

Pengaruh Multimedia Pembelajaran Kandidiasis Oral Berbasis *Autoplay* Terhadap Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Pendidikan Sarjana Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah

Hartati Sinaga¹, Abu Bakar^{2*}, Okmes Fadriyanti³

¹Fakultas Kedokteran Gigi Baiturrahmah, Padang

²Bagian Ilmu Penyakit Mulut, Fakultas Kedokteran Gigi Baiturrahmah Padang

³Bagian Prostodontia, Fakultas Kedokteran Gigi Baiturrahmah Padang

Email: abuba.mmed@gmail.com

Abstrak

Era globalisasi yang mengalami perubahan serta perkembangan ilmu pengetahuan banyak menawarkan kemudahan dalam pembelajaran dunia pendidikan, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya yang berkualitas. Tujuan yang dilakukan agar pembelajaran lebih menarik yaitu dengan adanya bantuan media pembelajaran, salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *autoplay*. Sampel penelitian adalah mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi Universitas Baiturrahmah dengan jumlah 90 orang sebagai kelompok kontrol dengan metode konvensional dan 90 orang sebagai kelompok perlakuan dengan metode *autoplay*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* dengan desain *pretest-posttest* dan teknik analisis data menggunakan 2 uji yaitu *Wilcoxon* dan uji *Mann Whitney-Test*. Analisis data yang dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan hasil pembelajaran metode konvensional *pretest* 3.3% dengan kategori tingkat pengetahuan baik naik menjadi 80.0% saat *posttest*, dan metode pembelajaran *autoplay pretest* 16.7% dengan kategori baik naik menjadi 94.4% saat *posttest* dengan nilai *Sig.(2-tailed)* adalah sebesar 0.000 atau <0.05 , maka H_a diterima. Hasil uji *Mann-Whitney* terdapat perbedaan antara nilai akhir pembelajaran dengan metode konvensional dan *autoplay* dengan rata-rata pada pembelajaran konvensional 68.19 sedangkan metode *autoplay* 112.81 dengan *p-value* 0.00 <0.05 . Kesimpulan dari penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan, hasil dari penelitian ini *autoplay* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran

Kata Kunci : *Autoplay*, Kandidiasis Oral, Multimedia pembelajaran

Abstract

The era of globalization that has experienced changes and developments in science offers many conveniences in learning the world of education, so that it can improve the quality of education and create quality resources. The goal is to make learning more interesting with the help of learning media, one of the applications used as learning media is autoplay. The research sample was undergraduate dental education students at Baiturrahmah University with a total of 90 people as the control group with the conventional method and 90 people as the treatment group with the autoplay method. The type of research used is a quantitative approach with the Quasi Experimental method with a pretest-posttest design and data analysis techniques using 2 tests, namely the Wilcoxon test and the Mann Whitney-Test. Data analysis conducted using the Wilcoxon Signed Ranks Test showed that the learning outcomes of the conventional pretest method were 3.3% with the good

knowledge level category increasing to 80.0% at the posttest, and the autoplay pretest learning method was 16.7% with the good category increasing to 94.4% during the posttest with a Sig value. 2-tailed) is 0.000 or <0.05, then H_a is accepted. The results of the Mann-Whitney test show that there is a difference between the final score of learning using conventional and autoplay methods with an average of 68.19 in conventional learning, while the autoplay method is 112.81 with a p-value of 0.00 <0.05. The conclusion from the study is that there is a significant influence, the results of this study autoplay can be used as a learning medium that can help students in learning.

Keywords : *Autoplay, Oral Candidiasis, , Learning Multimedia*

PENDAHULUAN

Memasuki Zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi dan globalisasi yang mempengaruhi diberbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni bahkan di bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi memiliki pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan, teknologi yang dapat membantu manusia menciptakan sebuah inovasi yang membantu keseharian manusia sehari-hari. Perkembangan teknologi juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajaran menjadi efektif (Maritsa *et al.*, 2021).

