



Persepsi Mahasiswa terhadap *Platform Diabestie* pada Pembelajaran Penyakit Diabetes Mata Kuliah PBL (*Problem Based Learning*) Pelayanan Kefarmasian Komunitas

Asti Rahayu¹, Dewi Perwito Sari², Asri Wido Mukti³, Ira Purbosari⁴, Prisma Trida Hardani⁵, Intan Ayu Kusuma Pramushinta⁶, Nina Hidayatunnikmah⁷, Rizal Adi Saputra⁸, Muhamad Handoyo Sahumena⁹, Yurika Sastyarina¹⁰

Program Studi Farmasi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3,4,5,6}

Program Studi Kebidanan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya⁷

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Halu Oleo⁸

Fakultas Farmasi, Universitas Halu Oleo⁹

Fakultas Farmasi, Universitas Mulawarman¹⁰

e-mail: astirahayu@unipasby.ac.id

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh di perguruan tinggi memberikan tantangan baru karena banyak konflik terkait dengan penggunaan teknologi, pedagogi, media dan proses pendidikan dan pembelajaran pendidikan tinggi. Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan kuesioner. Hasil dibuat berdasarkan penelitian ini bahwa mahasiswa sepakat menggunakan aplikasi Diabestie untuk mata kuliah pelayanan kefarmasian komunitas berbasis Problem Based Learning (PBL) prodi S1 Farmasi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Persepsi mahasiswa terkait aspek pemanfaatan aplikasi Diabestie, meliputi aspek kemudahan untuk memahami aplikasi Diabestie sebesar 87,11%, aspek aksesibilitas aplikasi Diabestie dalam penggunaan sehari-hari sebesar 87,11%, aspek desain yang atraktif dan menarik pada aplikasi Diabestie sebesar 87,56%, aspek efisiensi waktu dalam pemanfaatan aplikasi Diabestie sebesar 82,67%, aspek kesukaan saat menggunakan Diabestie sebesar 84,4%. Tujuan pembelajaran pelayanan farmasi diabetes adalah untuk mencapai hasil akhir, dengan dukungan lingkungan belajar dari platform diabetes, sehingga mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang tujuan dan hasil akhir pembelajaran, serta efektivitas pembelajaran yang baik.

Kata Kunci: *Mahasiswa, Pelayanan Kefarmasian Komunitas, Farmasi, PBL*

Abstract

Due to the conflicts that arise between the educational and learning process in universities and the use of technology, pedagogy, and media, online learning in higher education presents a new challenge. The questionnaire approach is used in this descriptive study. Students agreed to use an online learning application for the pharmacy service course of the Bachelor of Pharmacy degree on the basis of this research., PGRI Adi Buana University Surabaya. Student perceptions related to aspects of using the Diabestie application, including the aspect of ease of understanding the Diabestie application by 87.11%, the accessibility aspect of the Diabestie application in daily use by 87.11%, attractive and attractive design aspects in the Diabestie application by 87.56%, the time efficiency aspect in

utilizing the Diabestie application by 82.67%, the likability aspect when using Diabestie by 84.4%. The learning objective of diabetes in the community pharmaceutical services course is to provide results that students understand the goals and final achievements of learning well through the support of learning media on the Diabestie platform, and the efficiency of learning time has been done well.

