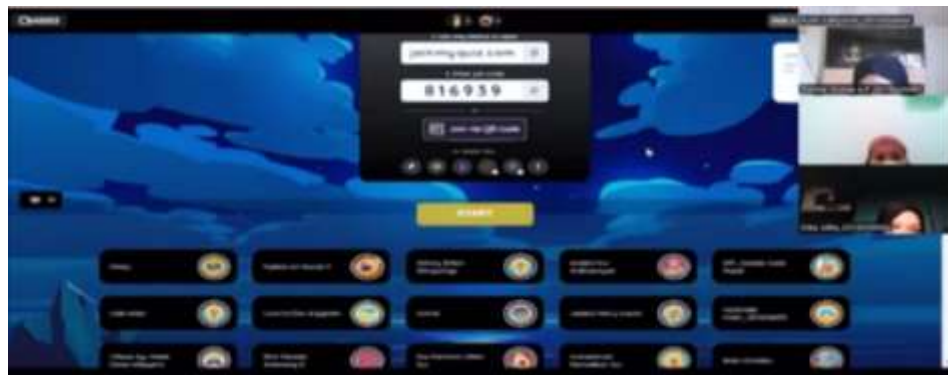
Gambar 3. Diagram Survei Media Pembelajaran



Tahap terakhir yaitu tahap konfirmasi meliputi pengumpulan data persepsi peserta terhadap kegiatan yang dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian kuesioner kepada peserta guna menilai kegiatan yang dilakukan. Melalui evaluasi dan pengumpulan data yang telah dilakukan, ditetapkan bahwa kegiatan PKM ini berpotensi meningkatkan kompetensi dan pemahaman mahasiswa. Pemanfaatan sumber daya pendidikan memegang

peranan penting dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa dan menumbuhkan semangat belajarnya. Sumber belajar secara efektif memfasilitasi pertumbuhan kognitif individu, khususnya mahasiswa, sepanjang proses pendidikan. Berdasarkan hasil survei, mahasiswa menunjukkan tingkat minat tertinggi dalam memperoleh pengetahuan melalui e-modul karena aksesibilitasnya yang nyaman dan tidak terbatas.¹⁶

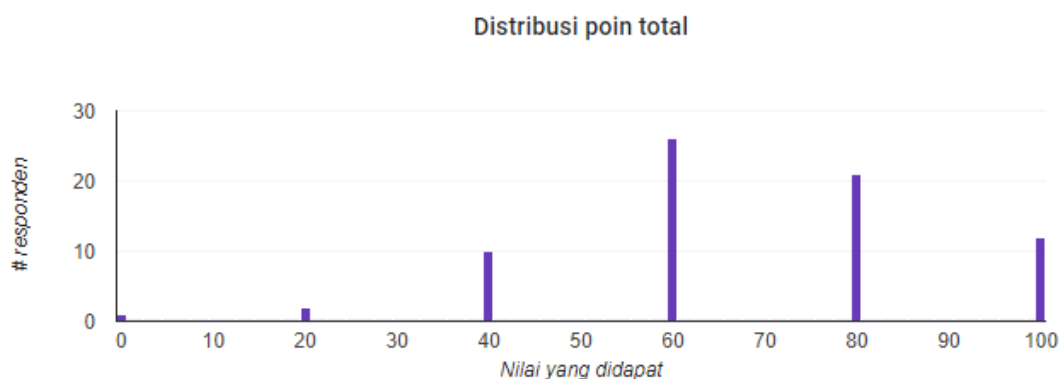
Gambar 4. Proses Evaluasi Media Pembelajaran



Hasil pembelajaran menunjukkan tingkat kemajuan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan periode sebelum terlibat dalam kegiatan akademis. Tingkat pertumbuhan intelektual berkaitan dengan hasil belajar tertentu, yang mencakup dimensi kognitif, emosional, dan psikometri. Pembelajaran menghasilkan transformasi perilaku individu, transisi dari keadaan ketidaktahuan ke pengetahuan dan dari keadaan tidak mengerti ke pemahaman. Aspek kognitif meliputi

pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Selanjutnya, aspek afektif berkaitan dengan pandangan dan nilai-nilai individu. Aspek afektif meliputi lima tingkat keterampilan, yaitu: menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, dan mengkarakterisasi dengan suatu nilai atau nilai yang kompleks. Selanjutnya, bagian psikomotorik berkaitan dengan hasil perolehan keterampilan dan kapasitas untuk melakukan tindakan.

