

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anatomi merupakan materi pelajaran yang sangat penting bagi pendidikan praklinik mahasiswa kedokteran. Pemahaman yang mendalam tentang struktur tubuh manusia merupakan dasar yang kuat bagi para calon dokter untuk menganalisis dan mengelola berbagai kondisi kesehatan yang dihadapi pasien. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang efektif dan realistis dalam anatomi menjadi sangat penting (Buchanan,2018).

Penggunaan media ajar yang sesuai dan efektif dapat menyebabkan peningkatan pemahaman serta keterampilan mahasiswa dalam mempelajari anatomi. Dalam penelitian sebelumnya yang disampaikan oleh Nanang yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Anatomi Kadaver Dibandingkan Video Terhadap Pemahaman Neuroanatomi Pada Mahasiswa Kedokteran” didapatkan hasil bahwa penggunaan kadaver dibandingkan video sebagai salah satu media pembelajaran anatomi dinilai sama efektif untuk meningkatkan pemahaman anatomi. Penelitian sebelumnya dilaksanakan berdasarkan analisis nilai pada modul neurologi di kedokteran UNS didapatkan hanya 30% dari jumlah keseluruhan yang lulus dalam ujian responsi blok neurologi (Utami,2021).

Saat ini penggunaan metode ajar anatomi yang sering adalah penggunaan kadaver (mayat manusia). Namun dengan perkembangan zaman yang pesat banyak media pembelajaran anatomi terbaru seperti plastinasi, *augmented reality* dan lainnya telah digunakan oleh beberapa universitas lain di Indonesia (Kapkin,2021.,Saadoon, 2022).

Pada dasarnya, penggunaan kadaver sebagai alat pembelajaran telah menjadi standar dalam pendidikan anatomi kedokteran selama

bertahun-tahun. Kelebihan utama penggunaan kadaver adalah kemiripan struktur dan tekstur jaringan dengan tubuh manusia yang hidup. Mahasiswa dapat secara langsung mempelajari anatomi, mengamati perbedaan individual dalam struktur tubuh, serta mengembangkan keterampilan praktis seperti diseksi. Penggunaan kadaver juga memberikan pengalaman belajar yang autentik, meniru situasi di dunia nyata ketika berhadapan dengan pasien (Sadoon,2022).

Namun penggunaan kadaver juga memiliki beberapa keterbatasan. Ketersediaan kadaver yang sesuai dan kondisi yang memadai dapat menjadi masalah. Proses pengadaan kadaver melibatkan donor sukarela atau lembaga medis yang berwenang, serta memerlukan perawatan khusus agar tetap dapat digunakan secara efektif. Masalah etis dan biaya yang terkait dengan pengadaan, pengawetan, dan pemeliharaan kadaver juga perlu dipertimbangkan (Kapkin,2021., Sadoon,2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi, metode alternatif yang relatif baru dalam pembelajaran anatomi muncul, yaitu plastinasi. Dalam proses plastinasi, jaringan tubuh manusia diawetkan dengan bahan polimer sehingga mempertahankan struktur asli. Keuntungan utama plastinasi adalah jaringan yang diawetkan dapat digunakan berulang kali tanpa memerlukan perawatan khusus seperti pada kadaver. Plastinasi juga memungkinkan penggunaan spesimen anatomi yang tidak biasa, termasuk spesimen dengan patologi tertentu (Brown,2019).

Namun beberapa kritik terhadap penggunaan plastinasi telah muncul. Beberapa studi menunjukkan bahwa plastinasi mungkin tidak memberikan representasi yang sepenuhnya akurat dari anatomi hidup karena beberapa perubahan terjadi selama proses plastinasi. Selain itu, jaringan plastinasi tidak memiliki tekstur dan kelembaban yang sama dengan jaringan hidup, sehingga dapat mempengaruhi pengalaman pembelajaran mahasiswa (Brown,2019).

Sementara penggunaan kadaver dinilai memberikan pengalaman belajar langsung bagi mahasiswa kedokteran, karena mereka dapat mengamati struktur tubuh manusia dalam keadaan nyata. Proses diseksi (pembedahan mayat) membantu para mahasiswa memahami hubungan antara organ-organ, jaringan, dan struktur tubuh lainnya. Selain itu, belajar dengan menggunakan kadaver juga membantu mengenalkan mahasiswa pada variasi anatomi individual yang dapat ada di antara manusia.