Keywords: *Students, Community Pharmaceutical Services, Pharmacy, PBL.*

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran berkembang dari masa ke masa. Dalam dunia Pendidikan tidak jarang kita berhadapan dengan perkembangan teknologi, perpaduan perangkat teknologi dalam pembelajaran, seperti yang sering dilakukan dosen dan mahasiswa (Jamun, 2018). Pembelajaran di masa pandemi COVID-19 telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia saat ini, terutama di bidang pendidikan dan penggunaan teknologi. (Kutsiyyah, 2021). Media pembelajaran menjadi salah satu tonggak keberhasilan penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan atraktif akan mampu meninggalkan kesan baik dan memorable untuk mahasiswa (Hikmat *et al.*, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak dikembangkan adalah *platform* yang berbasis *android* (Alami, 2020). Aplikasi Diabestie merupakan salah satu *platform* untuk mencegah dan mengendalikan penyakit diabetes melitus di Indonesia agar individu senantiasa sehat, individu yang telah memiliki faktor risiko dapat mengontrol faktor risiko agar tidak menderita diabetes, dan individu yang telah menderita diabetes melitus dapat menontrol penyakitnya agar tidak terjadi komplikasi yang berujung kepada kematian dini (Rodríguez-Rodríguez *et al.*, 2018). Aplikasi Diabestie menjadi salah satu media edukasi serta manajemen diet dan terapi salah satunya melalui layanan dalam bentuk aplikasi yang mudah di akses siapapun dengan smartphone. Dalam kaitan ini, mahasiswa harus mengembangkan kecakapan hidup untuk menghadapi tantangan penyakit Diabetes Melitus. Kecakapan hidup didefinisikan sebagai kecakapan psikososial yang melibatkan sikap dan pengetahuan dan perilaku adaptif dan positif yang memungkinkan individu menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari secara efektif dan efisien, dalam hal ini termasuk dalam hal pelayanan kefarmasian (Lusiyana, 2019).

Metode *Problem Based Learning* (PBL) melalui media pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk meningkatkan kecakapan dan skill mahasiswa dengan melibatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam suatu *project*. PBL dapat menstimulasi mahasiswa untuk mengembangkan pola berpikir kritis, kemandirian dalam belajar, dan memecahkan permasalahan. Mahasiswa bertanggung jawab dalam melakukan eksplorasi permasalahan dan memutuskan informasi yang dibutuhkan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan (Kurniyawati *et al.*, 2019)

Aplikasi Diabestie dipilih menjadi salah satu media pembelajaran pada mata kuliah PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas. Aplikasi Diabestie

memberikan keunggulan yang berupa teknologi, dengan tren penggunaan *smartphone* dan akses berbagai layanan melalui *smartphone* yang memberikan banyak kemudahan dan menjadi solusi bagi masyarakat pada era Industri 4.0 ini. Sebagaimana tren penderita diabetes saat ini sdh bergeser ke rentang usia produktif sehingga dengan pendekatan ini dapat mencegah usia produktif menderita diabetes.

METODE

Penelitian berbasis survei membutuhkan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Sejauh ini, peneliti telah mengumpulkan data menggunakan formulir *Google* dan mendistribusikannya ke 45 responden. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon persepsi mahasiswa terhadap platform *Diabestie* pada pembelajaran Penyakit Diabetes Mata Kuliah PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas. Skala pengukuran yang digunakan dalam pembuatan kuesioner menggunakan skala likert dan skala guttman. (Pranatawijaya et al., 2019)

Tabel 1. Pedoman Interpretasi

No	Rentang Nilai/Skor	%	Kriteria	
1.	1,00 – 1,80	20% - 36%	Sangat Rendah	Sangat Tidak Setuju
2.	1,81 – 2,60	37% - 52%	Rendah	Kurang Setuju
3.	2,61 – 3,40	53% - 68%	Cukup	Cukup setuju
4.	3,41 – 4,20	69% - 84%	Baik	Setuju
5.	4,21 – 5,00	83% -100%	Sangat Baik	Sangat Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode PBL adalah salah satu solusi strategis untuk peningkatan kecakapan dan *skill* mahasiswa agar dapat menyelesaikan masalah, khususnya dalam bidang pelayanan kefarmasian komunitas untuk penyakit diabetes melitus. Penyakit diabetes melitus di Indonesia menduduki peringkat ketiga dengan prevalensi sebesar 11,3%. IDF juga melaporkan terjadinya peningkatan kejadian penyakit diabetes mellitus di Indonesia, yaitu pada tahun 2000 dengan 5.654 kasus, pada tahun 2011 7291 kasus, tahun 2021 sebesar 19.465 kasus dan diprediksi akan terus mengalami peningkatan pada tahun 2030-2045 sebanyak 23.328-28.569 kasus, dengan jumlah kematian pada pasien dengan usia 20-79 tahun adalah 23.6711 kasus (Ogurtsova et al., 2017)