Penggunaan teknologi sebagai media di era globalisasi menjadikan meluasnya kesempatan mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran dengan informasi-informasi yang tidak dapat dibatasi (Anshori, 2019). Media pembelajaran diartikan sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran (Magdalena *et al.* 2021). Penerapan media pembelajaran yang digunakan salah satunya yaitu *autoplay* dengan materi pembahasan kandidiasis oral. Kandidiasis oral adalah infeksi jamur yang umum menyerang mukosa rongga mulut salah satunya adalah *Candida albicans*. *Candida albicans* merupakan mikroorganisme normal didalam mulut yang dapat ditemukan dari sejumlah orang dengan presentase 20-75 % tanpa menimbulkan gejala (Nur'aeny *et al.*, 2017). Pembelajaran di era zaman modern sekarang yang semua dengan kemajuan teknologi dapat memudahkan seseorang untuk mendapat pengetahuan serta pengembangan ilmu seseorang salah satunya adalah *autoplay* media studio. *Autoplay* adalah *software* pengembangan media interaktif yang berbasis multimedia model aplikasi *autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam *publishing file eksekusi*. Dalam kegiatan pembelajaran selalu ada faktor yang menghambat proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor tersebut adalah masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, masalah bisa dari pendidik, metode pengajar yang digunakan.

Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran pada umumnya adalah kelas yang kurang kondusif dikarenakan siswa jenuh suasana didalam kelas. Dalam proses pembelajaran konvensional guru hanya menerangkan materi pelajaran saja dengan pembelajaran yang berpusat kepada guru. Akibat dari metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa sering mengantuk saat proses pembelajaran, berbicara sendiri, melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran (Iswari *et al.*, 2017). Penelitian yang dilakukan Nadz dan Haq tahun 2013 rata-rata $0,70 \leq 0,80 < 1,00$ presentasi kelas perlakuan dengan menggunakan pembelajaran *problem based instruction* memiliki peningkatan presentasi siswa dengan kategori tinggi sedangkan rata-rata $0,30 \leq 0,60 < 0,70$ presentasi kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional memiliki peningkatan presentasi siswa dengan kategori sedang. Sejak dulu metode konvensional digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara

pendidik dan mahasiswa, Penelitian terkait media pembelajaran *autoplay* juga dilakukan oleh Ananyarta dan Setiawan tahun 2021 bahwa mahasiswa sangat antusias dan termotivasi untuk merancang media *autoplay* bahkan semakin terampil dengan media yang dibuat (Ananyarta dan Setiawan, 2021).

Autoplay memiliki kelebihan dari media yang lain diantaranya : dalam pemanfaatan proyek atau program mampu menambahkan foto, teks, video musik, dan konten web pada perangkat lunak *autoplay* media studio dapat digunakan sebagai pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi *Computer Based Training (CBT)*. Penelitian yang dilakukan Wijaya dan Rahmawati media pembelajaran *autoplay* memperoleh hasil rating 91,53 % dengan kategori sangat baik (Wijaya dan Rakhmawati, 2015). Pengetahuan adalah suatu istilah yang dipergunakan untuk menuturkan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu., dan ini terjadi setelah orang menggunakan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman rasa, dan raba dengan diri sendiri (Notoatmodjo 2012). Ada beberapa faktor yang menentukan tentang pengetahuan yaitu: faktor internal, faktor eksternal. Hal ini lah yang mendasari peneliti tertarik untuk mengetahui tentang pengaruh multimedia pembelajaran kandidiasis oral berbasis *autoplay* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka didapatkan rumusan masalah : Apakah terdapat pengaruh multimedia pembelajaran kandidiasis oral berbasis *autoplay* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi? Adapun tujuan umum penelitian untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran kandidiasis oral berbasis *autoplay* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi dan tujuan khusus penelitian untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi dengan pembelajaran kandidiasis oral menggunakan metode konvensional, metode *autoplay*, dan pengaruh multimedia pembelajaran dengan metode konvensional dan *autoplay*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan Metode *Quasi-Eksperimental* dengan desain *pretest-posttest group design* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan secara langsung di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah. Penelitian ini berlangsung dari bulan Maret tahun 2023. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Sarjana Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah.

