

## RINGKASAN

### **Upaya Peningkatan Kualitas Materi Praktikum Ilmu Penyakit Dalam Hewan Besar Dengan Menggunakan Perangkat Multimedia Interaktif**

Pada kurikulum Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Airlangga tahun 1995, mata kuliah Ilmu Penyakit Dalam Hewan Besar diselenggarakan pada semester VI dengan beban 2 SKS. Perubahan kurikulum tahun 2000 menempatkan mata kuliah ini pada semester VI dengan nama Ilmu Penyakit Dalam Veteriner I Matakuliah Ilmu Penyakit Dalam Veteriner I dengan beban 2 SKS, yang terdiri dari 2 jam kuliah dan 1 jam praktikum tiap minggu selama satu semester. Jumlah mahasiswa yang mengikuti kuliah Ilmu Penyakit Dalam Hewan Besar tiap semester berkisar antara 140–190 orang. Matakuliah ini diajar oleh hanya 4 orang staf pengajar. Matakuliah ini mensyaratkan mahasiswa yang mengambil matakuliah Ilmu Penyakit Dalam Veteriner I telah menempuh matakuliah Diagnostik Klinik Veteriner.

Saat ini metode pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka dan dievaluasi melalui quiz yang sebelumnya didahului dengan kontrak perkuliahan, satuan acara perkuliahan dan evaluasi. Sedangkan praktikum dilakukan dengan mengunjungi Taman Ternak Pendidikan, dan mahasiswa tidak selalu memperoleh kasus-kasus pada hewan besar sehingga menyulitkan untuk mempelajari hal-hal yang bersifat patologi. Dengan demikian harapan agar materi praktikum juga menjadi bahan untuk memperdalam materi kuliah juga terhambat.

Untuk mengatasi kendala tersebut perlu dilakukan terobosan peningkatan kualitas materi praktikum di samping juga terobosan dalam metode perkuliahan. Tujuannya adalah memperkaya mahasiswa untuk menghadapi problem atau kasus sekaligus juga mengikuti alur atau tahap-tahap dalam pengambilan data, menganalisis data dan menetapkan diagnosis pada kasus tersebut. Di samping itu juga dapat melihat dan mendengarkan materi-materi perubahan patologi melalui perangkat multimedia. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan ranah kognitif ke dalam katagori jenis perilaku penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi serta merangsang mahasiswa memasuki ranah afektif dan psikomotoris.