Langkah yang tepat pada proses pembelajaran akan mempengaruhi sikap dan kemampuan mahasiswa untuk kedepannya (Latip, 2020). Pemilihan *platform* yang tepat sebagai media pembelajaran berdampak pada keberhasilan capaian pembelajaran suatu proses Pendidikan (Surani et al., 2020). Pada penelitian didapatkan hasil persentase persepsi mahasiswa terkait aspek pemanfaatan aplikasi *Diabestie*, meliputi aspek kemudahan untuk memahami aplikasi *Diabestie*, aspek aksesabilitas aplikasi *Diabestie* dalam penggunaan sehari-hari, aspek desain yang atraktif dan menarik pada aplikasi *Diabestie*, aspek efisiensi waktu dalam pemanfaatan aplikasi *Diabestie*, dan aspek kesukaan saat menggunakan *Diabestie*, yang tercantum pada tabel 4.

Sebelum diaplikasikan kepada responden, telah dilakukan uji validitas terhadap item pertanyaan yang diujikan, seperti yang tercantum di tabel 3. Uji validitas menentukan kevalid-an dan kesesuaian kuesioner yang digunakan peneliti untuk mengukur dan memperoleh informasi penelitian dari responden. Di bawah ini adalah tabel uji validitas persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Diabestie pada pembelajaran PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas.

Tabel 2. Item Pertanyaan Persepsi Mahasiswa terhadap Aplikasi Diabestie pada Pembelajaran PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas

No	Aspek yang diukur
P1	Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari <i>platform</i> Diabestie
P2	Aplikasi Diabestie mudah dipahami
P3	Saya senang saat menjalankan <i>platform</i> Diabestie
P4	Saya ingin menggunakan aplikasi Diabestie dalam keseharian saya
P5	Desain aplikasi Diabestie sangat menarik dan atraktif

Tabel 3. Tabel Uji Validitas Persepsi Mahasiswa terhadap Aplikasi Diabestie pada Pembelajaran PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas

		Correlations					
		P1	P2	P3	P4	P5	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,298*	,286	,301*	,352*	,686**
	Sig. (2-tailed)		,047	,057	,045	,018	,000
	N	45	45	45	45	45	45
P2	Pearson Correlation	,298*	1	,655**	,208	,534**	,731**
	Sig. (2-tailed)	,047		,000	,170	,000	,000
	N	45	45	45	45	45	45
P3	Pearson Correlation	,286	,655**	1	,201	,389**	,692**
	Sig. (2-tailed)	,057	,000		,185	,008	,000
	N	45	45	45	45	45	45
P4	Pearson Correlation	,301*	,208	,201	1	,632**	,647**
	Sig. (2-tailed)	,045	,170	,185		,000	,000
	N	45	45	45	45	45	45
P5	Pearson Correlation	,352*	,534**	,389**	,632*	1	,799**
	Sig. (2-tailed)	,018	,000	,008	,000		,000
	N	45	45	45	45	45	45
TOTAL	Pearson Correlation	,686**	,731**	,692**	,647*	,799**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	45	45	45	45	45	45

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dasar validasi Pearson adalah membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel. Memiliki nilai valid jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ (Janna & Herianto, 2021). Nilai r tabel dengan jumlah responden adalah 45 pada signifikansi 5% adalah 0,294, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrument pertanyaan valid karena memiliki nilai lebih besar dari 0,294. Nilai signifikansi dikatakan valid jika $< 0,05$. Nilai signifikansi dari kelima pernyataan tersebut adalah kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$), sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semua pernyataan adalah valid.

Tabel 4. Tabel Uji Reliabilitas Persepsi Mahasiswa terhadap Aplikasi Diabestie pada Pembelajaran PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	17,2667	4,109	,407	,756
P2	17,1778	4,513	,576	,677
P3	17,0444	4,543	,507	,698
P4	17,0889	4,719	,450	,718
P5	17,0222	4,159	,662	,642

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen survei konsisten ketika pengukuran dengan kuesioner dilakukan beberapa kali. Wiratna Sujarwo (2014) Dasar uji reliabilitas cronbach alpha adalah suatu survei dikatakan reliabel jika nilai cronbach $\alpha > 0,6$. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua instrumen proposisional memenuhi syarat reliabilitas.