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Sarjana Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah angkatan 2020 dan 2021 yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi berjumlah 180 orang Cara Kerja Penelitian:

1. Membuat media pembelajaran mengenai kandidiasis oral pada aplikasi *autoplay*.
2. Membuat rancangan *pretest dan posttest* berdasarkan media pembelajaran berbasis *autoplay* tentang kandidiasis oral.
3. *Uji validitas dan realibilitas* pada *pretest-posttest*
4. Mengajukan surat persetujuan etik ke komisi etik penelitian
5. Membuat *google form* berdasarkan rancangan *pretest dan posttest* yang telah dibuat.
6. Menyiapkan *informend consent* dan menyebarkan *informend consent*
7. Peneliti memberikan *pretest* kepada responden sebelum diberikannya media pembelajaran

8. Peneliti akan memberikan multimedia pembelajaran berbasis *autoplay* ke kelompok perlakuan dan pembelajaran konvensional ke kelompok kontrol.
9. *Posttest*:
 - a. Peneliti akan membagikan link *google form* kepada responden dengan melakukan *posttest* untuk mengukur tingkat pengetahuan setelah diberikannya intervensi.
 - b. Responden akan dihadapkan dengan beberapa pertanyaan berupa pilihan dan responden akan diminta untuk memilih salah satu dari jawaban tersebut.
 - c. Batas pengisian *pretest-posttest* dalam waktu 15-25 menit.
 - d. Hasil dari pengisian *posttest* didapatkan tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.
10. Pengolahan data akan dilakukan setelah data terkumpul menggunakan SPSS.
11. Melakukan pengolahan data.
12. Hasil dan menarik kesimpulan.
 Data hasil jawaban dari *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis univariat dengan menggunakan table distribusi frekuensi dengan bantuan program SPSS. Tujuannya adalah untuk menjelaskan karakteristik dari variabel yang diteliti.

HASIL

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Sarjana Kedokteran Gigi Universitas dengan perbandingan hasil dari kelompok control dan perlakuan

Tabel 1. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan mahasiswa pembelajaran konvensional (kelompok kontrol)

**Pembelajaran
Konvensional
(Kelompok Kontrol)**

Pengetah *Pretest Posttest* uan

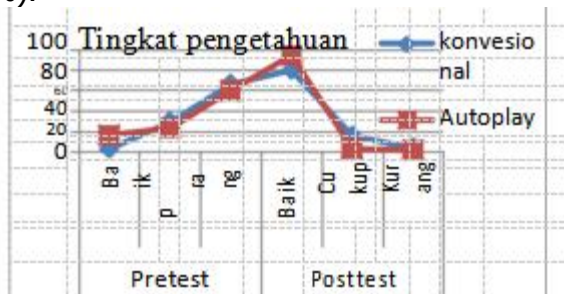
	<i>f</i>	%	F	%
Baik	3	3.3	72	80.0
Cukup	27	30.0	14	15.6
Kurang	60	66.7	4	4.4
Total	90	100.0	90	100.0

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 90 mahasiswa, pengetahuan pada saat *pretest* pengetahuan terbanyak sebanyak 72 orang (80.0%) dan Normal kurang sebanyak 4 orang (4.4%).

Pembelajaran **Autoplay** (Kelempok Perlakuan)

	<i>f</i>	%	F	%
Baik	3	3.3	72	80.0
Cukup	27	30.0	14	15.6
Kurang	60	66.7	4	4.4
Total	90	100.0	90	100.0

Berdasarkan hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 90 mahasiswa, pengetahuan pada saat pretest terbanyak yaitu kurang sebanyak 54 orang (60.0%) baik sebanyak 15 orang (16.7%) sedangkan pada saat posttest pengetahuan terbanyak adalah baik sebanyak 85 orang (94.4%) dan kurang sebanyak 2 orang (2.2%).



Gambar 1. Grafik Pembelajaran Pretest dan Posttest Menggunakan Metode Konvensional Dan Metode Autoplay

Berdasarkan gambar diagram 1 menunjukkan perbedaan hasil dari pembelajaran konvensional dan autoplay dengan presentase tertinggi yaitu pada posttest autoplay dengan kategori baik sebanyak 94.4 %.