Gambar 5. Distribusi Nilai Peserta Pengabdi



Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survei pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada survei hasil pembelajaran. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa antusias berjalan lancar atas diselenggarakannya pengabdian, kegiatan berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran peserta. Antusiasme para peserta terlihat dari aktifnya saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab kepada tim pengabdian. Hal ini dikarenakan para peserta menyadari bahwa di era teknologi informasi, pembelajaran secara online merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa.

Simpulan

Pemanfaatan media pendidikan secara signifikan meningkatkan efektivitas pendidik dalam memfasilitasi upaya belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik dalam pembelajaran, namun juga sangat meningkatkan motivasi mahasiswa. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memungkinkan pendidik menyampaikan konten pendidikan kepada mahasiswa secara interaktif sehingga meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media pendidikan dapat meningkatkan kecenderungan mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Mahasiswa menunjukkan cenderung tidak bosan ketika mereka terlibat dengan media selama proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai modalitas, antara lain format audio, visual, dan audio visual. Di antara ketiga kategori media pembelajaran tersebut, e-modul yang memanfaatkan media visual paling banyak diminati oleh mahasiswa. Menyusul media audiovisual yang efektif meningkatkan motivasi mahasiswa dengan mencegah kebosanan.

Daftar Pustaka

1. Sumar, Warni Tune; Razak, Intan Abdul. *Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*. Deepublish, 2016.
2. Sulasmi, Emilda, et al. *Covid 19 & Kampus Merdeka Di Era New Normal. Kumpulan Buku Dosen*, 2020.

3. Untara, I. Made Gami Sandi. Strategi Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Daring Di Prodi Filsafat Hindu Stah Negeri Mpu Kuturan Singaraja. *Pintu: Jurnal Penjaminan Mutu*, 2023, 3.2.
4. Agusta, Akhmad Riandy, et al. *Inovasi Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
5. Kertati, Indra, et al. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
6. Sarah, Siti, et al. *Menjadi Pendidik Profesional Di Era Revolusi Industri 4.0*. Penerbit K-Media, 2021.
7. Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016.
8. Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish, 2020.
9. Rahmawati, Ida Yeni; Yulianti, Dwiana Binti. Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Ditinjau Dari Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Wabah Covid-19. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 2020, 5.1: 27-39.
10. Asrul, Asrul; Saragih, Abdul Hasan; Mukhtar, Mukhtar. *Evaluasi Pembelajaran*. 2022.
11. Untarti, Reni. Efektifitas *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistika Inferensia. *Alphamath: Journal Of Mathematics Education*, 2015, 1.1.
12. Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Online Melalui Strategi Komunikasi Efektif Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, 6.4: 3418-3428.
13. Taufiqurrahman, Muhammad. Mengenal Dan Meningkatkan Motivasi Diri Kedalam Dunia Kerja Kefarmasian Melalui Media Podcasting. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2023, 4.1: 158-169.
14. Kertati, Indra, Et Al. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
15. Jiwandono, Ilham Syahrul, et al. Strategi Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Pembelajaran Pasca Pembelajaran Daring Di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2023, 6.1: 23-29.
16. Sundari, Putri Dwi, et al. Optimalisasi Pembelajaran Daring Melalui Pengembangan

Program Resitasi Interaktif Bagi Guru Fisika
Sma Di Kabupaten Sijunjung. *Transformasi:*

Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022, 18.1: 22-
32.