Namun penggunaan plastinasi bisa menjadi tambahan yang berharga. Bahan-bahan sintesis yang mengisi jaringan tubuh memberikan kekuatan dan kekakuan pada struktur anatomi, sehingga para mahasiswa dapat mempelajari dan memahami anatomi tubuh manusia dengan lebih jelas dan mendalam. Plastinasi juga memungkinkan pameran anatomi yang menarik dan interaktif, di mana mahasiswa dapat memeriksa struktur tubuh dalam berbagai pose dan kondisi (Diogo,2020).

Dari dua media pembelajaran yang telah dijelaskan, nantinya akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan perbandingan efektivitas pada pembelajaran mahasiswa. Sampel penelitian ini adalah kadet mahasiswa cohort 4 FKIK UNHAN RI yang merupakan mahasiswa baru dan belum menerima pembelajaran anatomi sehingga harapan dari peneliti hasil perbandingan akan lebih objektif. Selain itu muncul permasalahan pembelajaran anatomi di kedokteran UNHAN RI yaitu sebanyak 30% sejak 2021-2022 pada modul dermatomuskuloskeletal mengalami kegagalan dalam ujian modul.

Universitas Pertahanan Republik Indonesia sendiri menjadi salah satu universitas yang mendirikan fakultas kedokteran dan telah menetapkan pembelajaran anatomi dengan menggunakan media pembelajaran berupa kadaver serta media plastinasi. Untuk menilai efektivitas dua media pembelajaran yang diterapkan di UNHAN dalam meningkatkan pemahaman anatomi membuat kami ingin meneliti

efektivitas penggunaan kadaver dibandingkan plastinasi sebagai media pembelajaran anatomi terhadap pemahaman kadet mahasiswa FKIK UNHAN RI cohort 4.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Apakah terdapat pemahaman materi anatomi muskuloskeletal pada kadet mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI cohort 4 tahun 2023 pada penggunaan media kadaver?
- b. Apakah terdapat pemahaman materi anatomi muskuloskeletal pada kadet mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI cohort 4 tahun 2023 pada penggunaan media plastinasi?
- c. Apakah terdapat perbedaan efektivitas penggunaan kadaver dibandingkan plastinasi terhadap pemahaman materi anatomi muskuloskeletal pada kadet mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI cohort 4 tahun 2023?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Mengetahui pemahaman kadet mahasiswa cohort 4 terhadap media pembelajaran menggunakan kadaver dibandingkan plastinasi dalam pembelajaran anatomi sistem muskuloskeletal di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pemahaman kadet mahasiswa Cohort 4 terhadap media pembelajaran menggunakan kadaver dalam pembelajaran anatomi sistem musculoskeletal ekstremitas bawah di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI
- b. Untuk mengetahui pemahaman kadet mahasiswa Cohort 4 terhadap media pembelajaran menggunakan plastinasi dalam pembelajaran anatomi sistem muskuloskeletal ekstremitas bawah di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI

- c. Untuk mengetahui efektivitas perbandingan pemahaman kadet mahasiswa Cohort 4 terhadap media pembelajaran menggunakan kadaver dibandingkan dengan plastinasi dalam pembelajaran anatomi sistem muskuloskeletal eksterimitas bawah di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan terhadap permasalahan yang diteliti dan untuk menambah wawasan dalam penemuan metode terbaru dalam bahan ajar untuk memahami materi kedokteran anatomi.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Sebagai sumber dalam informasi terbaru yang dapat digunakan bagi peneliti terkait efektivitas penggunaan kadaver dibandingkan plastinasi sebagai media pembelajaran anatomi. Selain itu, peneliti diharapkan dapat ikut serta menambah wawasan melalui pembaharuan penelitian berikutnya.
- b. Sebagai referensi untuk bahan penelitian lanjutan yang dilakukan oleh fakultas dan menjadi dasar dalam pengembangan metode pembelajaran bagi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UNHAN RI