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui hasil uji statistik menggunakan Wilcoxon - Test, Tabel menunjukkan hasil dengan nilai adalah sebesar 0.000 karena 0.00 lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima" artinya ada perbedaan antara hasil belajar autoplay untuk pretest posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh multimedia pembelajaran kandidiasis oral autoplay terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi Universitas Baiturahmah".

Tabel 1. Uji Mann-Whitney Test

Kelompok	Mean	P-value
Posttest Konvensional	68.19	*0.000
Posttest Autoplay	112.81	

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa hasil pada kelompok posttest secara konvensional rata-rata 68.19 dan posttest secara autoplay rata-rata 112.81 dengan nilai p-value 0.000 < 0.05, artinya terdapat perbedaan hasil nilai akhir kedua metode pembelajaran

No	Variabel	Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%
1.	Ketepatan Materi	80	88.9	10	11.1	0	0.0
2.	Pentingnya Materi	84	93.3	6	6.7	0	0.0
3.	Kejelasan Materi	75	83.3	14	15.6	1	1.1
4.	Tingkat Kesulitan Soal	65	72.7	24	26.7	1	1.1
5.	Pemberian Tes Untuk Mengukur Penguasaan Dalam Materi	72	80.0	17	18.9	1	1.1
Total		83,6%		15,8%		0,6%	

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.6 bahwa distribusi kuesioner rata-rata materi dalam autoplay sudah berjalan dengan baik dengan presentase total 83,6%. **Tabel 7** frekuensi Penggunaan *Autoplay*

No	Variabel	Baik		Cukup		Kurang	
		f	%	f	%	f	%
1.	Kemudahan Penggunaan	81	90.0	9	10.0	0	0.0
2.	Kualitas tampilan materi dan <i>autoplay</i>	78	86.7	12	13.3	0	0.0
3.	Tidak membosankan dalam pembelajaran	71	78.9	18	20.0	1	1.1
4.	Kemudahan dalam mencerna isi materi	78	86.7	12	13.3	0	0.0
5.	Penggunaan <i>sound</i> yang terdapat pada <i>autoplay</i>	70	77.8	18	20.0	2	2.2
6.	Tata tulis penggunaan font pada <i>autoplay</i>	72	80.0	17	18.9	1	1.1
7.	Penyampaian materi yang mudah di mengerti	74	82.2	16	17.8	0	0.0
8.	Penyampaian materi yang menarik	72	80.0	17	18.9	1	1.1
9.	Penggunaan <i>autoplay</i> dapat mendorong semangat belajar	68	75.6	21	23.3	1	1.1
10.	Durasi Penyampaian Materi	77	85.6	13	14.4	0	0.0
11.	Kemenarikan pembelajaran melalui <i>autoplay</i>	75	83.3	14	15.6	0	0.0
	Total		82.0%		10.2%		0.8%

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.7 bahwa distribusi dan frekuensi rata-rata penggunaan *autoplay* sudah berjalan dengan baik dengan rata-rata semua pertanyaan dengan presentase total 82,0%

PEMBAHASAN

Hasil Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan antar *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol berada pada kategori baik saat *pretest* sebanyak 3 responden dengan presentase 3,3% dan saat *posttest* sebanyak 72 responden dengan presentase 80.0% hal ini disebabkan karena kelompok kontrol membaca materi yang diberikan saat penelitian dan sebelumnya mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi kelompok kontrol sudah pernah belajar mengenai kandidiasis oral dari pembelajarankandidiasis oral ini mahasiswa mengingat kembali pembelajaran yang pernah diberikan. Kelompok kontrol saat *pretest* digunakan untuk melihat seberapa banyak siswa yang mengetahui mengenai materi kandidiasis oral sedangkan saat *posttest* skor menjadi tinggi karena mahasiswa sudah memahami dan menguasai materi yang diberikan (Effendy, 2016)

Pengetahuan mahasiswa sesudah diberikan pembelajaran meningkat hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor yang lain, karena seseorang dengan pendidikan tinggi, tingkat pendidikan turut menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh. Pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan semakin baik pula pengetahuannya. Pengalaman juga menjadi faktor karena dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dan informasi yang didapatkan dari berbagai media (Putra Fadli, 2011)