Tabel 5. Persepsi Mahasiswa terhadap Aplikasi Diabestie pada Pembelajaran PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas

No	Aspek yang diukur	Rata-rata	Median	Modus	%	Interpretasi
1	Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari <i>platform</i> Diabestie	4,13	4	4	82,67	Sangat Setuju
2	Aplikasi Diabestie mudah dipahami	4,36	4	5	87,11	Sangat Setuju
3	Saya senang saat menjalankan <i>platform</i> Diabestie	4,22	4	4	84,44	Sangat Setuju
4	Saya ingin menggunakan aplikasi Diabestie dalam keseharian saya	4,36	4	4	87,11	Sangat Setuju
5	Desain aplikasi Diabestie sangat menarik dan atraktif	4,37	4	5	87,56	Sangat Setuju

Persepsi mahasiswa terkait aspek pemanfaatan aplikasi Diabestie, meliputi aspek kemudahan untuk memahami aplikasi Diabestie sebesar 87,11%, aspek aksesibilitas aplikasi Diabestie dalam penggunaan sehari-hari sebesar 87,11%, aspek desain yang atraktif dan menarik pada aplikasi Diabestie sebesar 87,56%, aspek efisiensi waktu dalam pemanfaatan aplikasi Diabestie sebesar 82,67%,

aspek kesukaan saat menggunakan Diabestie sebesar 84,4%. Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kecakapan dan skill mahasiswa untuk memahami materi perkuliahan. Media pembelajaran berbasis android bisa menjadi alternatif untuk pembelajaran jarak jauh yang mempermudah interaksi belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa.

KESIMPULAN

Aplikasi Diabestie menjadi salah satu media pembelajaran yang strategis pada mata kuliah PBL Pelayanan Kefarmasian Komunitas terkait penyakit Diabetes Melitus. Mahasiswa bisa menggunakan media pembelajaran ini dengan baik, hal tersebut terlihat dari persepsi mahasiswa terkait aspek pemanfaatan aplikasi Diabestie, meliputi aspek kemudahan untuk memahami aplikasi Diabestie dengan skala 4,36 (sangat setuju), aspek aksesibilitas aplikasi Diabestie dalam penggunaan sehari-hari dengan skala 4,36 (sangat setuju), aspek desain yang atraktif dan menarik pada aplikasi Diabestie dengan skala 4,37 (sangat setuju), aspek efisiensi waktu dalam pemanfaatan aplikasi Diabestie dengan skala 4,13 (sangat setuju), aspek kesukaan saat menggunakan Diabestie dengan skala 4,22 (sangat setuju).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kemdikbudristek yang telah memberikan dana melalui skema Matching Fund tahun 2022, dan kepada Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Universitas Mulawarman, dan Universitas Halu Oleo yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian bisa terpublikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), Article 1.
- Hikmat, H., Hermawan, E., Aldim, A., & Irwandi, I. (2020). Efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19: Sebuah survey online. *LP2M*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30625/>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), Article 1.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Kurniyawati, Y., Mahmudi, A., & Wahyuningrum, E. (2019). Efektivitas problem-based learning ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.26985>
- Kutsiyah, K. (2021). Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.580>
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada

Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>

Lusiyana, N. (2019). Optimalisasi problem based learning dengan media pembelajaran video case untuk meningkatkan ketercapaian tujuan belajar blok penyakit infeksi tropis. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol1.iss1.art1>

Ogurtsova, K., da Rocha Fernandes, J. D., Huang, Y., Linnenkamp, U., Guariguata, L., Cho, N. H., Cavan, D., Shaw, J. E., & Makaroff, L. E. (2017). IDF Diabetes Atlas: Global estimates for the prevalence of diabetes for 2015 and 2040. *Diabetes Research and Clinical Practice*, 128, 40–50. <https://doi.org/10.1016/j.diabres.2017.03.024>

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Rodríguez-Rodríguez, I., Zamora-Izquierdo, M.-Á., & Rodríguez, J.-V. (2018). Towards an ICT-Based Platform for Type 1 Diabetes Mellitus Management. *Applied Sciences*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/app8040511>

Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(9), Article 9. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14057>