Hasil Tabel 2 menjelaskan mengenai distribusi frekuensi tingkat pengetahuan antar *pretest* dan *posttest* pada kelompok perlakuan menunjukkan bahwa kelompok perlakuan dengan menggunakan video didapatkan kategori baik saat *pretest* sebanyak 15 responden dan saat *posttest* sebanyak 85 responden (94.9%). Hal ini disebabkan karena menggunakan *autoplay* dalam pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang menarik, *autoplay* juga mengikut sertakan panca indera penglihatan dan pendengaran sehingga mahasiswa mudah memahami dan juga menarik karena ada suara dan gambar. Hal ini juga diteliti oleh Ichsan tahun 2021 menyatakan bahwa

media *audio-visual* merangsang indera pendengaran dan penglihatan manusia, dengan alat bantu ini mampu membantu kata atau tulisan yang dapat menularkan atau menerjemahkan pengetahuan ide kepada peserta didik (Ichsan *et al.*, 2021) Kategori baik dibuktikan dengan pengetahuan mahasiswa yang diperoleh saat mendengar dan melihat multimedia pembelajaran *autoplay* sehingga memberikan pengaruh dan perubahan serta tingkat pengetahuan. Pengetahuan seseorang juga dapat dipengaruhi oleh faktor umur atau usia yang merupakan suatu kematangan seseorang, semakin tua usia seseorang semakin berkembang mental, tangkap dan pola pikir sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin baik, jika dibandingkan dengan anak yang berumur belasan tahun, dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang telah dewasa dapat dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Pengalaman yang dialami seseorang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan. (Putra Fadli, 2011).

Informasi yang didapatkan akan memudahkan individu dalam memperoleh pengetahuan dengan mengakses berbagai sumber informasi, seseorang yang mempunyai informasi lebih banyak akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas pada umumnya. Indera seseorang seperti telinga, mata juga dapat yang berfungsi menyerap dan menerima objek yang diluar tubuh manusia dapat mempengaruhi pengetahuan. Kemampuan mendengar dengan baik akan lebih mudah menerima informasi dan penglihatan juga mampu menerima informasi dari yang dilihat jika kemampuan pendengaran serta penglihatan menurun otak tidak akan menerima informasi yang pastinya akan memaksa untuk bekerja lebih keras dalam memahami maksud dari sinyal tersebut. Nalar seseorang dengan menggabungkan dua pemikiran atau lebih untuk mendapatkan tujuan pengetahuan (Darsini *et al.*, 2019). Durasi waktu pembelajaran yang diberikan juga mempengaruhi pengetahuan, pada umumnya semakin lama pembelajaran maka informasi yang diterima akan semakin banyak juga informasi yang diterima (Desiyanti *et al.*, 2019)

Hasil Tabel 3 hasil uji *Wilcoxon* tersebut diketahui nilai *p-value* 0.000 pada kedua metode pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional dan *autoplay* data dengan *p-value* $0.00 < 0.05$ dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan anatar hasil nilai belajar *pretest* dan *posttest autoplay* sehingga disimpulkan pula bahwa ada pengaruh multimedia pembelajaran kandidiasis oral berbasis *autoplay* terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan sarjana kedokteran gigi Universitas Baiturrahmah. Asumsi syarat dari uji *Wilcoxon* berskala ordinal berdistribusi tidak normal sehingga dilakukan uji dengan menggunakan *kolmogrov smirnov* untuk menguji normalitas data apabila diperoleh *p-value* > 0.05 dikatakan berdistribusi normal namun jika tidak berdistribusi normal digunakan uji non parametric untuk menarik kesimpulan dengan ketentuan jika *p-value* < 0.05 maka H_0 ditolak sedangkan jika *p-value* > 0.05 maka H_0 diterima (Mulya, 2020).

Tingkat pengetahuan mahasiswa saat *Pretest* atau sebelum diberikan pembelajaran baik secara pembelajaran metode konvensional dan *autoplay* terbanyak pada kategori kurang hal ini disebabkan karena *pretest* menggambarkan kompetensi awal tingkat pemahaman mahasiswa sebelum diberi pembelajaran. Tingkat pengetahuan mahasiswa saat *posttest* meningkat menjadi kategori baik hal ini dikarenakan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah pembelajaran (Febriani *et al.*, 2015)

Hasil Tabel 4 menunjukkan perbandingan hasil nilai akhir kedua metode pembelajaran menggunakan uji *Mann-Whitney*. Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai *p-value* 0.000 dengan rata-rata (mean-ranks) $68.19 < 112.81$. Hal ini menunjukkan perbandingan hasil nilai akhir dari kedua metode pembelajaran. Uji *Mann-Whitney* adalah uji membandingkan kedua kelompok independent dari nilai rata-rata pembelajaran konvensional lebih rendah dari pada nilai rata-rata pembelajaran *autoplay* yang memiliki arti statistik atau signifikan dilihat dari nilai *p-value* < 0.05 maka terdapat perbedaan bermakna dilihat dari rerata atau mean antara hasil pembelajaran menggunakan metode konvensional dan hasil nilai pembelajaran menggunakan metode *autoplay* (Mulyanti *et al.*, 2022) Hasil perhitungan *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa rata-rata kelompok perlakuan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, hal ini dikarenakan kelompok perlakuan mendapatkan peranan model aplikasi sehingga mahasiswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *autoplay* dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik dalam mengikuti perkuliahan atau pembelajaran (Nurwahidah *et al.*, 2021) Media pembelajaran dengan metode *autoplay* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, memudahkan mahasiswa untuk mencerna isi materi yang dilengkapi oleh audio serta gambar sehingga meningkatkan pemahaman pembelajaran mahasiswa. Terjadinya peningkatan pembelajaran mahasiswa dengan menggunakan *autoplay* menunjukkan pentingnya peranan media pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ain tahun 2018 dengan menggunakan *autoplay* hasil pembelajaran semakin tinggi dan diringi dengan motivasi belajar mahasiswa (Ain, 2018). Media pembelajaran dengan metode konvensional juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tetapi metode konvensional memiliki kelemahan dalam pembelajaran yaitu tidak terjadinya interaksi antar pengajar dan peserta didik yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif. Pembelajaran metode konvensional sering bergantung pada guru atau pengajar yang menyebabkan mahasiswa menjadi bosan dengan mencatat, menghafal, pemberian tugas, membaca buku atau LKS dan mendengar ceramah pembelajaran hal ini yang membuat mahasiswa menjadi kurang memiliki kesempatan untuk menyatakan pendapat dan membuat lebih cenderung belajar individual (Wulansari, 2016)

Hasil Tabel 5 Kesulitan soal, pemberian tes untuk mengukur penguasaan dalam materi juga berdistribusi dengan kategori baik, dikatakan baik karena dasar tingkat kesulitan soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan mahasiswa dalam menjawabnya bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Kesulitan soal disebabkan beberapa faktor yaitu minat siswa, motivasi siswa serta pendekatan belajar, hal ini menghubungkan antara faktor dan hasil yang saling berhubungan (Ni' Matul dan Hidayah., 2019).

Hasil Tabel 6 menunjukkan distribusi dan frekuensi penggunaan *autoplay* dengan kemudahan penggunaan *autoplay*, kualitas tampilan materi dari *autoplay*, berdistribusi dengan kategori baik karena penggunaan *autoplay* bagi pemula sangat mudah, tidak mensyaratkan pemrograman yang terlalu rumit. Tidak membosankan dalam pembelajaran memiliki kategori baik karena pembelajaran yang diberikan dengan metode *autoplay* memiliki gambar atau tampilan yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik mahasiswa untuk mendengar serta mempelajari kandidiasis oral, kemudahan mencerna isi materi juga memiliki kategori yang baik karena materi yang diberikan dan bahasa yang diberikan tidak sulit untuk mahasiswa bisa memahami isi materi yang artinya mahasiswa mampu memahami isi materi. Setiap kategori mendapatkan hasil dengan kategori baik, hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen yang termuat dalam media sudah sesuai. Media yang dibuat oleh peneliti sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono tahun 2013

dilihat dari validitas pengembangan suatu produk dinilai dari apakah suatu rancangan produk dapat digunakan (Sugiyono, 2013).

Penggunaan *sound* yang terdapat di *autoplay*, tata tulis penggunaan *font* pada *autoplay*, penyampaian materi yang menarik juga memiliki distribusi serta kategori baik dikarenakan menurut konsep gaya belajar seseorang memiliki kecenderungan gaya belajar dengan menggunakan *audio* atau *sound* akan lebih mudah menyerap informasi dan lebih lama mengingatnya hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Umami tahun 2022 dengan adanya *audio* hasil pendengaran manusia atau hasil seseorang terhadap objek melalui indera (mata, hidung, telinga) faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu pendidikan, sumber informasi, sosial budaya, ekonomi, lingkungan, pengalaman dan usia (Umami *et al.*, 2022)

Penggunaan *autoplay* dapat mendorong semangat belajar, durasi penyampaian materi, serta kemenarikan pembelajaran juga berdistribusi baik dan memiliki kategori baik karena penggunaan *autoplay* dapat membangkitkan motivasi belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa dan mempermudah mahasiswa memahami materi karena adanya kemenarikan materi yang mendorong mahasiswa untuk mempelajari materi kandidiasis oral (Ain, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh multimedia pembelajaran kandidiasis oral berbasis *autoplay*, *autoplay* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang variabel yang berbeda, dalam pengembangan *autoplay* khususnya dalam animasi *sound* dapat dikreasi dan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ain, M. 2018. "Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio Dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember." *Indonesian Journal of Islamic Teaching* 1(2):61–78.
2. Anantyartha, and Setiawan. 2021. "Abdimas Galuh." *Abdimas Galuh* 3(2):276–87.
3. Anshori, Sodiq. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 2(1):88–100.
4. Darsini, Fahrurrozi, and Eko Agus Cahyono. 2019. "Pengetahuan; Artikel Review." *Jurnal Keperawatan* 12(1):97.
5. Effendy, Ilham. 2016. "Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(2):81–88.
6. Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. 2021. "MediaAudioVisualDalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)* 183–88.

7. Iswari, Anggita Putri, Ernawati Sri Sunarsih, and A. G. Thamrin. 2017. "The Comparison on Result of Learning Between Using Conventional Learning Model and Team Accelerated Instruction Subject Drawing Building Construction in Class X Tgb Smkn 2 Surakarta." *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education* 1(2):1–9. doi: 10.20961/ijcee.v1i2.18092.
8. Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra WardatulJannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3(2):312–25.
9. Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
10. Maula, Rista Ni'matul, and Fitria Fatchatul Hidayah. 2019. "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Ditinjau Dari Perspektif Gender." *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS* (2006):421–29.
11. Mulya, Aprilian Prakasa. 2020. "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas V Sd Negeri Sagan." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 9(6):612–27.
12. Mulyanti, Wida, Setyo Wati, and Universitas Perjuangan Tasikmalaya. 2022. "JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 9 No . 1 Januari 2022 TRANSITIVITY SYSTEM IN NARRATIVE TEXTS." 9(1):133–46
14. Nisa, Khairun, Mustika Wati, and Andi Ichsan Mahardika. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 1(1):13. doi: 10.20527/jipf.v1i1.925.
13. Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*.
14. Nur'aeny, Nanan, Wahyu Hidayat, Tenny Setiana Dewi, Erna Herawati, and Indah Suasani Wahyuni. 2017. "Profil Oral Candidiasis Di Bagian Ilmu Penyakit Mulut RSHS Bandung Periode 2010-2014." *Majalah Kedokteran Gigi Indonesia* 3(1):23. doi: 10.22146/majkedgiind.11320.
15. Nurwahidah, Cut Dhien, Zaharah Zaharah, and Ibnu Sina. 2021. "Media Video pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 17(1). doi: 10.31000/rf.v17i1.4168.
16. Umami, Wahyulia Rizqia, Zakiyatul Faizah, and Ratna Dwi Jayanti. 2022. "The Effect of Audio Visual Media on Improving Knowledge Reproductive and Sexual Health Rights." *Indonesian Midwifery and Health Sciences Journal* 6(3):257–65. doi: 10.20473/imhsj.v6i3.2022.257-265.
17. Wijaya, Inesa, and Lusya Rakhmawati. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di SMK Negeri 3 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4(3):957–63.